



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE  
FACULTAD DE FILOSOFÍA  
INSTITUTO DE ESTÉTICA

ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO *THE LAST OF US*

TESIS

Para la obtención del grado de Magister en Estéticas Americanas

Alumno: Luis Enrique López Beltrán

Profesor: Gonzalo Leiva Quijada

Santiago de Chile

Diciembre de 2018

© 2018, Luis López Beltrán



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE  
FACULTAD DE FILOSOFÍA  
INSTITUTO DE ESTÉTICA

ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO *THE LAST OF US*

TESIS

Para la obtención del grado de Magister en Estéticas Americanas

Alumno: Luis Enrique López Beltrán

Profesor: Gonzalo Leiva Quijada

Santiago de Chile

Diciembre de 2018

© 2018, Luis López Beltrán

A Francisca Silva (Q.D.D.G.)

Mi mami, quien con su afición a la lectura  
me introdujo en el mundo de los libros y del estudio.

## AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional Autónoma de Honduras, especialmente al personal de la Vicerrectoría de Relaciones Internacionales, la Facultad de Humanidades y Artes y la Escuela de Filosofía.

A las profesoras y profesores del Magister en Estéticas Americanas especialmente a mi profesor guía Gonzalo Leiva por su valioso apoyo.

# Índice

Resumen	1
Introducción	3
Planteamiento del problema y marco teórico	6
Hipótesis	9
Objetivos	9
Metodología	10
Capítulo 1: Contexto histórico narrativo del videojuego	12
1. El término videojuego	12
2. Breve historia de los videojuegos	16
3. Conceptualización del videojuego The Last of Us	25
4. Contexto narrativo	32
Capítulo 2: Categorías filosóficas	36
1. Elección del objeto de estudio	36
2. Los videojuegos como objeto de estudio	41
3. Simbolismo y estética	44
Capítulo 3: El sonido y la categoría de conservación de la vida	62
1. Jugabilidad y sonido	62
Capítulo 4: La vida, la emoción y la moral	82
1. El giro argumental visual: El balance emotivo	82
2. La visualidad	87

3. La audiovisión y el Eterno Retorno	90
4. El retorno en la jugabilidad	102
Conclusiones	104
Bibliografía	108

## Resumen

Los videojuegos han experimentado en su corto tiempo de existencia un pasaje que va de ser una simple curiosidad tecnológica a constituirse como un fenómeno que, en términos de impacto económico social y cultural, ha generado el desplazamiento de importantes medios que como la televisión se imponían como ejes dinamizadores de la entretención al interno de innumerable hogares alrededor del mundo. Este itinerario lo coloca hoy como una de las formas de creación audiovisual más importantes por su impacto decisivo e influyente. Este estudio examinará la estética del videojuego *The Last of Us* que como objeto simbólico constituye un universo representacional de la postmodernidad, donde el fragmento hace converger en un solo producto lenguajes diversos que pueden guardar relación entre ellos en torno a categorías filosóficas que pueden ser determinantes en la propuesta. ¿Cuál es la categoría filosófica central en la estética del videojuego *The Last of Us*? Teniendo como hipótesis que las categorías centrales suman diez y que de entre ellas se destaca la noción de vida en el sentido proporcionado por Nietzsche, todas ellas relacionan los distintos lenguajes de la estética del videojuego de manera fundamental de principio a fin.

Palabras clave: videojuegos, Estética, Teoría del videojuego, *The Last of Us*, diseño de videojuegos

## Abstract

Videogames have experienced in their short time of existence a passage that goes from being a simple technological curiosity to be constituted as a phenomenon that, in terms of economic, social and cultural impact, has generated the displacement of important media that, like television, were imposed as dynamising axes of entertainment within innumerable homes around the world. This itinerary places it today as one of the most important forms of audiovisual creation due to its decisive and influential impact.

This study will examine the aesthetics of the game *The Last of Us* as a symbolic object constitutes a representational universe of postmodernity, where the fragment brings together in a single product different languages that can be related to each other around philosophical categories that can be decisive in the proposal. What is the central philosophical category in the aesthetics of the video game *The Last of Us*?

Taking as hypothesis that the central categories add up to ten and that among them the notion of life stands out in the sense provided by Nietzsche, all of them relate the different languages of videogame aesthetics fundamentally from beginning to end.

Keywords: video games, Aesthetics, Video Game Theory, *The Last of Us*, video game design.

## Introducción

“¿Existiría también –prosiguió Parménides-, una idea en sí de lo justo, de lo hermoso, de lo honesto y de las demás cosas parecidas?...

Y en lo que se refiere a estas otras cosas que pudieran parecer bajas –dijo Parménides a Sócrates-, como por ejemplo, pelo, fango, basura, e incluso lo más vil e innoble, ¿te hayas en la misma perplejidad?”.

“Nada de eso”, replicó Sócrates... “Es que todavía eres joven, Sócrates –dijo Parménides- y la filosofía no ha tomado aún posesión de ti. Vendrá el tiempo, si no me equivoco, en que la filosofía te tendrá más firme en sus garras y entonces no despreciarás ni las cosas más humildes”. (Platón, *Parménides*, 130b)

Actualmente resulta innegable el hecho de que los videojuegos tengan componentes propios de disciplinas artísticas que consideradas aisladamente resulta fácil reconocer en ellas la categoría de arte, reconocimiento consolidado a lo largo de siglos de historia en disciplinas como la música, la pintura y la narrativa. Pero, es también innegable que los videojuegos, en tanto realizaciones únicas y completas, distan mucho de gozar de un aprecio que permita ver en ellos la dignidad y “nobleza” de la cual gozan las otras formas de expresión simbólica. Este sitio de “humildad y sospecha” es el que seguramente, por su juventud ocupan tanto el medio como la academia que de dicho fenómeno se ha ocupado.

Desde su nacimiento como industria hasta iniciado el siglo XXI, los videojuegos no constituyeron un foco de atención seriamente considerado desde un ámbito académico. Previamente y por lo general ha sido objeto de la atención de aficionados al medio que se limitaban a compartir en diversas publicaciones puntos de vista superficiales. Sin embargo, intervienen esporádicamente académicos y estudiosos que observaban el fenómeno desde afuera analizándolo con un mayor o menor grado de desconfianza. A diferencia de quienes se ocupan de la literatura, del teatro o del cine que son, no solo expertos en los mencionados lenguajes, sino también apasionados.

Con los primeros años del siglo XXI cobra vida la corriente teórica de los *Game Studies*, que constituye un ámbito de estudios muy reciente que focaliza el diseño y contenido del videojuego, así como el rol que estos desempeñan en la sociedad y en la cultura.

contemporánea Entendido como un campo interdisciplinar dicha corriente aglomera investigadores y académicos provenientes de una multiplicidad de sectores que en conjunto buscan mediante diversos modos de enfocar el fenómeno, arribar una explicación unitaria, sustancial y profunda de los videojuegos. En otras palabras, formular epistemes desde la fragilidad aparente de estos sistemas mediales.

Basándome en estudios realizados en este ámbito y particularmente de carácter estético, abordo el videojuego *The Last of Us* como sistema de significaciones estéticas. Mi hipótesis redundante en señalar la incidencia y convergencia remiten a categorías filosóficas estrechamente vinculadas a su simbología. En este sentido la tarea consiste en determinar cuáles categorías emergen de su lectura y cuál de ellas se destaca por su importancia y significado.

El primer capítulo parte del contexto histórico narrativo del videojuego y las motivaciones de la elección del tema. Aquí se exponen algunas razones planteadas por Johan Huizinga que vinculan al juego con la estética. Además, consideramos fundamentales los aportes y algunos planteamientos teóricos realizados por Régis Debray entorno a la noción de videosfera la cual se relaciona con el ámbito fílmico y el surgimiento del género de aventuras en el cine cuya influencia repercute en la propuesta del videojuego. Asimismo se hace referencia al planteamiento de Roland Barthes en torno al sistema retórico de la moda en la especificación de un campo de estudios según el objeto analizable. El capítulo contiene también una breve historia de los videojuegos y una relación que vincula la temática y narrativa de *The Last of Us* con el contexto y temores apocalípticos surgidos en el marco de la Guerra Fría.

El segundo capítulo contiene las razones que motivan un enfoque dirigido a un objeto concreto y particular. En este sentido se hace referencia a la definición que Baumgarten hace de la estética y a lo planteado por Luigi Pareyson en función del carácter concreto y especulativo que es propio de la estética. Se presenta una breve historia de los estudios de los videojuegos y una relación entre las categorías filosóficas identificadas y la estética que les concierne en el videojuego.

El tercer capítulo parte de la afirmación mediante la cual Pareyson identifica el contenido del arte con la persona misma del artista. Se muestra brevemente las motivaciones que llevaron al músico argentino Gustavo Santaolalla a participar en el desarrollo del videojuego. Expone también como la incidencia de su música, en alternancia con el silencio se le puede reconocer como un objeto simbólico que invoca el valor nietzscheano de conservación de la vida. El análisis se apoya en trabajos realizados por Tim Summers y Rebecca Roberts en torno al género de horror psicológico en videojuegos. También, los estudios de William Gibbons en relación a la incidencia del silencio vinculado a la dimensión moral en el videojuego *Shadow of the Colossus*. A todo lo anterior se agrega la propuesta esquemática de la jugabilidad de Alfonso Cuadrado y su relación con la noción de unidad narrativa indicial que plantea Roland Barthes.

Finalmente, el cuarto capítulo hace referencia al apartado argumental y audiovisual con el propósito de exponer el balance emotivo y el conflicto moral que revela la narrativa, el audiovisión y la jugabilidad empleando el procedimiento analítico propuesto por Michel Chion en lo que respecta a las cinemáticas presentes en el videojuego.

Con estos cuatro capítulos confirmamos la intención de analizar y lograr extraer de un juego remitido a una cultura del ocio a una cultura reflexiva, donde los objetos estéticos, en este caso el videojuego, se tense en su demarcación final tanto desde la propuesta visual como de los contenidos transformados en decisiones de jugabilidad.

## Planteamiento del problema y marco teórico

Un videojuego es un universo representacional de la postmodernidad, donde el fragmento hace converger en un solo producto lenguajes diversos, estos, a su vez, pueden guardar relación entre ellos en torno a categorías filosóficas que pueden ser determinantes en la propuesta. En función de lo anterior la principal problemática que aborda este estudio consiste en responder a lo siguiente ¿Cuál es la categoría filosófica central en la estética del videojuego *The Last of Us* que se destaca por su importancia y significado?

Al analizar los sistemas de significación en la sección *Entre las cosas y las palabras*, en *El sistema de la moda*, Roland Barthes, reconoce en su libro que es suficiente con dos sistemas para que exista connotación o metalenguaje, pero afirma además que es posible concebir conjuntos de tres sistemas en que el tercero, que es un lenguaje articulado y que él denomina retórico, resulta ser connotación pura; Mientras que el segundo, terminológico, también lenguaje articulado y a la vez intermediario, es al mismo tiempo denotación y metalenguaje; denotación respecto del sistema 3 y metalenguaje respecto del sistema 1 que es el código real.

Estos elementos sirven de premisas a Barthes para hacer un posterior y exhaustivo análisis del sistema retórico de la moda; sin embargo, su discurso es sobre el método, en vista que la moda no corresponde a ningún objeto real del cual sea posible una descripción y del cual se pueda hablar de modo independiente. Sumado a esto, el lenguaje de la moda solo se revela cuando se tiene presente la relación entre significantes. De esta manera Barthes orienta su estudio en función del carácter de la significación (39). El sistema 1 correspondiente al código real será útil al identificar los significantes visuales de peligro en el videojuego.

Johan Huizinga expone las características que relacionan el juego con la estética indicando por un lado el *orden* que es una perfección transitoria y limitada, y hecho de que el juego *no sea la vida "propriadamente dicha"*; constituye una peculiaridad que permite, en primer lugar, ver en el juego el carácter desinteresado que lo coloca fuera del proceso de

satisfacción directa de necesidades y deseos, como un "intermezzo" que adorna y completa la vida cotidiana (35).

Respecto al término *video* recurriendo a la cronología como procedimiento de análisis, Regis Debray indica tres conceptos claves que explican la trayectoria de las imágenes a lo largo de la historia según las técnicas de transmisión, entre ellas figura la *videosfera* que es un régimen visual en que la imagen es más importante que la palabra (176).

En relación a la riqueza analítica que posee la estética y a su definición se presentan las ideas de Baumgarten que realiza una aproximación a la estética formulando una pregunta que la vincula a la ciencia. Dicha pregunta tiene que ver con el problema acerca de la manera en que conocemos mediante la sensibilidad, ligado a su vez al proceso de representación que se lleva a cabo al momento de crear una determinada obra de arte. La definición que de la ciencia elabora la relaciona con la teoría de las artes liberales, con la teoría del bello pensar, con la gnoseología inferior y con el analogón de la razón (cit. en Tedesco).

Luigi Pareyson por su parte reconoce esta ventaja al plantear que la estética posee inseparablemente un carácter concreto y especulativo al afirmar que ocuparse de cuestiones concretas y bien determinadas constituye una posición privilegiada de la estética (15). Se exponen también las ideas de este filósofo que identifican el contenido del arte con la persona misma del artista (28). Esta identificación entra en juego al analizar las motivaciones que tuvo el músico argentino Gustavo Santaolalla para incorporarse al proyecto de desarrollo del videojuego.

Tim Summers y Rebecca Roberts destacan en sus respectivos análisis el rol que desempeñan ciertos sonidos que alertan de peligro en el videojuego *Silent Hill* desarrollado por Konami y lanzado en 1999. Summers analiza la música de Akira Yamaoka exponiendo la función del sonido estático que emite la radio portátil que lleva consigo el protagonista (130). Roberts, por su parte, se refiere al rol que desempeña el sonido de sirena que advierte de la severa transformación que experimenta la realidad (138). Estos elementos se vinculan al papel que desenvuelven los significantes sonoros de peligro en *The Last of Us*.

Alfonso cuadrado presenta una base esquemática de la jugabilidad de la cual parte él para exponer la jugabilidad en el videojuego *Heavy Rain* desarrollado por Quantic Dream y lanzado en 2010. Dicha base esquemática, expandiendo algunos algunos elementos, permite ubicar la incidencia de la música de Santaolalla en relación a la jugabilidad y al balance emotivo en *The Last of Us*.

William Gibbons presenta un análisis acerca del rol que desempeña el silencio en el videojuego *Shadow of the Colossus* desarrollado por Team ICO y lanzado en 2005. El análisis enfoca los prolongados espacios de silencio en el videojuego como motivador de la autorreflexión moral en el jugador. En el mismo sentido, *The Last of Us* genera la misma posibilidad a la jugabilidad incorporando como elemento alternante el minimalismo musical de Santaolalla que también da soporte a las unidades funcionales narrativas que explica Roland Barthes en la obra *Análisis estructural del relato* y que remiten a los sentimientos, las atmosferas y al carácter (21).

## Hipótesis

La categoría central en el videojuego *The Last of Us* es la noción de vida, la cual sobresale en la estética que conforma especialmente la jugabilidad y el balance emotivo donde tienen lugar el personaje dramático y la cinemática.

## Objetivos

### Objetivo general

Mostrar como la angustia, la situación-límite, la violencia, la vida y la muerte; en tanto categorías filosóficas, caracterizan fundamentalmente la estética del videojuego *The Last of Us*.

### Objetivos específicos

1. Analizar la estética que conforma el videojuego considerando elementos teóricos que se destacan en el mismo.
2. Identificar los significantes sonoros de peligro en la jugabilidad y la incidencia de la música como factor determinante en su percepción.

## Metodología

El presente estudio se realizara apoyándose en revisiones bibliográficas, lecturas teóricas, revisión de archivos, entrevistas, consultas, videos y foros de discusión en internet.

La revisión bibliográfica apuntará en una primera instancia a la evolución de los videojuegos que permita conocer cuándo y en qué circunstancias nace la industria de los videojuegos y el videojuego mismo en tanto prototipo. Esta información será útil igualmente para comprender el modo en que los distintos lenguajes estéticos han también evolucionado, cómo se han ido transformando y qué dificultades han ido superando. Así mismo cuáles han sido las etapas de la industria, quiénes han sido sus principales artífices, cuáles han sido las posibilidades tecnológicas de las consolas en sus distintas generaciones, cuáles han sido los videojuegos más significativos en la historia de la industria y por qué. Para este propósito se presenciara disertaciones especializadas sea en el marco de lecciones impartidas por expertos en la materia o por personal estrechamente vinculado al medio.

La revisión bibliográfica también se centrará en el contexto histórico y artístico en el cual fue creado el videojuego. Se examinaran recursos audiovisuales que ofrezcan detalles acerca del concepto del proyecto, su origen e influencias. También se incluirá la empresa desarrolladora Naughty Dog su trayectoria y su relevancia en la historia de la industria de videojuegos.

Del mismo modo la revisión bibliográfica contemplará el contexto de producción de *The Last of Us*. Se revisarán documentales a propósito de los detalles de su elaboración en torno a la visualidad, narrativa, interfaz, diseño, música, sonido, iluminación, actuación y animación. Identificando las consideraciones principales que estuvieron en juego en el marco de su realización; los recursos y técnicas empleadas. Igualmente se recabará información relativa a la vida del autor de la música Gustavo Santaolalla.

Se ejecutará el videojuego *The Last of Us* en el modo *historia* en la consola Play Station 3, para la cual fue lanzado, con el fin de analizar la jugabilidad e identificar las categorías

filosóficas que podrían ser centrales en la propuesta estética; Igualmente se ejecutarán otros videojuegos en la misma consola con el fin de analizar elementos útiles en el marco de una observación comparativa de su estética. Con el mismo fin, mediante emulación, se ejecutarán videojuegos importantes en la historia de la industria o relevantes por la semejanza en su contenido.

Se hará una revisión bibliográfica de los elementos teóricos correspondientes a las categorías identificadas estudiando los distintos filósofos y las argumentaciones que sostienen sus tesis.

## Capítulo 1

### Contexto histórico narrativo del videojuego

#### 1. El término videojuego

En el pensamiento de algunos filósofos presocráticos como Anaxágoras y Demócrito, así como en Platón, podemos encontrar ya el empleo del concepto de necesidad, pero en quien se puede ver un mayor grado de precisión es en Aristóteles. En efecto, este filósofo se ocupa del concepto en tres sentidos diferentes: la necesidad como el resultado de la coacción; la necesidad como la condición del bien; y la necesidad como aquello que no puede ser de otra manera y que, en consecuencia, existe solamente de un modo. Es este tercer sentido el que, en la historia del pensamiento, ha ejercido mayor influencia y mediante el cual es posible hacer las siguientes distinciones: en primer lugar, entre la necesidad y destino; y en segundo lugar entre lo que acontece por necesidad y lo que acontece por accidente (Ferrater 260).

En función de dicho tercer sentido se desprenden dos maneras de entender la noción de necesidad: 1. como necesidad ideal que expresa un encadenamiento de ideas y 2. Como necesidad real que expresa una sucesión de causas y efectos. La frecuente confusión de estas maneras de entender dicha noción motiva a los escolásticos a proponer adicionales distinciones: En relación al primero de los puntos, la necesidad involucra la posibilidad, es contradictoria con la contingencia y contraria con la imposibilidad. En lo concerniente al segundo punto lo necesario es definido como lo que es y no puede no ser, *quod est et non potest non esse* (361).

Las definiciones que los filósofos medievales propusieron de lo que es lo contingente pueden ser resumidas en la tesis de Santo Tomás, según la cual lo contingente es aquello que puede ser o no ser. En este sentido el *ens contingens* contradice al *ens necessarium*. Metafísicamente, el ente contingente ha sido visto como lo que no es en sí, sino en otro, de tal manera que todo *ens contingens* sería un *ens ab alio* (349).

El videojuego es ciertamente una contingencia y entre las razones por las cuales se selecciona este tema para reflexionar en esta tesis es que, dentro del universo de lo contingente, hay una constante aparición pública de la temática, conformando dentro de los consumos e industrias culturales una nueva recepción que desde hace años ha rebasado el sector específicamente juvenil al que tradicionalmente ha sido asociado.

Al respecto, podemos entender que la percepción que de los videojuegos se ha tenido ha evolucionado desde los inicios de la industria, pues el videojuego ha pasado de ser visto como una marginal especie de ocio y una simple curiosidad tecnológica, a ser considerado como un fenómeno que ha llegado a adquirir legitimidad como medio de comunicación poseedor de las tres dimensiones básicas: entretenimiento, información y persuasión. Diferentes factores determinan esta legitimación: el impacto económico de la industria, la masiva difusión del medio, su consolidación como industria cultural, y, finalmente, la retroalimentación tecnológica presente en los videojuegos que incide en la relación del ser humano con la tecnología, pues la motivación lúdica supera los problemas concernientes a la adaptación a la interfaz haciendo que el jugador se concentre en la realidad virtual que se le presenta (Gómez 292).

“ Todo juego significa algo ” afirma Huizinga en alusión al carácter inmaterial que posee el juego y que no abordan las distintas disciplinas que hasta entonces procuraban dar cuenta de su naturaleza. Sin descartar absolutamente la validez de las explicaciones ofrecidas y reconociéndolas como no excluyentes, las califica, sin embargo, de parciales. Un adecuado abordaje del fenómeno del juego consiste en dirigir la atención a su esencia, aquello en lo cual radica su intensidad, carácter peculiar que despierta pasión y fanatismo. Esta peculiaridad está profundamente enraizada en lo estético (13).

Sin embargo, el “ ser bello ” no es cualidad inherente al juego, afirma Huizinga, pero a pesar de esto resulta innegable que el juego tienda a hacerse acompañar de todo tipo de componentes asociados a la belleza. En sus formas primitivas se pueden identificar la alegría, la gracia y la belleza del cuerpo humano en movimiento como el componente que encuentra en el juego su expresión más bella. El ritmo y la armonía pueden encontrarse en las formas más desarrolladas del juego y estos elementos, dentro del conjunto de dones que

conforman la facultad de percepción estética, se caracterizan por su elevado grado de nobleza (19).

Entre las características que del juego enumera Huizinga, dos son las que se destacan por su relación con la estética: por un lado el *orden* que es una perfección transitoria y limitada que del juego es propia y absoluta, puesto que la menor desviación lo arruinaría. Dicha relación es evidente en los distintos términos que con frecuencia se utilizan para designar el juego: tensión, equilibrio, oscilación, ritmo, armonía, contraste, variación, liberación, desenlace. De un modo evidente son palabras que corresponden mayormente al ámbito de la estética (24).

Por otro lado, el hecho de que el juego *no sea la vida "propriadamente dicha"*; constituye una peculiaridad que permite, en primer lugar, ver en el juego el carácter desinteresado que lo coloca fuera del proceso de satisfacción directa de necesidades y deseos, como un "intermezzo" que adorna y completa la vida cotidiana. Por esto el juego es imprescindible para la persona por su significación y por su función cultural; En segundo lugar posibilita que el juego pueda elevarse a las alturas de "la belleza y la santidad" (21), pues la acción sacra transpone los participantes en otro mundo. En este sentido cita a Platón quien afirma que " [...] Dios es, por naturaleza, digno de la más santa seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser juguete de Dios, y esto es lo mejor en él. Por esto tiene que vivir la vida de esta manera, jugando los más bellos juegos [...] " esta identidad entre el juego y lo sacro propuesta por Platón, según Huizinga, al contrario de lo que pueda pensarse, no tiene el propósito de desmerecer lo sagrado sino de exaltar el juego elevando su concepto hasta las regiones más sublimes y altas del espíritu (35).

Tal como sucede con la palabra juego, el término *video* es igualmente muy importante y no se puede soslayar. Régis Debray, recurriendo a la cronología como procedimiento de análisis, indica tres conceptos claves que explican la trayectoria de las imágenes a lo largo de la historia según las técnicas de transmisión: "A la *logosfera* correspondería la era de los ídolos en sentido amplio (del griego *eidolon*, imagen). Se extiende desde la invención de la escritura hasta la de la imprenta. A la *grafosfera*, la era del arte [...] desde la imprenta hasta la televisión en color (más pertinente que la foto o el cine). A la *videosfera*, la era de lo visual " (176).

La videosfera, es un régimen visual en que la imagen es más importante que la palabra. Se caracteriza por poseer una modalidad de existencia virtual en que la imagen es una percepción; su principio de autoridad es el ejecutante (la maquina); su fuente de luz desde dentro es eléctrica; su meta es la información y el juego en que la imagen es captada. Asimismo su contexto histórico es lo técnico; su ideal y norma de trabajo es producir el acontecimiento; su horizonte intemporal es la actualidad (innovación); su soporte la pantalla; su modo de atribución es espectacular; sus profesionales están organizados en la red. Entre los aspectos que se destacan su objeto de culto es lo nuevo; su instancia de gobierno en relación a las artes plásticas es lo mediático, el museo y el mercado, mientras lo audiovisual se vincula a la publicidad; su continente de origen es América; su modo de acumulación privado/público es la reproducción; su aura lúdica; El objetivo de la mirada es sólo la imagen (el visionado controla) y las relaciones mutuas se basan en la competencia económica (178).

El importante rol que juega la publicidad en el ámbito audiovisual se puede identificar con la importancia que adquiere el cine y en particular la emergencia del género cinematográfico de aventuras. En efecto, este género retoriza sobre el héroe que significa cinematográficamente un atrevimiento del individuo de ir más allá de sus propios límites echando mano de los recursos que disponga con el fin de sobrevivir. No se trata ya del héroe fundador del estado nación del siglo XIX sino del héroe que se quiere salvar a sí mismo.

Al respecto podemos destacar dentro del ámbito fílmico como característica esencial del género de aventuras, la fuerza que adquiere el sentido épico del relato narrativo. Este género no posee una ambientación específica dado que puede comprender películas con un argumento de índole policial, bélica o histórica, y cuyas tramas frecuentemente reproducen un modelo de tipo legendario proveniente de los antiguos relatos mitológicos, o bien de las novelas de caballerías y actualizado mediante la literatura folletinesca, los comic, las historietas, etc. Tarzán es uno de los personajes que da el salto desde los folletines estadounidenses al cine, a partir de la obra de Edgar Rice Burroughs, apareciendo en una serie de películas durante un periodo que se extiende desde 1918 a 1932; En Europa, el paradigma de la novela de aventuras se refleja en adaptaciones al cine de obras de Emilio

Salgari y Julio Verne como Miguel Strogoff (1910) y *Twenty thousand leagues under the sea* (1916), entre otras.

Al tiempo que emerge y se consolida este género de aventura, se establece el denominado Star-System en Hollywood mediante el cual distintos estudios cinematográficos se lanzaban a la búsqueda de hombres y mujeres jóvenes poseedores de la hermosura y carisma suficiente que permitiera configurar en ellos un "producto de marketing" que diera satisfacción a lo que el público demandaba. Pero el resultado llegaba a tal grado que actores y actrices eran considerados héroes y heroínas con una especie de identidad mítica. Este sistema, que Morin define como "Fabrica impersonal de personalidad", garantizaba que tales identidades fuesen únicas e irrepetibles para evitar cualquier eventual reemplazo (Dominguez 23).

Roland Barthes afirma que es posible revisar las narrativas estéticas a partir de cualquier ejercicio retórico en torno cualquier sujeto, y en función de todo lo expuesto hasta ahora, se puede afirmar que tal revisión es aplicable al sistema de significación simbólica denominado videojuego (sistema de la moda, p. ). De este modo consideramos el videojuego en lo particular dentro del universo retórico estético para este estudio que encaja desde los lineamientos del género de *Acción y aventura* que va destacando diversos aspectos como su jugabilidad, gráfica, música, narrativa y por estos códigos va articulando un universo simbólicos significativo que contiene reflexiones sobre las nuevas sensibilidades expuestas.

## 2. Breve historia de los videojuegos

Al hacer referencia a la historia de los videojuegos es necesario hacer mención a la etapa de los prototipos y remontarse a los años inmediatamente anteriores y posteriores al fin de la Segunda Guerra Mundial y el inicio de la Guerra Fría. De hecho, los videojuegos son un producto derivado de los tiempos de guerra e incertidumbres (Brown).

Con el tratado de Versalles que sella la primera Gran Guerra en Europa se brinda reconocimiento a la restitución de Polonia cuyo gobierno establece un *Biuro Szyfrów* con la misión de interceptar las comunicaciones entre Alemania y la URSS. Este evento representa la primera vez que un país organiza una institucionalidad donde se consideran matrices desde palabras, signos e iconos. En efecto, dicho centro criptológico integra matemáticos, entre los cuales figuran Stefan Mazurkiewicz, Waclaw Sierpinski y Stanislaw Lésniewski. Alrededor del año 1923 Hugo A. Koch, holandés, y Arthur Scherbius, alemán, inventan la maquina Enigma con el propósito de venderla como herramienta para cifrar comunicaciones industriales y bancarias. La máquina, sin embargo, no despertó el interés esperado en los banqueros, lo cual generó la liquidación de la empresa de Scherbius. Pero los militares alemanes vieron su potencial por lo que disponen del invento desde 1925 hasta 1945 año en que termina la guerra (Morales 42).

De este modo estos códigos configuran una entelequia cifrada que denominaron Enigma y que se basaba en permutaciones de dos órdenes, denominadas "involuciones", sobre un alfabeto compuesto de 26 caracteres con procesos de cifrado y descifrado coincidentes, las dos partes comunicantes debían acordar respecto de sus máquinas una misma configuración, razón por la cual, esta, resultaba ser la clave del cifrado. En 1926 los servicios de inteligencia polacos descubren que se estaba utilizando un dispositivo mecánico para cifrar las comunicaciones alemanas y durante la década de 1930 descifran el código Enigma con la colaboración del matemático Marian Rejewski quien, mediante álgebra de permutaciones, descubre que toda involución producida por Enigma era el resultado de 13 transposiciones con símbolos ajenos a pares (42).

El apasionante y riguroso trabajo de los matemáticos polacos sirve de base para que más tarde el código Enigma fuese definitivamente descifrado, después de los ajustes y modificaciones realizadas por los alemanes, por un grupo de analistas liderados por Alan Turing, el padre de la Inteligencia Artificial (AI), y Joan Clark, mujer matemática y criptoanalista (45). Hay consenso en aceptar que el trabajo de Turing, Clark y demás criptólogos integrantes del equipo de Bletchley Park, apoyado en los avances de los matemáticos polacos, fue fundamental para acelerar el fin de la Segunda Guerra salvando

con ello muchas vidas humanas. Esto pues lograron interceptar los mensajes alemanes anticipando acciones de contrataque y desplazamiento de efectivos militares.

Aun así, la catástrofe humana que representó este evento bélico queda marcada por las imágenes del Holocausto y las explosiones de las bombas atómicas lanzadas en Hiroshima y Nagasaki. Luego de finalizar la guerra en 1945 se le concede a Turing la Orden del Imperio Británico, en dicho reconocimiento se dice que es otorgado por servicios prestados sin especificar el tipo. El equipo de la estación X que integraba en Bletchley Park fue desmantelado. Matemáticos ex miembros de este equipo consiguen solo becas universitarias después de su desintegración, pero uno de ellos, Max Newmann, fue a la Universidad de Manchester a coordinar el Departamento de Matemáticas e invita a Turing para que continuara ahí sus trabajos (46). Luego, a partir de 1950, este destacado genio matemático se concentra en la pregunta siguiente: ¿Pueden las máquinas pensar?

El problema no es nuevo en la historia de la epistemología filosófica, ha sido una gran aventura que ha desafiado a ingenieros y filósofos por igual. Ya en el siglo XVII el propio Descartes había formulado sus respuestas “ [...] sabiendo cuantos *autómatas* o máquinas semovientes puede construir la industria humana [...] si las hubiesen que semejasen a nuestros cuerpos e imitasen nuestras acciones, cuanto fuere moralmente posible, siempre tendríamos dos medios muy ciertos para reconocer que no por eso son hombres verdaderos” (Descartes 85).

Al mismo modo, los términos *pensar* y *máquina* ofrecen enorme dificultad filosófica en torno a su definición, Turing, decide omitirlos denominando su método como *el juego de la imitación* [*The Imitation Game*] consistente en hacer que una máquina programada, o un computador digital responda preguntas formuladas por ciertos interrogadores como si fuese una mujer. Responder como lo haría una mujer es entonces aquello en lo que consiste la imitación por parte de la máquina y aquello de lo cual debe convencer a los interrogadores (González 166).

De esta manera, en su objeto de búsqueda investigativa Alan Turing, durante su estancia en la Universidad de Manchester, desarrolla el primero de los programas para jugar ajedrez de la historia, el cual aparece descrito en su artículo *Digital Computers Applied to Games* (que se publicó en el libro *Faster than Thought*, editado por B. V. Bowden, Pitman, Londres 1953). Allí Turing, de forma estrictamente teórica, sienta lo que serán las bases de los programas posteriores de ajedrez por computador (Meseguer).

Otro hito destacado en este contexto específico de la historia del videojuego lo conforma lo realizado en 1952 por Alexander Douglas. Este investigador crea *Noughts and Crosses*, también conocido como *OXO*, el primer juego electrónico con interfaz gráfica, creado como proyecto que serviría para ilustrar su tesis de Doctorado de Filosofía. Su propósito era demostrar la posibilidad de la interacción entre un ser humano y una computadora, para lo cual se valió de la única computadora capaz de almacenar programas, la EDSAC (*Electronic Delay Storage Automatic Calculator*) situada en la Universidad de Cambridge y desarrollada por M. Wilkes. En *OXO* se llevaba a cabo simulando un enfrentamiento entre un humano y una máquina que tenía un dial telefónico como control y mediante el cual se determinaba la posición de los signos. El programa era leído mediante una cinta perforada cuyos orificios servían a EDSAC, es decir como código de programación y este era traducido en la pantalla de rayos catódicos. Además de ser el primer videojuego con entorno gráfico fue la primera aplicación en incluir inteligencia artificial, pues la reacción de la máquina no era al azar sino, la consecuencia del movimiento realizado por el jugador.

Al terminar la guerra, con Europa en ruinas, les costó mucho tiempo a los países organizar proyectos de investigación y centros de experimentación científica. Además, que políticamente comienza la “Guerra Fría”, que era un *statu quo* entre dos superpotencias-EEUU y la URSS- que se enfrascarán en una lucha por la superioridad y el poder global plagada de paranoia y espionaje. Habiendo mostrado su valor en tiempo de guerra, las computadoras encuentran su camino en el entorno académico, el caso de *OXO* es solo un ejemplo. El temor por verse rezagados motivará a los gobiernos a invertir en tecnología y después emprender la carrera espacial y nuclear cuya influencia en los videojuegos ha sido determinante.

Otro ejemplo destacado lo conforma en el año 1947 cuando Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann conciben el *Cathode Ray Tube Amusement Device* que consistía en un simulador de misiles elaborado en base a lo que mostraban los radares de la Segunda Guerra Mundial. Al recibir la US Patent número 2.455.992 se convierte en el primer videojuego en lograr un registro de ese tipo.

Seis años después, *Tennis for Two*, es creado en 1958 por obra del físico estadounidense William Higinbotham, quien sirviéndose de un computador análogo y un osciloscopio se propone emular el muy bien conocido juego de tenis bajo la perspectiva de quien observa desde un costado de la cancha.

En 1961 Steve Russel desarrolla el *Spacewar* considerado el primer shooter o videojuego de disparos de la historia. En este momento el crecimiento de la población poseedora de un aparato televisor era ya enorme. En 1950, el 9 por ciento de los hogares en Estados Unidos tenía una televisión. Pero en 1962, era del 90 por ciento, en ese lapso de tiempo se da la transformación de un objeto que pasa de ser considerado un raro lujo, a ser un verdadero y autentico medio masivo de comunicación. Se estima que el 14 por ciento de la población mundial pudo ver los alunizajes en vivo, estableciéndose firmemente la idea del espacio sideral en la conciencia pública (Brown).

La combinación de estos acontecimientos que ingresan del espacio estelar al espacio doméstico constituye potentes influencias en el mundo de los videojuegos hasta el día de hoy. En efecto, la carrera de investigación espacial mantenida por las súper potencias, motiva una serie de filmes y literatura de ciencia ficción, así también dicha influencia motiva la creación del *Galaxy Game/ Computer Space* otro importante videojuego que, junto a otros ingenieros colaboradores, crea Nolan bushnel en 1971.

Como industria de entretenimiento podemos decir que la primera generación de videojuegos se inicia en 1972 y se extiende hasta 1976. Se destacan dos protagonistas de este periodo: por un lado, Ralph Baer, quien presenta en 1972 la primera de las consolas de videojuegos casera, la *Magnavox Odyssey* que incluía 24 juegos de temática deportiva. En estos juegos

era necesario insertar una tarjeta que debía ingresarse en la consola ad-hoc que, además, incluía un periférico consistente en una pistola de luz. De estas consolas se conserva una unidad en el Museo Smithsonian de Historia Americana, en Washington D.C.

Por otro lado, está Nolan Bushnell creador de *Pong*, cuya versión casera se lanza en 1975 luego del enorme éxito de la versión Arcade. Fue, de esta generación, la consola más exitosa en términos de popularidad y ventas. Por tal razón es considerada como el dispositivo que da inicio a la industria de los videojuegos.

Otras consolas de importancia que ampliaron las posibilidades gráficas y de performatividad fueron *Telstar* de la empresa Coleco y *Color TV Game* de Nintendo, esta era un clon a colores de *Pong* de venta exclusiva en el mercado japonés. Nintendo se transforma ya desde esta época en la única compañía que ha estado presente en todas las generaciones extendiendo su negocio hasta nuestros días.

Dentro de las consideraciones historiográficas de la especificidad de los videojuegos se reconoce una "era dorada de los videojuegos", denominando de esta manera la etapa correspondiente a la segunda generación de consolas (1976-1983).

Claro está que la popularidad de las consolas desarrolladas durante este periodo se debió principalmente a la capacidad reconocida en ellas de trasladar experiencias tecnológicas de avanzada a los hogares en la línea de los videojuegos tipo arcade. De este modo, los gamers podían, en la comodidad de su casa, tener la experiencia de juego durante el tiempo que quisieran, sin necesidad de estar depositando monedas cada vez; por otro lado, los padres de familia, veían en ellas la posibilidad de "rescatar" a sus hijos de los salones de videojuegos arcade tenidos comúnmente como "antros de perdición".

Las consolas que se destacan en este periodo son la *Fairchild Channel F* que contaba con 8 colores y una resolución de 128x64; La *Magnavox Odyssey 2* que incluía un teclado completo integrado a la consola y un periférico que funcionaba como sintetizador de voz; La *Intellivision* desarrollada por *Mattel Electronics* en 1979 y lanzada al mercado en 1980; Ahora bien, sin duda que la consola *Atari 2600* fue la más exitosa gracias al porteo en 1980 del arcade *Space Invaders* alcanzando a venderse 2 millones de unidades.

Sin embargo, la industria tenía una demanda enorme en este universo de la Videosfera de hacer más operativos los mecanismos técnicos y visuales y para resolver estas especificidades surge la tercera generación, conocida también como la generación de los 8 bits, desarrollada entre 1983 y 1987. Entre estas fechas era un hecho que los videojuegos conformaban un universo de significación destacada dentro de la industria de la entretenición.

La importancia la adquiere en este periodo la compañía Nintendo que rescata la industria con una consola que hasta el día de hoy es un hito comercial, se trata de *Famicom*. Un nombre singular que fue dado amigablemente a una consola de Nintendo que debuta en EE.UU. en 1985; siendo la más exitosa con 60 millones de unidades vendidas teniendo a Mario Bros como figura emblemática. Sus juegos más destacados fueron *Super Mario Bros*, *La leyenda de Zelda*, *Final Fantasy* y *Megaman*. Todos hitos culturales en el contexto del desarrollo de contenidos específicos de diversión.

*Sega Master System* es la consola que compite fuertemente con *Famicom* alcanzando a prevalecer en el mercado europeo y Brasil. Igualmente incorporaba una variedad de periféricos como pistola de luz y lentes 3D. Los juegos más famosos fueron *Sonic The Hedgehog*, *Golden Axe*, *Alex Kid* y *Mortal Kombat*. La *Sega Master System* fue tecnológicamente superior a todas las desarrolladas por la competencia durante este periodo.

*Atari 7800* es otra consola que debuta en 1986 que incorporaba el juego *Pole Position II*, admitía los cartuchos de la consola anterior 2600, lo cual era siempre bien recibido por los gamers. A pesar de su pobre performance, la consola resulto ser al final un buen negocio para Atari. La producción de títulos para esta consola no superó las cien unidades.

No obstante, las fuertes competencias y los significativos hitos comerciales se sorprenden con una cuarta generación que desarrollada entre 1987 y 1996 amplía las posibilidades visuales, incorporando a destacados creadores particularmente en Japón y USA. Al respecto destacaron nuevamente Nintendo y Sega en franca competencia con sus consolas Super Nintendo y Sega Genesis respectivamente. Super Nintendo con su juego *Donkey Kong Country* fue la que se impuso siendo la más exitosa de esta generación, en esto fue factor

determinante la reservación exclusiva de terceras partes como Konami, Capcom, Square. Etc. Debuta en el año 1990 diseñada por Masayuki Uemura

Sega génesis no alcanzó los niveles de éxito de la Super Nintendo, sin embargo, gracias a la intervención Tom Kalinske, quien incorpora a Sonic, la consola se destaca por ser la más poderosa de su generación que incluía entre sus títulos el destacado arcade *Altered Beast*. Referente importante de la denominada "guerra de las consolas" entre Nintendo y Sega fue la polémica en torno al videojuego Mortal Kombat y su contenido violento. Nintendo excluyó de su versión los *fatalities* y la sangre.

De esta polémica sobre la violencia en juegos se genera una discusión en el Congreso de los EE.UU. Por la presión de la sociedad civil nace la Entertainment Software Rating Board (ESRB), un ente encargado de clasificar los videojuegos según su contenido. Una importante novedad en esta generación fue el surgimiento con éxito de las consolas portátiles, de las cuales la *Gameboy* de Nintendo sobresale con el juego *Tetris*.

Ya en la quinta generación extendida entre 1996 y el año 2006 comienzan a ganar terreno los videojuegos para PC, se da la transición Al formato CD-ROM y aparecen las tarjetas de memoria. Durante esta etapa se mantiene la dura competencia entre Sega y Nintendo, sin embargo, el evento que sobresale es la irrupción en el mercado de los videojuegos de Sony con su consola Play Station.

La Nintendo 64 fue la más avanzada por incorporar un microprocesador gracias al cual era posible generar graficos en 3D ("Project Reality"), *Super Mario 64* fue el juego más vendido con 11 millones de copias seguido de *GoldenEye* y el *Legend of zelda: Ocarine of Time*. La Nintendo 64 fue, de todas las consolas, la última en utilizar cartuchos (cartridges), esto contribuyó a incrementar los costos de terceras partes, uno de los factores por los cuales pierde el dominio del mercado.

Sega Saturn debuta en 1994 con títulos como *Virtua Fighter*, *World Soccer*, *Panzer Dragoon*, entre otros. Yu Suzuki criticó su arquitectura por los problemas con el hardware derivados del alto poder de procesamiento; sin embargo su campaña publicitaria orientada a un público de mayor edad le permitió salvar en parte las dificultades. Esta consola obtuvo el tercer lugar en ventas.

El origen de la PlayStation desarrollada por Sony se remonta a bocetos de 1986 cuando Ken Kutaragi intentó infructuosamente vender a Nintendo una unidad de CD-ROM. Lanzada en 1995 en EE.UU. con reproductor de CDs marca la desaparición definitiva de los cartuchos y el inicio de los media centers. Factor clave de su diseño lo constituye su sistema de control *Dual Shock* acompañado de sus icónicos botones. Los videojuegos más importantes para esta consola fueron *Gran Turismo*, *Final Fantasy VII* y *Tomb Raider*.

La sexta generación de dispositivos tecnológicos aglutina las primeras consolas del siglo XXI con tres protagonistas: Nintendo con Gamecube, Sony con PlayStation 2, y con Xbox Microsoft que se incorpora de lleno al territorio de los videojuegos innovando con la opción online Xbox Live. Sega participa por última vez como fabricante presentando su potente Dreamcast.

La consola que se destaca como la ganadora de esta generación es la PlayStation 2 la más vendida de todos los tiempos con 144 millones de unidades vendidas, su juego más popular fue *Grand Theft Auto: San Andreas*.

Con la séptima generación Microsoft lanza la Xbox 360 con una versión Premium que incluía disco duro de 20 GB y acondicionada para ser conectada a televisores HD. La PlayStation 3 de Sony debuta en 2006 en Japón incorporando un lector Blu-Ray. Juegos de esta consola que destacan son *Grand Theft Auto V*, *Gran Turismo* y *The Last of Us*. Nintendo, en cambio, lanza la Wii igualmente en 2006 con la pretensión característica de innovar y ofrecer nuevas experiencias, es así que luego lanzan el Wii Remote que prescinde de los controles dando paso al modo "varita mágica". Pero en general, la Wii, fue muy inferior en el aspecto tecnológico a sus competidoras. Sus juegos más populares fueron *Wii Sports* y *Mario Kart*.

De un modo evidente detrás de cada consola hay concepciones tecnológicas y estrategias de marketing para un público deseoso de nuevas experiencias lúdicas. Las críticas sobre los contenidos de estos proyectos visuales desarrollados en los videojuegos nos provocan a realizar una incursión analítica para detectar las capas de espesores estéticos presentes en un videojuego que hoy consideramos paradigmático en la industria: *The Last of Us*, Nos parece una manera directa de acerca este nuevo sistema audiovisual a planteamientos e

interrogantes académicas que posibiliten el dialogo entre las maneras de vivir la postmodernidad en la industria de la entretención y el ocio.

### 3. Conceptualización del videojuego *The Last of Us*

*The Last of Us* es un videojuego del genero acción/aventura lanzado al mercado en 2013. Desarrollado por *Naughty Dog* y publicado y distribuido por *Sony Interactive Entertainment* para la consola *PlayStation 3*. El juego está ambientado en los Estados Unidos en el año 2033 en un escenario post apocalíptico, veinte años después que una mutación del hongo *Cordyceps* ha comenzado a infectar seres humanos. Infructuosamente el ejército ha intentado detener la epidemia imponiendo la ley marcial instituyendo varias zonas de cuarentena fuertemente custodiadas. Dicho ejército enfrenta la oposición del grupo disidente denominado *Luciérnagas*. De este modo la civilización ha colapsado mientras entre los sobrevivientes prevalece la anarquía y la violencia.

La temática guarda estrecha relación con los temores asociados históricamente a un eventual fin del mundo y más recientemente a un cataclismo nuclear. El temor más importante relacionado y legado por la Guerra Fría y que más ha impactado por su influencia en los videojuegos ha sido el que tiene relación con las armas nucleares. Al respecto, Stuart Brown, realiza una interesante exposición en una sección de su documental *Nuclear Fruit: How the Cold War Shaped Video Games* que permite una aproximación a la simbología de la *temática apocalíptica* en los videojuegos. Al respecto, resumiré el análisis que hace Brown destacando brevemente aquellos elementos que guardan estrecha relación con el videojuego que nos ocupa: *The Last of Us*.

Brown señala que es inevitable no tener presente la imagen de Hiroshima siendo atacada por el bombardero *Enola Gay*, pero que la amenaza más atemorizante no ha estado asociada a las bombas lanzadas por aviones, sino a misiles auto propulsados de alcance intercontinental y al siniestro efecto secundario asociado a este tipo de energía.

Indica, además, que fueron los soviéticos los primeros en desarrollar uno en 1957: el R-7 Semyorka que era la misma plataforma que lanzó Sputnik, pero en lugar de buscar las estrellas, su carga nuclear estaba dirigida directamente a las costas estadounidenses. Hecho

que causó un gran revuelo y que motiva a los Estados Unidos a desarrollar rápidamente una plataforma similar, el SM-65 Atlas. De esta manera la aniquilación total en cualquier lugar de la tierra quedaba disponible para ser entregada en 30 minutos o menos.

La amenaza de los misiles que llovían desde el cielo estuvo presente durante la mayor parte de la Guerra Fría: y como los arsenales nucleares crecían rápidamente a lo largo de la década de 1960, su uso parecía inevitable. El temor por dicha amenaza es perfectamente representado en el videojuego *Missile Command* desarrollado por Atari en 1980 en que, contrariamente a la configuración típica de orden ofensivo, se presentaba una dinámica defensiva consistente en el envío de misiles tierra aire para contrarrestar el ataque enemigo que tiene por objetivo la destrucción de siete ciudades que están bajo la protección del jugador.

A continuación, se enfatiza en lo poco que se sabe acerca de las reales consecuencias de la detonación de las armas nucleares señalando que el escaso conocimiento al respecto es suficiente para generar un enorme temor: la explosión y dispersión de los *isótopos radioactivos*.

Estos elementos, a mi juicio, en cuanto que constituyen partículas o átomos causantes de la muerte guardan semejanza con el rol que juegan en *The Last of Us* las esporas del hongo Cordyceps que son liberadas en la última fase de la enfermedad. En efecto, en este punto el infectado por el hongo busca un rincón oscuro donde echarse para luego morir y dar inicio nuevamente el ciclo vital del hongo.

Lo que ignoramos principalmente, afirma Brown, es la dimensión del impacto de una guerra nuclear en la sociedad. El método de protección personal frente a una explosión nuclear *Duck and Cover* difundido en los años 1950s ofrece algunas orientaciones sobre qué hacer en ciertas circunstancias durante los primeros instantes posteriores a la detonación. No obstante, las grandes preguntas tienen que ver, según Brown, con lo que pasaría con los sobrevivientes, ¿Qué sucedería después del apocalipsis? Ciertamente que el primer paso a la supervivencia es haberse provisto de un refugio subterráneo provisto de *suministros*, de tal modo que permita vivir dentro hasta que sea seguro salir. *Fallout*,

afirma, es quizás la serie de videojuegos más popular relacionada con la catástrofe nuclear y los eventos post-apocalípticos.

Los suministros representan un elemento clave en *The Last of Us*, a medida que el juego avanza, el jugador encuentra una muy limitada cantidad de recursos que le permiten sobrevivir, la escasez llega a tal punto que es inevitable considerar el sigilo y la huida en primer lugar antes que el enfrentamiento directo e inmediato con los contrincantes.

Los efectos inmediatos de la explosión, expone Brown, serían ciertamente devastadores, pero las consecuencias radioactivas secundarias pueden ser más terribles al tener el potencial de destruir de forma invisible la vida desde *adentro hacia afuera*. El material nuclear se dispersa por detonación atómica en la atmósfera superior, las partículas pueden transportarse miles de kilómetros por las corrientes atmosféricas antes de caer a la tierra. La lluvia nuclear puede contaminar continentes enteros con isotopos venenosos, y la exposición puede conducir a la *enfermedad* y muerte por radiación. El desastre de Chernobyl en 1986 es el más grave de la historia de la energía atómica, afectó la percepción pública de toda la industria nuclear para las generaciones venideras. Dejaría un espacio terrestre con un radio de 30 km inutilizables por los próximos 20 mil años. El videojuego *Stalker* está ambientado en la zona que rodea la central nuclear de Chernobyl plagada de acontecimientos y criaturas extrañas y bandas de acosadores.

Podemos ahora mencionar aquí otras tres características presentes en *The Last of Us*: en primer lugar la destrucción de la vida desde adentro hacia afuera, en efecto, las esporas, luego de producirse la infección ingresando al organismo por las vías aéreas, portan el hongo que después de alojarse en el cerebro de la persona infectada, comienza a crecer empujando los órganos de tal manera que los ojos brotan nublándose y las mandíbulas desenchajan dando paso al crecimiento hacia fuera del cordyceps; En segundo lugar, el mal que devasta la civilización es una enfermedad; Y en tercer lugar, la conformación, por parte de individuos sanos, de bandas que asaltan y matan con el afán de obtener suministros.

En los videojuegos el material peligroso suele representarse mediante colores brillantes como en *Half-Life*, Valve 1998; otras veces mediante una espesa niebla y un inquietante ruido estático como en *Wasteland*, Interplay 1988; o un suave clic que aumenta su

frecuencia a medida que se acerca a una fuente radioactiva, *Fallout 3*, Bethesda 2008; de este crisol catastrófico surge una *moralidad polarizada*: aquellos que buscan reconstruir frente a los agentes caóticos de la destrucción. La rectitud y la virtud es un tema común en la ficción post-apocalíptica siendo un espejo de la idea bíblica del fin de los tiempos: el juicio final: el mundo en el borde entre la salvación y la condenación que culmina en una batalla entre el bien y el mal.

Las casas se muestran en ruina como en *Metro 2033*, 4A games 2010, los asentamientos cercanos a los recursos naturales en posiciones fácilmente defendibles, imitando la condición anterior. El agua, la electricidad, las armas y los alimentos son muy caros. Los hombres se ven forzados a constituir clanes o facciones con el fin de protegerse mutuamente de acechadores. Se impone la condición de vagar por un mundo en ruinas en una percusión letal, un camino, un viaje. *Mad Max* es lo que sucede cuando una road movie se encuentra con el fin del mundo: una cinta de asfalto cuyo recorrido refleja las dificultades enfrentadas en la historia.

Cuatro características adicionales igualmente presentes en *The Last of Us*: 1. la moralidad polarizada: que en el caso particular de nuestro videojuego ofrece de cierta manera una ambigüedad muy problemática ¿Qué es una acción buena en tales circunstancias? Problemas puntuales tendremos ocasión más adelante de examinarlos, pero lo que es notable en primera instancia es la lucha de unos por obtener la cura que salvaría a la humanidad frente a otros que se resisten porque tal situación les es particularmente favorable; 2. el difícil acceso a los suministros, especialmente los alimentos que al interno de las zonas de cuarentena controladas por los militares se obtienen mediante tarjetas de racionamiento por las cuales muchos están dispuestos a matar; 3. la conformación de clanes liderados por individuos que tienen la capacidad de aglutinar la gente con el fin de actuar en función de un solo propósito, este es el caso del grupo de David conformado por individuos practicantes de canibalismo; y 3. El elemento del viaje muy importante que los protagonistas se ven obligados a emprender cruzando los Estados Unidos.

Para un tema tan oscuro, la ficción apocalíptica parece sorprendentemente popular. ¿Cuál es el atractivo en los últimos Tiempos? ¿Hay un oscuro deseo en nosotros de ver nuestra

propia destrucción? ¿De ver el fin de todos nuestros problemas o solo el deseo de un nuevo comienzo? ...

Cualquier juego que explore el Armagedón enfrenta el desafío de presentar una historia creíble, pero cualquiera que sea el caso representado en los videojuegos, son recurrentes las imágenes de los edificios en ruinas, los saqueadores en busca de suministros, las bandas tribales, los sobrevivientes recelosos de los forasteros, y la presencia continua de la amenaza. No todos los Apocalipsis son provocados por armas nucleares a veces es una bacteria, un virus o una maldición vudú que desata una invasión de zombies. Podemos decir al respecto que la imaginación de los desarrolladores de juegos cae fácilmente en convenciones donde logran sortear estas determinaciones culturales es en el desarrollo narrativo de los juegos y en el universo visual-gráfico logrado.

En *The Last of Us* se encuentran elementos que favorecen la verosimilitud de la historia que los creadores extraen de un documental que forma parte de la serie *Earth Planet* de la BBC; lo edificios en ruinas que aparecen a lo largo del recorrido del viaje que emprenden Joel y Ellie; y finalmente la fuente de la catástrofe consistente, no en un virus o bacteria, sino en un hongo.

El proyecto del videojuego *The Last of Us* emerge con todas las dificultades implícitas, empezando por la incertidumbre que emerge después experimentar un periodo de creciente estabilidad derivada de un trabajo de reconocido éxito como el vinculado a la serie de videojuegos *Uncharted*. Típica es la abrumadora cantidad de preguntas frente a las escasas respuestas al inicio de una empresa de la envergadura de *The Last of Us*.

Hasta este momento Naughty Dog, la empresa desarrolladora del videojuego, había crecido mucho y desde el comienzo, como afirma su Director Artístico Erick Pangilinan, ha conservado una idea de trabajo poco corporativa.

En *Naughty Dog* no prevalecen las jerarquías de mando, por lo general, quienes están al frente de la empresa conceden un alto grado de libertad creativa y confianza a sus trabajadores. Se promueve la cooperación, el dialogo y tolerancia frente a la crítica, intentando hacer que el ego personal se subordine a las consideraciones del equipo en relación a lo que puede resultar beneficioso para el juego. En cada proyecto diseñadores,

programadores, artistas y animadores trabajan combinados según se ocupen de tareas vinculadas a los mismos personajes, etapas o espacios del videojuego, generando así una comunicación más rápida y eficaz. En este sentido se procura reducir las reuniones al máximo, favoreciendo las consultas cada vez que sea oportuno. De este modo, cualquier especialista de un área de trabajo puede levantarse y dirigirse al escritorio de otra persona que posea información útil.

Cuando recién se finalizaba *Uncharted 2* se decidió conformar un segundo equipo considerando la elaboración de una secuela más de *Jak and Daxter* como una entre las muchas ideas propuestas al inicio, pero como aconteció con tantas otras, fue finalmente descartada.

Un día Bruce Stranley Director de Juego y Neil Druckmann Director Creativo, plantearon a Evan Wells y Christophe Balestra co-presidentes de *Naughty Dog*, su propuesta de desarrollar un videojuego con temática post apocalíptica. El balance entre Neil y Bruce reflejado en el máximo provecho de la relación entre narrativa y jugabilidad, da la confianza suficiente a los directivos de *Naughty Dog* para aprobar el proyecto. El principio sobre el cual reposa dicho balance es la mutua convicción de que el videojuego, en tanto medio interactivo, ofrece la posibilidad de establecer una conexión que puede llevar al jugador a involucrarse de tal forma con los personajes que le lleve a experimentar los mismos sentimientos que los protagonistas tienen a medida que se desarrolla la historia.

A medida que se configuraba la historia, la presencia constante de los personajes Joel y Ellie, generó que Druckmann estableciera la relación entre ellos en la centralidad, punto a partir y en función del cual se estructurarían todos los aspectos restantes del relato. Joel es un personaje cercano a los cincuenta años cuya fisonomía no corresponde con los típicos protagonistas de videojuegos con fenotipo muy similar a la de un superhéroe. Pues bien, aquí el protagonista Joel, al contrario de los estereotipos habituales, presenta aspectos parecidos al de cualquier hombre rudo común y corriente de la calle. Igualmente, Ellie la coprotagonista, es una niña de 14 años que nada tiene que ver con la representación femenina típica de esos años en la industria de los videojuegos enfocada en la voluptuosidad y el sexismo. En efecto, se presenta a Ellie como una adolescente insegura al inicio, pero que, con el tiempo va consolidando el carácter necesario para bastarse a sí

misma y afrontar un mundo lleno de violencia e innumerables peligros de tal modo que, al final, se vuelve ella misma protagonista del videojuego.

Se determina que Ellie no sea hija de Joel en la trama. Esto porque las acciones de Joel realizadas con el fin de protegerla quedarían inmediatamente justificadas, en un binarismo padre-hija, por lo que las acciones que hiciera Joel se justificarían en la filiación familiar establecida. En cambio, eliminando este vínculo y presentándolos como dos personas que no se conocen, favorece la empatía del jugador con la relación emocional simbólica que se imbrica en la unidad padre-hija, estructura afectiva que se va conformando paulatinamente entre ellos en la medida que avanza la historia.

Tratando de ser consecuentes con el propósito de ofrecer una historia realista, se consideró la posibilidad de no incluir nada amenazante que pareciera un monstruo y en cambio presentar solo el hecho de una infección mortal, pero la idea, que sería perfectamente viable si se tratase de producir una novela, no resulta ser así con un proyecto consistente en desarrollar un *videojuego de acción y aventura*. La idea no prosperó y se retoma en consideración la presencia de los infectados dado que en la acción es fundamental el rol que desempeña el control como medio que canaliza la historia y, en este caso, la presencia de los infectados constituía la forma más eficaz de transmitir el carácter amenazante de la infección y de la situación de vulnerabilidad de los protagonistas.

En *The Last of Us* observamos el colapso de las naciones, particularmente la de los Estados Unidos, por el azote de una enfermedad contagiosa y devastadora. Esta idea se plantea en el juego a partir de hechos concretos de los cuales se dispone en favor de la verosimilitud: por un lado, la presencia real de la infección en el mundo animal, específicamente en los insectos, y de ellos, el caso de las hormigas es el más significativo. En un video, ya referido, de la serie Planet Earth de la BBC se expone dicha situación al mostrar una hormiga que, infectada por el hongo, se dirige, por obra del parasito, hacia lo alto de una planta donde se sujeta con sus mandíbulas para luego morir, con el paso de los días se ve como emerge de la cabeza de la hormiga el tallo del hongo que, al alcanzar cierta altura, libera las esporas causantes del contagio que caen para luego iniciar nuevamente con el ciclo infectando nuevos individuos, de este modo, colonias enteras de hormigas desaparecen por completo (BBCWorldwide). Por otro lado, el salto que diversas

infecciones han dado desde el mundo animal al humano, por ejemplo, el SIDA que originalmente se manifestó en chimpancés en los cuales el virus no muestra la severidad observada en los humanos y en las nefastas estadísticas: 75 millones de infectados de los cuales 35 millones han muerto. Otro ejemplo es el de la gripe aviar que después de la primera guerra mundial ocasionó más muertes que la misma guerra (PlayStation España).

La narrativa del videojuego analizado expone una catástrofe humana en este sentido, luego de la mutación del hongo, sus esporas, introduciéndose en el organismo de los individuos humanos, generan una infección que progresa en cuatro etapas según las cuales el infectado es clasificado por los humanos sanos utilizando términos como Runners, Stalkers, Clickers y Bloaters (corredores, asechadores, chasqueadores e hinchados respectivamente) cada tipo de infectado representa un grado de peligrosidad mayor que el anterior. En la quinta y última etapa, justo antes de morir, el infectado busca un rincón oscuro donde tenderse hasta que, ya convertido en cadáver, el hongo emerge de su interior liberando las esporas y dando inicio así a un nuevo ciclo.

El marco de esta catástrofe humana es constituido por los espacios urbanos en abandono convertidos en ruinas y reclamados por la naturaleza luego de transcurrir 20 años desde el inicio de la pandemia. Los protagonistas se encuentran con escenarios de este tipo a lo largo de su viaje que atraviesa los Estados Unidos.

#### 4. Contexto narrativo

La historia de *The Last of Us* comienza en Austin, Texas, Joel trabaja en la construcción y es uno de los protagonistas principales. Él aparece llegando a casa resolviendo algunos asuntos laborales por teléfono, en tanto, su hija Sarah, espera el momento propicio para obsequiarle un reloj por su cumpleaños. Estos primeros momentos culminan con el padre portando a su hija a su dormitorio después de haberse quedado dormida.

La escena muestra, hasta este momento, elementos propios de una normal cotidianidad con la cual se identificaría la mayor parte de los hogares de los Estados Unidos en el año 2013.

Luego Sarah despierta y se encuentra con que su padre está ausente, y a través de ella el jugador se percata de las primeras señales de que algo muy grave está pasando.

Una enfermedad que no parecía ser más que una nueva infección en estudio, escapa del control de las autoridades propagándose a una velocidad inusitada desatando el caos en la ciudad. En medio del desorden y el pánico generalizado, irrumpen fuerzas del ejército tratando de mantener a raya la infección matando a cualquiera que parezca enfermo. A pesar del esfuerzo de su padre y del auxilio de Tommy, hermano de Joel, Sarah fallece herida por las balas de un soldado que luego de consultar a su superior recibe la orden de disparar a matar. De esta manera, sumamente trágica se presenta la sección inicial de la historia correspondiente al prologo y el capítulo 1.

Luego el resto de la historia, que se inicia 20 años después, se desarrolla en cuatro etapas correspondientes a las cuatro estaciones del año, definiendo con esto simbólicamente un ciclo de vida natural.

Durante el verano Joel y su amiga Tess, ambas dedicadas al contrabando, son víctimas de Robert otro contrabandista que les ha robado un cargamento de armas que, luego, vende a un grupo de rebeldes denominado “Luciérnagas”. Luego de someter a Robert encaran a Marlene, líder de las “Luciérnagas” reclamando que les sea devuelto el cargamento de armas. Marlene se niega proponiendo, sin embargo, un negocio según el cual, a cambio de entregarles duplicada la cantidad de armas robadas por Robert, ellos deberían llevar y entregar a un grupo de rebeldes que esperan en el Capitolio de Massachusetts una niña de 14 años llamada Ellie quien es inmune a la infección.

Aceptan el negocio y emprenden la tarea de hacer la entrega, pero al llegar al capitolio descubren que del grupo de rebeldes que les esperaban no queda ni uno vivo, pues han sido aniquilados por el ejército. En ese momento acontece que un pelotón de soldados llega al lugar mientras Tess confiesa haber sido mordida por un infectado recientemente en el museo. Ella decide sacrificarse haciendo frente a los soldados con el fin de que Joel y Ellie consigan escapar. Joel se opone, pero termina actuando en conformidad con la última voluntad de su amiga.

Después de escapar, Joel desorientado, sin saber a dónde llevar a Ellie, decide buscar a su hermano Tommy, quien fue en el pasado militante del grupo de rebeldes, razón por la cual cree poder obtener de él la información necesaria para completar la entrega. Pero dado que es preciso realizar un viaje largo, considera que lo mejor es pedir a un amigo de nombre Bill, que vive en un pueblo cercano, le suministre un vehículo como pago por haberle prestado ayuda anteriormente.

Bill es el único habitante de Lincoln, pueblo dentro del cual ha establecido un perímetro con barricadas y todo tipo de trampas que matan o encierran infectados en ciertas áreas para utilizarlos como defensa frente a humanos sanos considerados por él como una amenaza peor. Bill acepta finalmente ayudar a Joel dándole una camioneta que echan a andar después de recuperar una batería sustraída por un compañero que poco antes había decidido abandonar a Bill. Logran escapar en el vehículo después de sortear una gran cantidad de peligros, entre ellos, enfrentar al *Bloater* nombre con que se designa el estado más grave de la enfermedad consistente en una cubierta de placas de Cordyceps que envuelve totalmente el cuerpo infectado al que las mismas sirven de coraza. Factor de peligro adicional constituye la posibilidad del infectado de desprender pedazos de dicha coraza que lanza y que al impactar liberan gran cantidad de esporas que pueden matar en el acto.

En Pittsburg son emboscados por una pandilla de "Cazadores" que son grupos de humanos sanos dedicados a la captura, asesinato y despojo de transeúntes. Allí, después de perder el vehículo y escapar de los pandilleros deben continuar su camino a pie. Más adelante se da la primera separación de ambos protagonistas cuando, al desprenderse un elevador, Joel cae hasta el sótano de un hotel mientras Ellie queda sola en el cuarto piso.

Luego de reencontrarse y más allá del distrito financiero de Pittsburg encuentran a dos hermanos sobrevivientes, Henry y Sam, quienes junto a un grupo más grande ingresaron a la ciudad en busca de suministros. El grupo se dividió luego de ser interceptado por los cazadores. Proponen a Joel que les acompañen en su intento por escapar de la ciudad según un plan ya preparado. El escape se lleva a cabo con éxito, sin embargo, después de enfrentar una horda de infectados en los suburbios los hermanos pierden la vida.

Durante el otoño Joel y Ellie alcanzan a llegar a la represa donde se refugia Tommy, ex militante de las “Luciérnagas”, ahora vive con su esposa María, albergando la esperanza de que su vida retorne a la normalidad. Su esposa concibió junto a su padre la idea de crear una comunidad autosustentable en base a la fortificación de los alrededores de la represa hidroeléctrica. La entera comunidad está bajo el mando de María.

Joel recibe de su hermano información precisa acerca de la localización del laboratorio de las “Luciérnagas” en la Universidad del Este de Colorado y decide continuar con el viaje llevando a Ellie allí. Tommy les suministra un caballo para tal propósito. Llegando a la universidad, todo lo que encuentran se reduce a infectados y un grupo de bandidos que hieren de gravedad a Joel, en este momento Ellie toma el control de la situación eliminando a todos los bandidos y escapando hacia las montañas.

Refugiados en un complejo turístico durante el invierno, mientras Joel convalece todavía, Ellie, mientras da caza a un venado, se encuentra con un par de sobrevivientes de nombre David y James, dispuestos a ayudarla a cambio de comida. Ellie acepta negociar con ellos esperando obtener medicinas para Joel ignorando que son miembros del mismo grupo de asesinos que encontraron en la Universidad.

El líder de este grupo, David, ofrece a Ellie un lugar a su lado en la comunidad y quien se enfurece después de su rechazo, confinándola en una celda. Ellie luego descubre horrorizada los hábitos caníbales de David y su grupo, y aprovechando una oportunidad consigue escapar de su confinamiento dando muerte a James. Más tarde hace lo mismo con David momentos antes de que Joel llegue por ella después de emprender su búsqueda con mucho esfuerzo a causa de sus heridas.

Llegan a Salt Lake City en primavera donde son capturados en un sitio cercano al hospital por un comando de las “Luciérnagas” que descubre a Joel tratando de salvar a Ellie luego de cruzar un túnel subterráneo inundado.

Los rebeldes golpean a Joel haciendo que pierda la consciencia. Al despertar Joel descubre por medio de Marlene que todo está dispuesto para efectuar la operación que permitiría obtener la muestra del cerebro de Ellie necesaria para producir la vacuna ansiada por las “Luciérnagas” que liberaría la humanidad del mal que sufre. Sin embargo, dicha

intervención, supone la muerte de Ellie, circunstancia que Joel tiene bien claro y que por supuesto busca evitar a toda costa.

Finalmente, Joel logra rescatar a Ellie de la sala de operaciones después de acabar con los guardias rebeldes que resguardaban el lugar, seguidamente, logra llevársela llegando incluso a matar a Marlene quien infructuosamente intentó convencerlo de no llevársela, tratando de hacerle ver que, de todos modos, sus esfuerzos serían inútiles por los peligros que hay fuera y que seguramente acabarían matando de cualquier forma a la niña.

Camino a Jackson, Joel miente a Ellie diciéndole que las “Luciérnagas” finalmente habían desistido de encontrar una cura debido a la aparición de numerosas personas que desarrollaban inmunidad como ella. El videojuego finaliza cuando, un año después de iniciado el viaje y antes de entrar al pueblo de Tommy, ella pide jurar a Joel que todo lo dicho relativo a las “Luciérnagas” es verdad.

Como hemos visto la historia narrativa inserta en el género de aventura, lleva por muchos peligros a los dos protagonistas que logran sortear los peligros ambientales y las luchas de poder para sobrevivir. No obstante, todo el juego se comienza a llenar de dilemas éticos y de decisiones que conciernen a la conciencia individual. Todos estos contenidos son traspuestos de una simbología significativa en el aspecto gráfico que denotan los temores más arcaicos y naturales de la humanidad frente a la sobrevivencia.

## Capítulo 2

### Categorías filosóficas

#### 1. Elección del objeto de estudio

La decisión de ocuparme de un objeto particular la he tomado por la conformidad que tal determinación guarda con la ventaja que posee la estética respecto de su riqueza analítica.

Esto se comprende al revisar una definición de la estética como la que elabora Alexander Baumgarten.

La propuesta que se presenta de dicha definición muestra que la interrogante estética emerge en el siglo XVIII en que Alemania, al margen de las grandes corrientes del pensamiento europeo, observa con admiración los grandes sistemas filosóficos de Francia e Inglaterra, el cartesianismo y el empirismo respectivamente. La estética surge, además, cuando estaba por llegar la revolución industrial, en un momento en que nace la noción moderna de arte. Además, coincide cuando la filosofía se hacía preguntas acerca de la subjetividad, es decir, cuando se planteaba si acaso lo que es objetivo no existe por sí mismo, sino en función de una subjetividad que lo construye.

La palabra estética aparece por primera vez en una obra de Baumgarten, quien era profesor de Metafísica y Poética. La primera materia comprendía por un lado una Metafísica general correspondiente a la Ontología y, por otro lado, una metafísica especial que incluía Teodicea, Astronomía y Psicología; La segunda se dividía, siguiendo a Aristóteles, en Poiesis (creación), Aisthesis (recepción de los sentidos), y Catharsis (purificación) entendida como una elaboración de la percepción en el sentido de como esa percepción genera un efecto en el individuo. La Poiesis cobraba relevancia en el siglo XVIII por encima de las otras dos, razón por la cual en dicho tiempo un profesor de poética era sobre todo un profesor de las reglas de la belleza y la creación artística.

Es en un texto de 1736 titulado "*Consideraciones filosóficas sobre el poema*" cuando se da la primera aproximación a la estética preguntándose Baumgarten sobre esta disciplina como ciencia. Se relaciona dicha pregunta con el problema acerca de la manera en que conocemos mediante la sensibilidad, ligado a su vez al proceso de representación que se lleva a cabo al momento de crear una determinada obra de arte. En efecto, pues al crear conocemos, no solo la belleza que se nos presenta, sino también conocemos estéticamente el mundo, ya que un poema, una escultura, una pintura, etc, son todas formas de representación del mundo. Y esta forma de conocer no es un conocimiento convencional.

Baumgarten se pregunta con esto, si acaso la sensibilidad, además de ser un objeto de conocimiento, sea un modo de conocer alternativo al único modo de conocimiento

conocido hasta entonces, es decir el conocimiento lógico. Es en 1750, en su obra "Estética", en que ofrece la definición de la estética en los siguientes términos: *La estética, (o teoría de las artes liberales, o gnoseología inferior, o arte del bello pensar, o arte del analogón de la razón) es la ciencia del conocimiento sensible* (cit. en Tedesco 12).

El contexto histórico filosófico corresponde a un momento en el cual resulta muy difícil afirmar que la sensibilidad sea una forma de conocimiento. Tal dificultad es comprensible al tener en cuenta la poderosa influencia que entonces ejercía el pensamiento cartesiano en Europa. En efecto, Descartes afirmaba que la única posibilidad de tener un conocimiento certero del mundo dependía de la disposición de ideas claras y distintas, lo cual otorga el carácter lógico al conocimiento. Es decir, el conocimiento lógico consistía en la representación de ideas claras y distintas, condición que determina la evidencia, la cual se alcanza mediante un acto intelectual, según Descartes, consistente no en "el testimonio fluctuante de los sentidos [...] sino en un concepto de la mente pura y atenta, tan fácil y distinto que no queda ninguna duda alrededor de lo que pensamos; o, lo que es lo mismo, un concepto no dudoso de la mente pura y atenta, que nace de la sola luz de la razón y que es más cierto que la deducción misma." (cit. en Reale et al. 315).

En este sentido una idea es clara en la medida en que se le puede distinguir, y es distinta en la medida en que se puede elaborar de ella un concepto. A esta condición se opone el carácter oscuro y confuso de las realidades que se manifiestan en la dimensión de la subjetividad como los sentimientos y las pasiones, y en el medio, Leibniz, propone la existencia de realidades mixtas como el color rojo que siendo claro porque se le puede distinguir es, sin embargo, confuso porque no es posible elaborar de él un concepto.

Baumgarten, apoyándose en este discurso, parte de una premisa discutible hoy en día según la cual la belleza de ciertos objetos como un poema, una pintura, etc. es clara para todos, pues hay una capacidad universal para reconocerla, aunque de ella no podemos elaborar concepto alguno. En concreto, Baumgarten no discute la validez del conocimiento del mundo por parte de la lógica, sino que explora sus límites afirmando que la belleza de un poema, por ejemplo, está más allá de sus fronteras y que, sin embargo, es una realidad que podemos conocer estéticamente mediante el conocimiento sensible, cuyo carácter inferior

correspondería , según él, a una extensión de la razón, es decir, la sensibilidad sería una claridad extensiva de la razón que permite conocer la belleza en tanto forma de la verdad.

En el siglo XIII la idea de arte no existía, lo que entonces había era las artes que correspondían a oficios o maneras de hacer denominadas mecánicas o manualidades, propias de artistas cuya excelencia dependía de la medida en que su manera de hacer se adecuaba al canon. Significa esto que un buen artista no era aquel que innovaba o creaba algo nuevo, sino aquel que era capaz de hacer algo tan bien como lo hacían los maestros que le precedieron.

Por otro lado, las grandes artes de entonces eran las artes liberales pertenecientes al trívium: retórica, gramática y dialéctica; y al cuadrivium: aritmética, geometría, astronomía y música. Ninguna de estas disciplinas corresponde a la idea moderna de arte pues corresponden más precisamente a las artes del discurso, la palabra, la discusión, de la ciencia y los números. Es de notar que en este siglo y en los subsiguientes XIV y XV se da un flujo entre las artes liberales y las artes mecánicas debido al principio de especialización que comienza a afirmarse.

Otros antecedentes significativos que permiten ver que Baumgarten no parte de cero en su reflexión son: el prestigio pictorial de Filippo Lippi. Así también, la proyección que de las artes liberales realiza Leonardo da Vinci en la pintura. Asimismo la querrela del color en que debaten Charles Lebrun y Roger de Piles con la intervención de Félibien, En un plano teórico, la aparición del *Ensayo crítico sobre la poesía y la pintura* del abate Du Bos en que afirma que el arte y la belleza no dependen de un canon, sino de un sentido innato; y además que la finalidad del arte es gustar y que el mejor juez de una obra de arte no es la razón, sino el sentimiento. (cit en. Bayer 163)

Baumgarten lo que desarrolla es una teoría de la “apariencia de la verdad” que es un discurso fundacional de la estética en que se plantea que el acceso privilegiado a la verdad se lleva a cabo mediante el modo en que esa verdad se expresa formalmente. De este modo, la estética como ciencia del conocimiento sensible resulta útil porque es capaz de comprender aquello donde la lógica no puede intervenir. Así la estética extiende el mundo cognoscible, pero conocible siempre de manera particular y no mediante una definición

general. Por esta razón la estética se presenta como una extensión de la lógica. La verdad total o verdad estético-lógica a la que es posible acceder para el ser humano resulta ser entonces compuesta por la verdad del concepto y por la verdad de la sensibilidad.

Sin embargo, el hombre no puede, según Baumgarten, acceder a la comprensión de todas las cosas porque un ser finito que no puede tener conocimiento de lo infinito. En cambio, Dios comprende la verdad de todas las cosas que ha creado, pero, además, puede comprender la verdad de aquello que, pudiendo haber creado, no creó. Entre las cosas creadas, supone, Baumgarten, está cierta facultad presente en el hombre que le permite conocer aquellos mundos que Dios dejó increados. En función de lo anterior, la verdad no es solamente lo real, sino además lo posible, es decir, lo que es en acto y lo que es en potencia; y que constituyen el objeto de representación del arte y la belleza, el síntoma de la confrontación con mundos posibles, lo que Baumgarten llama la belleza heterocósmica de la verdad estética.

De lo anterior se concluye que la verdad lógica tiene por ventaja permitir el conocimiento universal en virtud de la riqueza formal que posee, en otras palabras, la lógica es formalmente rica pues es capaz de establecer patrones que rigen los distintos objetos individuales, pero es materialmente pobre. En cambio, la estética es más pobre formalmente, pues no tiene concepto, pero es rica materialmente porque posee la capacidad de dar cuenta de la particularidad de la cosa. Frecuentemente se dice que la estética se ocupa del arte cuando, en realidad, no existe el arte; lo que existe es un término que se utiliza para asociar un conjunto de objetos particulares. Así la estética es una filosofía de lo particular. Por lo tanto su riqueza radica en su capacidad de describir individuos y particularidades.

Luigi Pareyson reconoce esta ventaja al plantear, presentando un oportuno balance, que la estética posee inseparablemente un carácter concreto y especulativo. Ocuparse de cuestiones concretas y bien determinadas constituye una posición privilegiada: los problemas son poco a poco expuestos por la inagotable experiencia de la producción y contemplación de lo bello, y la reflexión filosófica los resuelve obteniendo resultados universales y sistemáticos renovándose continuamente. No se ha de temer que ello disperse la unidad y sistematicidad del pensamiento filosófico, o lo haga decaer al nivel de

cuestiones minúsculas y secundarias: ante todo la estética no es una parte de la filosofía, sino la filosofía entera concentrada en los problemas de la belleza y del arte, y en segundo lugar, las cuestiones concretas de la estética, por el hecho de ser particulares, no cesan, en absoluto, de ser filosóficas. Además no la limitan en nada, en cuanto a la dificultad, a las cuestiones más generales, comprometidas en una más inmediata y perentoria verificabilidad de las soluciones propuestas. Más bien se puede decir que la estética es un feliz ejemplo del punto de encuentro de las dos vías de la reflexión filosófica: la vía hacia arriba, que obtiene resultados universales a partir de la meditación sobre la experiencia concreta, y la vía hacia abajo, que se sirve de estos resultados para interpretar la experiencia y resolver los problemas. La estética muestra claramente que las dos vías no se pueden separar la una de la otra, ya que en filosofía la experiencia es objeto de reflexión y verificación del pensamiento, y el pensamiento es al mismo tiempo resultado y guía de la interpretación de la experiencia (Pareyson 15).

## 2. Los videojuegos como objeto de estudio

No fue hasta el año 2000 en que una reflexión explícitamente estética acerca de los videojuegos aparece en el mundo académico a través de la obra *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames* de Steven Poole. El autor adopta un enfoque distinto al trabajo que se venía realizando desde los años setenta hasta entonces en ese ámbito, consistente en escritos aficionados y periodísticos que analizaban los videojuegos desde una óptica sociológica y de cultura popular.

Al respecto, Poole se hacía preguntas relativas al vínculo entre la vida interior de los juegos y la vida interior del jugador cuyas respuestas eran estéticas. Llevando a cabo un análisis comparativo con otros medios como el cine, pretendía resaltar el encanto que poseen los videojuegos y sus propiedades únicas describiendo la implicación de orden tanto psicológico como físico del jugador. Su interés recaía además en la manera en que se realizaba la construcción de esos mundos, en la explicación de las historias y en como los personajes devenían en ídolos populares.

Por cierto, la reflexión de Poole se destaca además por las referencias a filósofos puntales de la modernidad como Adorno, Benjamin, Huizinga, Peirce y Wittgenstein que confieren carácter y sustentabilidad teórica a su propuesta (Wolf et al. 10).

Sin embargo, ya en 1993 los autores Alain y Frédéric Le Diberder ya habían declarado arte a los videojuegos en su libro *Qui a peur des jeux video?* afirmando que después de los seis artes clásicas y los tres nuevos artes (el cine, el comic y la televisión) los videojuegos eran el décimo arte (8).

Hasta comienzos de milenio comienza a ser notable la conformación a nivel internacional de una red de investigadores que contribuyen a dar consistencia a una teoría de los videojuegos (13). En estos lineamientos Mark Wolf y Bernard Perron están de acuerdo con que este objeto de estudio, por ser multidisciplinar, tiene que ser naturalmente síntesis de una diversidad de puntos de vista, entre ellos el estético, pero, al mismo tiempo, comparten la opinión de Espen Aarseth quien opina que este campo de estudio debería existir como una estructura académica independiente. Para tal fin proponen como punto de partida el análisis de algunos elementos, según ellos, constitutivos de lo que es un videojuego.

Ya desde 1970 aparecían distintas publicaciones utilizando términos como "Electronic Games" y "Computer Graphics", pero el más popularmente utilizado es "Video Games" (video juegos) que aparece por primera vez en el título de la edición de *Reader's Guide to Periodicals* correspondiente a marzo de 1973-febrero de 1974. "Computer Games" (juegos de ordenador) es también frecuentemente utilizado, apareciendo de hecho junto al anterior como componente en las siglas "VCS" (Video Computer System) de la Atari 2600 (2).

La partícula *Video* sugiere, originalmente, que los acontecimientos del juego aparezcan representados de forma visual en una pantalla vinculada a tubos de rayos catódicos o Cathode Ray Tubes (CRT) como era la norma en juegos de video antiguos, tanto domésticos como arcades; pero incluso a los actuales con visualización basada en píxeles se les denomina de la misma forma hoy en día. La segunda partícula es más difícil de definir, pero los diversos intentos por hacerlo hacen referencia a las propuestas como la de Johan Huizinga, Roger Caillois, Elliot Avedon, entre otros.

Ahora bien, según Mark Wolf y Bernard Perron debemos reconocer cuatro elementos constitutivos en relación al videojuego. los elementos basales propuestos por su constante presencia en los debates: los gráficos, que corresponden a la visualización de imágenes en pantalla; la interfaz, que se coloca en el límite entre el jugador y el propio videojuego; la actividad del jugador que constituye el centro de la experiencia de juego; y, finalmente, el algoritmo, que suministra los procedimientos que controlan mediante la entrada y salida de señales los gráficos y el sonido, proceso en el cual están implicados los jugadores y su comportamiento en el videojuego (14). Este último aspecto es un puente postmoderno fundamental que realiza un intercambio entre la ingeniería, el comportamiento esperado de la psicología comportamental y las matrices tecnológicas siempre en perfeccionamiento del paradigma digital.

En relación a las futuras líneas de trabajo sobre el videojuego, el profesor Henry Jenkins, a inicios de siglo XXI, compara la condición de los videojuegos frente a propuestas paralelas en el ámbito de los nuevos medios afirmando:

Los videojuegos representan un nuevo arte vivaz, uno tan apropiado a la era digital como los medios anteriores lo fueron a la era de las maquinas. Abre nuevas experiencias estéticas y transforman la pantalla del ordenador en un ámbito de experimentación e innovación altamente accesible. Y los juegos han sido adoptados por un público que no se ha sentido impresionado por gran parte de lo que se considera arte digital. Las artes contemporáneas de la década de 1920 parecían estériles al lado de la vitalidad e inventiva de la cultura popular, los esfuerzos contemporáneos para crear narrativa interactiva a través del hipertexto modernista o el arte de instalación vanguardista parecen sin vida y pretensiosos al lado de la creatividad y exploración, la sensación de diversión y asombro, que los diseñadores de videojuegos imprimen con su oficio. (cit en Wolf 20)

Al respecto es destacable destacar este puente establecido en la cultura popular por el videojuego donde los contenidos de la pantalla van de la mano de los contenidos formales y de los mensajes estéticos.

Bernard y Perron, vinculando la tesis de Jenkins con la exploración de las posibilidades del medio por parte de diseñadores y teóricos, afirman que, mientras se lleva a cabo dicha tarea, quizá en el medio emerjan nuevas tendencias de exploración formal del mismo modo que lo hizo el cine experimental o la música electrónica siguiendo orientaciones que tomaban distancia de las productos de las grandes industrias sin que, por ello, dejaran de influir en ellas, sugiriendo nuevas rutas de desarrollo. Y aunque, en este sentido, quede mucho camino por recorrer resulta imperativa la necesidad de dar cuenta claramente de la función económica y política de los videojuegos, y de las ideologías que les dan forma así como aquellas para las cuales sirven de propaganda (20).

### 3. Simbolismo y estética

Buscaremos en el videojuego los símbolos que conforman los sintagmas representacionales que nos permitirán revisar las matrices estéticas contenidas. Al respecto podemos decir que hemos encontrado diez símbolos a los que haré referencia en la conformación del videojuego. Por supuesto que nos referiremos solamente a aquellos que nos parecen más relevantes. Aunque puede ser que algunos, o todos ellos, trasciendan las expresiones estéticas que se presentarán.

La lectura de los símbolos permitirá dialogar con diferentes pensamientos y referencias de uno o varios filósofos que examinan el concepto del correspondiente símbolo. También, se mencionará algún postulado teórico acerca de la expresión estética en relación al videojuego en general. Luego, se indicará alguna característica en que se refleja la teoría en el videojuego *The Last of Us* en particular.

- El viaje - Narrativa

Frecuentes han sido las ocasiones en que la filosofía ha utilizado el viaje como metáfora de una idea, y, en dichas ocasiones, se constituye un juego simbólico en el cual la figura del retorno resulta un elemento insoslayable. La alegoría platónica de la caverna es una de ellas. El viaje se presenta ahí como un ascenso que lleva a cabo el filósofo desde el mundo

de las sombras hasta el luminoso mundo de las ideas perfectas, puras e inmutables. Pero es igualmente frecuente olvidar que hay un retorno (Castro 1). Dicha travesía no culmina en la contemplación de la verdad absoluta del mundo inteligible donde, según Platón, cualquiera que se limitase a seguir sus propios deseos, permanecería ahí eternamente. Sin embargo el significado político de la alegoría plantea claramente la necesidad de que el filósofo retorne superando así sus deseos propios para encaminarse a salvar también a sus antiguos compañeros de infortunio que quedaron en las sombras (Reale, VI, 154). Otro ejemplo, de matriz Nietzscheana, plantea el viaje como una travesía funesta, como una aventura jovial a lo largo de un terreno lúdico y abismal que suprime toda idea de ascenso o descenso (Castro 1).

Joseph Campbell. En su obra *The hero with thousand faces* analiza historias de todo el mundo con el fin de identificar un patrón que contenga elementos comunes intrínsecos a muchas culturas y tradiciones religiosas. Delimitando el discurso de Carl Jung elabora su modelo para el "viaje del héroe".

Los videojuegos de aventura, entre muchos otros géneros, dependen frecuentemente de variaciones del *viaje del héroe*. Ejemplos como *Legend of Zelda*, *Grim Fandango* y *Tomb Raider* representan sólo una mínima muestra de títulos exitosos que albergan en su corazón el esquema del *viaje del héroe*. Según Campbell, son tres las fases que caracterizan dicho viaje: la *partida*, la *iniciación* y el *retorno*. Cada uno constituido por componentes secundarios. Este modelo puede incluir aspectos que caracterizan a los personajes. En la partida el héroe o heroína se presenta en su mundo ordinario, con posibles deficiencias en el hogar, frecuentemente huérfano, con algún que otro talento (Bateman 28). En la fase de la iniciación se somete a examen el temple del héroe a través del *sendero de las pruebas*, pasaje que confiere al personaje habilidades y crecimiento interno, y en que establece alianzas y adquiere enemigos; el retorno es, en cambio, el evento en que el héroe se encuentra con el triunfo mediante la prueba suprema tras la cual, generalmente, regresa a su antiguo hogar o encuentra uno nuevo (29).

En efecto, se puede ver tanto en Ellie como en Joel, una resistencia inicial a emprender el viaje, ambos con un pasado funesto. Ellie manifiesta claramente su negativa frente a Marlene de viajar junto a Joel y Tess. Conociendo bien las capacidades de Joel, Marlene

expresa a Tess su interés de que sea él quien conduzca a Ellie hasta el capitolio de Massachusetts donde un comando de las Luciérnagas espera por ella; Joel, por su parte, se resiste inicialmente, al igual que Tess, a escoltar a Ellie si antes Marlene no demuestra tener consigo las armas compradas a Robert. Luego, ya en el capitolio, después de constatar el aniquilamiento del comando de las Luciérnagas por parte del ejército, Joel rechaza la propuesta de Tess de emprender una lucha filantrópica continuando la escolta de Ellie hasta Salt Lake City.

Ambos, Ellie y Joel, atraviesan su correspondiente sendero de pruebas, siendo significativa la que enfrenta Ellie al salvar la vida de Joel en el edificio de ciencias de la Universidad del Este de Colorado. El retorno se ve claramente en el epílogo en su camino que ambos transitan hacia Jackson.

No podemos obviar las referencias del universo mítico convocado a propósito del viaje de los protagonistas, las leyendas homéricas tienen una relectura en este videojuego. En ambos relatos narrativos los héroes se ven interpelados por principios superiores y padecen las muestras de su desconfianza y en el viaje van madurando sus personalidades organizativas y de liderazgos (Eliade 181).

- La ruina – Diseño conceptual

En la obra *Genio del cristianismo* de 1802 se dice que “Todos los hombres tienen una atracción secreta para las ruinas. Esta sensación se debe a la fragilidad de nuestra naturaleza, una correspondencia secreta entre estos monumentos destruidos y la velocidad de nuestra existencia”. Con este texto, Alain Musset, cita a Chateaubriand con el fin de enfatizar en el hecho de que la ruina y particularmente la ruina urbana ocupa un sitio preponderante en un imaginario occidental “obsesionado con el paso del tiempo y la vanidad de las obras humanas” (2). De este modo, el resabio romántico de raigambre conservadora se ancla a la ruina como la verdad de un pasado glorioso que es necesario recordar y revitalizar.

Igualmente, Musset, con el fin de mostrar que la fascinación por las ruinas son parte de una tradición nacida en el renacimiento con el redescubrimiento de la antigüedad clásica, recuerda la obra de Sophie Lacroix titulada *La fonction critique des ruines* para señalar que lo que prevalece al contemplar los restos de un edificio que simboliza la grandeza de una civilización aniquilada, es una emoción impregnada del *memento mori* ("recuerda que morirás") representado frecuentemente por los romanos mediante la imagen de una calavera para ilustrar el tema de la fugacidad de la vida. (1)

Innumerables son los recursos que están a la disposición de quienes tienen a cargo el diseño conceptual de un videojuego si se piensa en las temáticas recurrentes. De estas se pueden mencionar las que requieren ambientes de estilo medieval, los entornos industriales, los futuristas y espaciales, los que solicitan imágenes de una naturaleza exuberante y aquellos en donde aparece alguna ciudad en ruinas, una fortaleza o cualquier edificación importante devastada. Actualmente es frecuente encontrar un eclecticismo en este sentido, pero también es común ver una preferencia por recrear entornos reales. Estos espacios basados en sitios concretos son identificables a partir de la réplica de los distintos componentes arquitectónicos, a menudo dotados de algún aspecto adicional vinculado a la ficción o fantasía pertinente en la trama del videojuego.

Son notables también las tendencias a la representación de lugares lúgubres, oscuros y desolados, muchas veces asociados a narraciones con un contenido unido a criaturas fantásticas y traicioneras como zombis o vampiros; o con aquellas que hablan de alguna devastación relacionada con un futuro apocalíptico. En todos estos casos es el tratamiento de la luz y las texturas lo que se destaca que permite ver estos lugares como espacios de huida y desasosiego (Hidalgo 153).

De esta manera resulta ilustrativo el caso de *Naughty Dog* que comienza por conferir el concepto de la ruina al cuerpo humano en la representación del ciclo de la infección por *Cordyceps*, desde el contagio hasta la muerte brotando desde dentro. La desarrolladora procede como situando ahí el ya mencionado *memento mori*, presente en las distintas artes plásticas o como en la poesía como lo hace Charles Baudelaire cuando encontrando una espantosa carroña dice a su joven compañera:

“Y sin embargo, parecerás a esta basura, / A esta infección horrible /  
Estrella de mis ojos, sol de mi naturaleza, / ¡Tú, mi ángel y mi pasión”  
(cit en Musset 2)

O como lo hace el poeta hondureño Juan Ramón Molina con su elegía inmortal “*A una muerta*” dedicada a su fallecida esposa doña Dolores Hinestroza:

[...] “Dime: si fue en la tierra / también tu preferida, /  
¿por qué la flor segaste de su apacible vida, / dejando que un enjambre /  
de lívidos gusanos hirviera en sus mejillas / sus senos y sus manos? [...]

Con el entorno urbano como motivo representacional central se procede de similar manera, la ruina está por doquier haciéndola creíble mediante la aplicación de muchas texturas. En este sentido podemos vislumbrar para el videojuego analizado como referente el libro de Alan Weisman titulado *The world without us* y el registro que hizo el fotógrafo Robert Polidori en 2005 de la destrucción que en Nueva Orleans provocó el huracán Katrina y que recopila en su libro *After the flood*. De este registro fotográfico resultan significativas las imágenes correspondientes a los interiores habitacionales destruidos y las inundaciones del exterior. Igualmente es notable la influencia de su trabajo que retrata la desolación de los espacios urbanos de Chernobyl (Digiacomo). Ambos “no lugares”, como diría Augé, son lugares de abandono y desolación, un espíritu triste habita en estas ciudades devastadas. Un hecho es claro todas las personas quieren huir.

- La violencia – Diseño de combate

En su conferencia sobre el tema de la violencia, José Pablo Feinmann inicia apelando el “no matarás” bíblico en referencia a la polémica suscitada en cierta ocasión en diversas publicaciones argentinas. Destaca Feinmann que el filósofo Oscar del Barco, recordando su participación en el Ejército Revolucionario del Pueblo, escribe una carta a Sergio

Schmucler en la cual manifiesta que de la muerte de Pupi y Bernardo, dos jóvenes desertores, "Ningún justificativo nos vuelve inocentes. No hay causas ni ideales que sirvan para eximirnos de culpa. Se trata, por lo tanto, de asumir ese acto esencialmente irredimible, la responsabilidad inaudita de haber causado intencionalmente la muerte de un ser humano (Lectores)." Del barco afirma que más allá de todo y de todos hay el "no matarás" frente a una sociedad que mata a millones de personas a través de guerras, genocidios, hambrunas, enfermedades y todo tipo de sufrimientos (Del Barco).

Del Barco hace tal afirmación teniendo presente que el principio "no matarás" es imposible. Feinmann destaca este elemento para explicar el fenómeno de la violencia a la vez que Opone el grado de abstracción del pensamiento de Hegel a la concreción de Engels en referencia al mismo fenómeno. Por otro lado Emmanuel Lévinas afirma: "Para mí, el rostro del otro en su precariedad e indefensión, constituye a la vez una tentación de matar y una apelación a la paz, el 'No matarás'" esta expresión de Levinas, en varios sentidos, sugiere algo perturbador según Judith Butler en su obra *Vida Precaria: el poder del duelo y la violencia* y de la cual ofrece un extenso y certero análisis (169).

El profesor Henry Jenkins expresa que "no todo jugador piensa profundamente en sus experiencias de juego, ni reflexiona todo diseñador sobre los significados ligados a la violencia en sus creaciones" (260). El autor afirma también, que quienes se ocupan de reformar los medios de comunicación son incapaces de hacer las diferenciaciones más elementales acerca de las diferentes especies de representaciones de la violencia. En este sentido, muestra como ejemplo que según la Academia Americana de Pediatría informaba que el 100 de los largometrajes de animación de los Estados Unidos entre 1937 y 1999 representaban la violencia. Jenkins se pregunta acerca del sentido de tal afirmación si pensamos en la violencia que sufre la madre de Bambi o la que sufre un robot de una película japonesa de anime. ¿Se trata de la misma violencia? Este y otros problemas plantea Jenkins en su reflexión acerca de la violencia en los videojuegos (260).

Para *Naughty Dog* era necesario no "suavizar" la representación de la violencia dado el propósito de hacer sentir al jugador la amenaza lo más real posible. En defensa de esta postura, sus directivos afirman que dicha manera de tratar la violencia es común en muchos otros medios como los libros, las películas, el comic, etc.

Por lo tanto, el esfuerzo recae en la intención de mostrar plásticamente el combate, procurando hacer sentir cada impacto, tanto en el apartado visual, sonoro, y táctil. Ejemplo de ello son las salpicaduras en la "cámara"; los distintos sonidos resultantes de los impactos según la materia que constituye el arma como metal, madera, vidrio, etc; y táctilmente mediante la vibración del mando. El dispositivo sonoro y visual y su realismo nos llevan a una violencia palpable, que puede imbricar una reflexión sobre el sentido inidical de esta violencia.

- La vida - Visualidad

La acción según Maurice Blondel es algo que comprende el pensamiento sin anularlo; de este modo la filosofía de la acción es, de manera simultánea, una "crítica de la vida". El pensamiento de Blondel, por un lado, considera la verdad como una mirada directa de la dinámica en la cual cada ser consiste: por otro, piensa que la palabra acción implica la diferenciación de tres etapas y de tres significaciones discernibles, sean separables o no (Ferrater 43). Estas etapas son:

"1. La acción indica primitivamente el ímpetu iniciador en lo que tiene de vivo y de fecundo, de productivo y de finalista a la vez. 2. La acción puede designar (allí donde una operación discursiva y compleja se hace indispensable para que se realice) la serie continua y progresiva de los medios empleados: proceso necesario para la ejecución del designio inicial que debe recorrer el intervalo que separa el proyecto del efecto y, según la expresión escolástica, el *terminus a quo* del *terminus ad quem, per gradus débitos*. 3. La acción puede designar, finalmente, el resultado obtenido, la obra conseguida, la terminación realizada. Puede entonces considerarse este resultado menos como un objeto bruto que como una especie de creación viviente donde la eficacia y la finalidad han conseguido unirse valorando todas las potencias mediadoras que han servido para esa maravillosa innovación, evocada por esa pequeña palabra llena de misteriosas riquezas : obrar " (cit en Ferrater 43).

La cinestesia o kinestesia es la percepción del equilibrio y de la posición de las partes del cuerpo (RAE). El término proviene del griego κίνησις *kínēsis* 'movimiento' y αἴσθησις *aísthēsis* 'sensación'. Es decir, etimológicamente significa "sensación o percepción del movimiento".

"en el esquema corporal los datos táctiles kinestésicos y ópticos no pueden separarse unos de otros sino mediante procedimientos artificiales. [...] El sistema nervioso obra como un todo en relación con la situación global. La unidad de percepción es el objeto que se presenta por los sentidos y a *todos* los sentidos. La percepción es sinestésica; y también el cuerpo, en cuanto objeto, se presenta a todos los sentidos" (Schilder cit. en Bernard 39).

Pero según Paul Schilder la percepción no existe sin la acción, pues hasta en aquellos casos en que hay una parálisis total, la tendencia a moverse subsiste "mientras dura la vida" (40).

El concepto de cenestesia (del griego *koiné*, común, y *aísthēsis*, sensación), en cambio, designa "el enmarañado caos de sensaciones que se transmiten continuamente desde todos los puntos de cuerpo sensorio, es decir, al centro nervioso de las aferencias sensoriales (Henlé cit. en Bernard 27)".

Comprende dos tipos de sensibilidad la "interocéptica" que es la propiamente visceral, y la "propioocéptica" cuyo lugar periférico está localizado en las articulaciones y los músculos. Su función consiste en regular, además, las sinergias o acciones voluntarias coordinadas necesarias para realizar cualquier movimiento del cuerpo (28).

El grado de dificultad puede ser distinto de un videojuego a otro, sin embargo, resulta necesario en todos ellos la familiarización con los controles y el alcanzar un cierto nivel de habilidad que permita superar los desafíos que impiden el avance del jugador. Esta habilidad es lo que específicamente permite a los jugadores realizar acciones cinestésicas de carácter vicario como caminar, correr, saltar, golpear, o disparar en el interior de una escena mostrada en la pantalla como es característico en los juegos de acción en primera y segunda persona (Darley 246). En este tipo de videojuegos, la intensificación de la sensación manifestada mediante la adquisición necesaria de destreza y habilidad en el manejo del control, sumada a la impresión de cinestesia inducida por la ilusión de verse

envuelto en acciones espectacularmente arriesgadas y veloces es lo que les otorga su carácter particular (247).

Para *Naughty Dog* era muy importante mostrar que lo que realmente está en juego en el contexto del videojuego y su trama son vidas. Los combates cuerpo a cuerpo fueron sometidos a prueba considerando que todos los movimientos se llevan a cabo entre una introducción y un balanceo. Llevando a cabo una cuenta de los fotogramas o reduciéndolas, en ocasiones, a cero en un intervalo que se encuentra entre el impacto y la reacción de un personaje no jugable que haya sido golpeado, se corregían eventuales posturas poco convenientes para la adecuada producción y desarrollo del videojuego. Dicho intervalo de 0 fotogramas por segundo no corresponde a lo que en realidad acontece pues se requiere el empleo de aproximadamente medio segundo para efectuar un golpe, pero el juego exige que sea un movimiento lo más instantáneo posible (Negus). Por lo mismo, la cinestesia y el carácter vital en función de la supervivencia se refleja en este contexto, hasta cierto punto el videojuego emite avisos que permiten anticipar los golpes de los contrarios actuando oportunamente, mientras la cenestesia es notable en las pulsaciones de color rojo que aparece en el anillo de vida de los personajes a causa de las heridas o la enfermedad.

- La muerte – Actuación

Desde una perspectiva heideggeriana el *dasein* es una realidad arrojada a sus posibles, es un ente existencial lanzado al mundo, a sus posibilidades. Entre estas posibilidades hay un posible que le es posible a todo lo posible. Dicha posibilidad es la de morir; y respecto a tal posibilidad, o sea la muerte, el *dasein*, que es el *ser-ahí*, es, de todos los seres, el único que se hace preguntas acerca del ser.

Heidegger publica *Ser y tiempo* en 1927 un periodo sombrío para Europa y este filósofo lo que hace es reflejar el momento que atravesaba entonces Alemania. Lo mismo hace el expresionismo cinematográfico. Ejemplo de esto es la película *El gabinete del doctor caligari* de Robert Wiene en que Cesare anuncia la inminente muerte (mañana por la mañana) a un pobre hombre. La escena refleja la postergación de la idea de la muerte común en todos nosotros que iniciamos considerando el fenómeno como un acontecimiento

propio de los demás y no nuestro. A la vez presenta el impacto existencial que conlleva tal noticia. Una de las particularidades que presenta Heidegger es que el *dasein* es el único entre todos los entes que sabe que va a morir, aunque tal idea se postergue en el tiempo (cit. en Feinmann).

Retratar los sentimientos de todos los personajes de manera natural y convincente constituye uno de los desafíos más difíciles que enfrentan los realizadores de videojuegos, particularmente para el guionista. Conseguir el impacto emocional esperado depende de la elección cuidadosa de las palabras a emplear, pero resulta igualmente importante el volumen, timbre e intensidad que el actor pueda imprimir a su voz. El reto consiste en alcanzar un adecuado punto medio entre dos extremos: por un lado que el actor de voz vaya demasiado lejos otorgando un carácter forzado y poco sincero a la expresión; y, por otro, que se quede corto, haciendo que las sutilezas de la emoción se disipen perdiéndose en la acción y en el ambiente de la experiencia interactiva. Es fundamental en aquellos juegos en donde la historia orienta el desarrollo del mismo que esta comience intensamente generando un compromiso del jugador hacia los personajes a partir de un conflicto que desencadene el llamado a la acción (Bateman 214). Por lo mismo, "si el guion contiene emociones fuertes, los actores lo mostrarán en su desempeño, los dibujantes lo exhibirán en la pantalla y los compositores lo redondearán con música (O' Donnel, cit. en Bateman 215) ..

Al respecto resulta ilustrador que en una de las escenas más poderosas en la historia de los videojuegos sea justamente en el videojuego analizado. En efecto, Joel sostiene en brazos a su hija en agonía luego que un soldado que controlaba un perímetro les dispara por orden de un superior. Es también una de las actuaciones más difíciles realizadas por Troy Baker. Después de la primera vez en actuar en la escena, confiesa haber pensado merecer un premio BAFTA, sin embargo, esas primeras tentativas no consiguieron el cometido. Justo antes de esa escena principal, Troy, se sumergía en un trágico recuerdo que no ha querido revelar, pero al no conseguir lo que el director Neil Druckmann pretendía tuvo que realizar sucesivos intentos una y otra vez. Neil le dijo, respecto a su desempeño, que lo que tenía en frente efectivamente era a un hombre destrozado, pero lo que se requería era ver a un padre que luchaba desesperadamente por salvar a su hija antes de darse cuenta que se ha ido.

Baker agradece a Druckmann haberlo orientado hasta haber obtenido el resultado esperado “no nos quebramos de inmediato” dijo Troy ( Nguyen). Por su parte Adrián Wowczuk, actor de doblaje argentino que da voz a Joel afirma que la diferencia entre hacer el doblaje de videojuegos y hacer el de películas y animes consiste en el hermetismo del primero, pues la interpretación que deben realizar se basa en registros escritos que les hacen llegar que contienen información muy limitada de la personalidad de los personajes cuyo doblaje consiste principalmente en emular el audio original del videojuego. Adrián expresa que resulta muy satisfactorio para ellos, como actores de doblaje, encontrar que su trabajo tenga el grado de aceptación que ha tenido entre los fans del videojuego con la poca información que han tenido a mano acerca del carácter de los personajes que interpretan (Foxsports). Aun así la escena de la muerte de la hija es un hito visual, emotivo y donde todos quedan pensando a pesar que el juego recién comienza. Por lo mismo podemos decir que el videojuego instala la reflexión sobre la muerte antes de iniciar la aventura y la sobrevivencia. La muerte se instala como un horizonte continuo.

- La angustia – jugabilidad

El hombre posee una característica que lo distingue de los demás seres animales según Soren Kierkegaard, esto es que, en cuanto espíritu, el hombre está por encima de la especie. El animal se halla determinado en razón de su esencia, mientras que el hombre se encuentra sumergido en la existencia, la cual consiste en el puro devenir, de lo contingente, de la historia. El hombre es lo que elige ser, por lo que la posibilidad es el modo de ser de su existencia. En la posibilidad, afirma Kierkegaard, todo es igualmente posible, y sólo quien es educado en ella puede comprender su lado terrible entendiendo que “de la vida no puede pretenderse absolutamente nada, y que el lado terrible, la perdición, el aniquilamiento, habita al lado de cada hombre (cit. en Reale tomo III 227)”.

De este modo, la existencia consiste en la libertad, en el poder-ser, en la posibilidad: posibilidad de no realizar elección, de permanecer paralizado, de elegir y perderse; posibilidad en cuanto “amenaza de la nada”. Lo cierto es que la existencia es posibilidad y en consecuencia angustia por la incertidumbre. La angustia caracteriza la condición humana

y es el sentido de lo que puede acontecer y que puede llegar a ser más terrible que la realidad (227).

El esquema mediante el cual el videojuego introduce al personaje dramático al interno de la dinámica del gameplay (jugabilidad) se lleva a cabo de manera similar a como sucede en la vida real: la valoración cognitiva de un suceso, la respuesta físico-biológica y la acción resultante. A esta secuencia le sigue un balance al cual Roland Barthes denomina unidad funcional o balance cuantitativo de la acción que nos informa del progreso y del estado de la narración y el juego. A esta sección del esquema se vincula un balance emotivo o unidad indicial. Es lo que frecuentemente se lleva a cabo mediante las *cutscenes* o breves cortos audiovisuales o cinemáticas en que aparecen los personajes expresando dramáticamente las emociones que les han producido las precedentes acciones (Cuadrado 164).

En la última cinemática de *The Last of Us* que muestra el arribo a Jackson, Ellie después de permanecer inusualmente callada posteriormente a su rescate en el hospital por parte de Joel, narra a este como las personas a las cuales ha guardado aprecio y estima han ido perdiendo sus vidas: Riley, Tess y Sam, quedando ella a salvo. Joel trata de hacerle ver que lo que realmente importa es encontrar un motivo por el cual sobrevivir, pero la angustia e incertidumbre acerca de si le ha dicho la verdad en lo relativo a lo sucedido en el hospital le pide jurar que todo es cierto. Dicho juramente constituye el punto final a la historia que pone en evidencia la magnitud de la angustia que experimenta Ellie.

- La moral – Cinemática

Las teorías de la ética normativa como las de la metaética presuponen como evidente que la moral consista en realizar la acción correcta en base a principios o normas o en función de la evaluación de las consecuencias. Ahora bien, es posible añadir también una consideración del motivo, es decir, una voluntad que cumple con el deber por amor al deber y de aquellos problemas que son inherentes a la ejecución de la correcta acción. Pero, ciertamente, el cumplimiento del deber como tal no es el fin último y exclusivo, ni el

sentido último perseguido por quien realiza la acción. Es por ello que dichas teorías son reductivas.

En oposición a una teoría ética reductiva se encuentra una teoría comprensiva que conciba el problema moral en un contexto más amplio de la situación práctica originaria en que el sujeto no puede evitar el criterio regulador de sus fines y sus acciones, las cuales pueden ser justas o injustas, verdaderas o falsas, correctas o incorrectas. En esta concepción comprensiva la felicidad como fin último no prescinde del deber ni el deber prescinde de la felicidad, sino que entre ambas hay un vínculo necesario que la teoría ética debe explicar (Abba 39).

La secuencia cinemática se utiliza frecuentemente en las introducciones y en los avances de los videojuegos con el fin de ofrecer una experiencia visual importante o exponer las principales líneas de la acción. Asimismo pueden servir para profundizar la caracterización dado que permiten la posibilidad de presentar conversaciones entre los personajes que el motor del juego no posibilita. A menudo los creadores de videojuegos se sirven de las cinemáticas para eliminar personajes de apoyo o compañeros aliados de los protagonistas. Como aspectos negativos se puede mencionar el hecho de que despojan al jugador del control imponiéndole un rol pasivo frente a la pantalla, por otro lado expone la diferencia notable de la calidad visual comparada con la modalidad jugable, aunque cada vez dicho margen se reduce.

Aunque las opciones morales en *The Last of Us* están presentes en la jugabilidad desde muy temprano, es cierto que la mentira de Joel en la última cinemática constituye la acción moral que tiene mayor impacto en el videojuego. *Naughty Dog* apuesta por establecer dos situaciones diferenciadas y paradójicas entre sí:

1. Obligar al jugador a acompañar a Joel realizando acciones con las cuales probablemente no esté de acuerdo como puede ser el boicotear el proyecto altruista de las “Luciernagas” por encontrar una cura para la humanidad a pesar del deseo de Ellie y Tess de sacrificarse por esa causa.
2. Poner en manos del jugador decisiones complejas moralmente como acabar con la vida de los médicos que retroceden en el quirófano cuando irrumpe Joel para rescatar a Ellie.

Esta complejidad moral presente tanto en la cinemática como en la jugabilidad es también lo que otorga a *The Last of Us* un carácter especial en su propuesta que lo hace digno de análisis.

- Apocalipsis – Sistema de juego

“La humanidad de la era moderna contrarresta la helada cósmica que entra en la esfera humana por las ventanas violentamente abiertas de la ilustración con un pretendido efecto invernadero: tras la quiebra de los receptáculos celestes, acomete el esfuerzo de compensar su falta de envoltura en el espacio mediante un mundo artificial civilizador” (Sloterdijk 33)

Juan Blanco define a Sloterdijk como un pensador apocalíptico, por ofrecer una visión de la modernidad pensándola como un “momento histórico del inicio de la desolación, el desconsuelo, la efimeridad existencial y la muerte de la arrogancia antropocéntrica, una desolación producto de la sustitución de Dios por la razón y la voluntad humana” (4)

El hombre moderno vive en una situación de abandono, de fría soledad a la búsqueda de una seguridad desechada por él mismo reemplazándola por una creación propia (Blanco 5). La creación de las herramientas que permitirían sobrevivir es lo que se expresa en *The Last of Us* mediante su sistema de juego. En el español no existe distinción entre los términos jugar (*play*) y juego (*game*), lo mismo sucede con otros idiomas como el francés y el alemán. Se trata, sin embargo, de dos ideas distintas que aunque tengan significados que se relacionan comprenden matices relevantes. Generalmente *play* corresponde a la experiencia de juego o acto de jugar mientras que *game* concierne a juego en tanto artefacto o sistema de juego (Sánchez 66). El sistema de juego se caracteriza según Chris Crawford por los siguientes elementos:

Primero *representación* (...) el juego como un sistema formal cerrado que representa de un modo subjetivo un subconjunto de la realidad. Segundo *interacción*, (...) a diferencia de los medios estáticos como la pintura o la fotografía o los dinámicos como el cine, la música o la danza, los videojuegos dotan a su público de una serie de causas y efectos que lo convierten en un

medio interactivo más cercano a la hora de representar realidades. Tercero *conflicto* (...) esta característica aparece de un modo natural a causa de la interacción. El jugador persigue un objetivo y los obstáculos impiden que lo consiga de un modo sencillo o directo. Cuarto *seguridad* (...) ya que los resultados de un juego siempre son menos dramáticos que las situaciones que el juego toma como referencia (cit. en Sánchez 74).

El modo en el cual se superan los conflictos en *The Last of Us* es mediante la resolución de puzles, aunque no suelen ser presentados con frecuencia por *Naughty Dog* en sus videojuegos y cuando lo hacen utilizan unos que no son tan complejos ni muy difíciles de resolver. En esta misma línea, otros mecanismos son el combate y la evasión mediante el sigilo y la recolección.

Uno de los miembros del equipo de desarrolladores disponía de un manual de supervivencia con instrucciones acerca de qué hacer tras un eventual acontecimiento apocalíptico. Esto se tomó como una idea a partir de la cual configurar el sistema de juego colocando al jugador en una condición precaria de desabastecimiento que lo haría buscar suministros básicos para la supervivencia necesarios para curar o para fabricar armas o utensilios. La dificultad radicaba en hacer un balance entre la cantidad de recursos y lo que el jugador podría necesitar sin que la cantidad de provisiones alcanzara un grado excesivo. La condición precaria es lo que prevalece a lo largo del juego y la buena administración de los recursos se vuelve un elemento importante para superar los obstáculos. Esta habilidad en combinación con el sigilo constituye una pieza clave en el proceso interno del sistema de juego.

- Las situaciones límite - artefactos

El concepto de entorno auténtico es el de una situación total o vital. Este es comprensible en función de la imagen de la posición de las cosas al interno de un orden espacial-topográfico, pero que de ningún modo puede identificarse con él.

El pensamiento de la situación de la existencia emerge como algo real para un sujeto que se interesa en ella en tanto que existencia, por esta razón la situación espacio-temporal del mismo sujeto es solo una manera de la fundamental condición en que la existencia se halla, aunque la existencia misma es. De cualquier manera, la existencia será constantemente un ser en situación, al que no le es posible salir sin entrar en otra. Pero no todas las situaciones son iguales, hay simples situaciones y situaciones límite. Estas últimas constituyen la existencia misma, por ejemplo: el hecho mismo de vivir en situación, de no poder vivir sin luchar, sin experimentar dolor, sin adquirir responsabilidades últimas; el hecho de no poder evitar morir (Jaspers cit. en Ferrater 690).

Los artefactos dentro del juego son los objetos que el jugador va encontrando en el mundo lúdico y que ofrecen información que favorece el avance del relato. Pero, en estricto rigor se define como la narración que el personaje, no el jugador, encuentra. Dichos artefactos suelen aparecer en forma de documentos de diverso tipo: diarios, cartas, libros, entre otros. La información que revelan resulta valiosa para el jugador; pues le permiten comprender lo que acontece en el mundo en el cual se mueve. Ejemplos en otros videojuegos al respecto pueden ser el mensaje de la contestadora en *Max Payne 2*, las emisiones radiofónicas en *Far Cry*, los mensajes de correo electrónico en *Splinter Cell*, los textos que Harry Mason va encontrando a medida que explora el pueblo de *Silent Hill*. Además de los documentos pueden encontrarse objetos de relevancia simbólica como la Espada Sortesa de *Discworld Noir* entorno a la cual gira el argumento del juego. A través del arma el jugador ha podido ver su avatar muerto en la cinemática inicial, lo cual otorga al objeto un significado especial que imposibilita su uso como herramienta de combate (Bateman 4 ).

Ahora bien, estos objetos en *The Last of Us* evidencian las situaciones límite indicadas por Karl Jaspers en las personas que habitan el mundo pos-apocalíptico que retrata el videojuego. A medida que los protagonistas avanzan en su viaje encuentran notas mediante las cuales aquellas dan cuenta de las vicisitudes que les ha tocado vivir. La mayoría de los casos ilustran la trágica suerte que les envuelve y que les es imposible evitar. Tal es el caso de Ish que decide embarcarse mar adentro apenas iniciada la catástrofe, pero agotados los suministros decide retornar encontrando afortunadamente una red de alcantarillas que le sirve de perfecto refugio. Sin embargo, la insoportable soledad le hace ofrecer y compartir

su refugio con un grupo de sobrevivientes que tienen bajo su cuidado a varios niños. Pero las estrictas normas de convivencia no impidieron el ingreso de la infección que acaba luego con la vida de todos.

- La emoción - Música

Dado que es difícil distinguir entre los significados de emoción, pasión y sentimiento; pues en los tres encontramos latente la idea de una agitación del ánimo, conviene admitir que al hacer referencia a cualquiera de estos tres términos se dirá mucho, o lo mismo, del fenómeno al cual remiten los otros dos (Ferrater 510).

Max Scheler ofrece uno de los más logrados intentos por evidenciar, en el siglo pasado, el carácter peculiar de las emociones. Niega que se trate de un estado más o menos pasivo. La emoción, según él, es un acto intencional cuya condición no es inferior a la vida intelectual, cuyo fundamento no está en los procesos biológicos aunque se vea acompañado por ellos. La vida emocional ostenta su propia autonomía que radica en las leyes. Elabora Scheler su teoría tratando de mantenerse al margen de la pretensión de focalizar elementos abstraídos artificialmente de estados afectivos totales. Esta manera de proceder no ha estado ajena a ser objeto de críticas (Ferrater 511).

Como jugadores, deseamos que los videojuegos sean más que simplemente interactivos. Anhelamos esos momentos en que un juego es tan absorbente que perdemos la noción del tiempo y de nuestro entorno. Valoramos los juegos que nos dan esa gratificante sensación de participación profunda en una construcción ficticia mediante el mecanismo de un sistema de juego. El nombre con que se suele denominar a esta experiencia es el de "inmersión", una experiencia gradual, progresiva y fundamentada en el tiempo que incluye la supresión de todos los entornos (percepción espacial, audiovisual y temporal) junto con la atención y la participación en el juego. Periodistas, jugadores, productores y académicos han valorado tradicionalmente la inmersión, la cual, frecuentemente, ha sido descrita como una de las funciones centrales de la música para videojuegos. El consenso entre los jugadores y muchos estudiosos es que, en general, se sabe que la música favorece la impresión de sentirse inmerso en una determinada situación de juego. En efecto, los

psicólogos Sean Zehnder y Scott Lipscomb argumentan que la música desenvuelve un rol importante en el sentido de inmersión en los videojuegos, específicamente al hacer que el jugador se sienta involucrado o comprometido con estímulos del entorno virtual (Summers 59).

En los videojuegos, el sonido, incluida la música, se usa con el fin de transmitir información acerca de los eventos, criaturas y cosas que no son visibles para los jugadores, y por lo tanto añade otra dimensión a la experiencia de juego. Invita a los jugadores a usar su imaginación, fantasía y asociaciones para llenar los vacíos de esta manera y complementar lo que ve en pantalla. Es una forma de hacer que los jugadores se vean inmersos emocional y visceralmente en el videojuego. (Mats Liljedahl cit. en Summers 59).

La banda sonora que aporta Gustavo Santaolalla al videojuego consta de 30 temas. Jeffrey Negus en su documental *Grounded: The Making of The Last of Us* muestra que Santaolalla se incorpora muy temprano al proyecto de manera tal que Druckmann, director creativo, afirma que disponer de la música cuando todavía se escribía el guion, sirvió para darle una cierta dirección al tono de la historia y viceversa. En ocasiones el músico experimentaba la necesidad de adentrarse a ciertas zonas oscuras, no mediante la melodía, sino mediante las texturas a través de instrumentos improvisados por él mismo o mediante instrumentos que no sabe tocar o afinados de manera particular con el fin de generar ruido lo cual agrega la sensación de peligro e inocencia a la experiencia de componer. De los proyectos en que ha participado, afirma Santaolalla en dicho documental, *The Last of Us* se destaca por la cantidad de contenido emocional que posee y que es perceptible en la relación que une a los protagonistas, pero que también vincula a los jugadores.

## Capítulo 3

### El sonido y la categoría de conservación de la vida

#### 1. Jugabilidad y sonido

La música de Santaolalla puede ser vista, en función de las motivaciones que lo hacen incorporarse al proyecto, como un reflejo de su espiritualidad. En efecto, el tema de la vida como un camino o viaje, constituye un elemento que se destaca en la dimensión narrativa del videojuego.

El contenido del arte, es la persona misma del artista, es decir, su concreta experiencia, su vida interior, su irrepetible espiritualidad, sus pensamientos, costumbres, sentimientos, ideales, creencias y aspiraciones (Pareyson 28). El tema del viaje aparece desde muy temprano en la vida de Santaolalla, a los diez años viaja por primera vez a los Estados Unidos en un avión DC-4, modelo construido sin incluir cabina presurizada. Su padre decide volar, atravesando la cordillera con máscaras en este avión por no esperar el tiempo de reparación de un DC-6 en el que tenían planificado viajar inicialmente. El viaje tardó cerca de 36 horas por las frecuentes recargas de combustible. Después, junto a su banda Arcoíris, realiza viajes tanto a Europa como Estados Unidos a tocar o comprar equipos (Pigna).

En 1978 se plantea la posibilidad de escapar de la dura situación de violencia e intolerancia que se vivía en Argentina, misma que lo llevó varias veces a la cárcel por considerarse al rock un movimiento contracultural. En relación a este tema, se fueron distinguiendo las características de la represión, señalando que las dictaduras militares impusieron transformaciones significativas en las actividades cotidianas tanto de hombres como de mujeres. El miedo y la incertidumbre irrumpen de manera tal que las prácticas sociales en los distintos espacios públicos se ven restringidas sustancialmente. Esta situación afecta mayoritariamente a los hombres por ser ellos más activos en dichos espacios, sobre todo por la noche. Hasta los años setenta, estos espacios constituían el ámbito de las relaciones entre los distintos sectores de la sociedad que con el régimen militar se reducen al ámbito del hogar, del vecindario y del trabajo ( Elizabeth Jelin 106).

De acuerdo con la nota elaborada por Gastón Calvo “*El rock nacional y el exilio: los músicos argentinos que dejaron el país en plena dictadura*”, la censura y la persecución impuesta por el Proceso de Reorganización Nacional, generó que muchos de ellos vinculados especialmente al rock tuvieran que abandonar Argentina. Motivados por el miedo deciden irse después de ver como su fuente de trabajo se agotaba, sobre todo a partir del año 1977 en que la Junta Militar comienza a presionar para que se reduzca paulatinamente la cantidad de conciertos en vivo. Dado que los conciertos musicales son actividades que generalmente se realizan en horario nocturno, y que la masa convocada lanzaba diatribas antigubernamentales, un verdadero momento de catarsis colectivas en momentos de dura represión. Esta situación es particularmente evidente de la realidad argentina, pero es extensible, pues se ha manifestado en toda Latinoamérica con coros, pancartas, silbidos, gritos, etc. La manifestación se esconde en la masa anónima, en el reagrupamiento del colectivo que replegado en un espacio amplio manifiesta su descontento. Situaciones de comportamiento colectivo que acontece en sociedades que se encuentran bajo la autoridad de regímenes militares dictatoriales.

Pues bien, dado el extremadamente complejo sistema represivo, en particular para el universo musical, Santaolalla decide exiliarse. Entre estos músicos exiliados, afirma Calvo, se encontraba Gustavo Santaolalla quien en relación a su salida de Argentina manifiesta que tomó la decisión de irse porque no aguantaba más, no soportaba verse obligado como todos sus compañeros músicos a ocultar su cabello largo bajo las camisas, ni el hecho de prohibir emitir la música rock desde las radios, nunca toleró la censura, ni el límite creativo que le era impuesto. En este sentido el caso de Santaolalla se distinguiría de los exilios vinculados a un proyecto político, sin embargo, en el documental dirigido por Jeffrey Negus, afirma haberse visto obligado a salir de Argentina por la situación de horror existente entonces y además por figurar él mismo en la “lista negra” de los perseguidos, muchos de ellos detenidos-desaparecidos.

Decide entonces embarcarse en un viaje que lo lleva finalmente a establecerse de manera definitiva en Los Ángeles, California. Esta experiencia de vida le hace comprender la necesidad de verse obligado a trasladarse de un lugar a otro ya sea en busca de identidad como de seguridad personal que estará presente en la narrativa de *The Last of Us* (Negus).

En cierto momento, el cantautor León Gieco llega a los Estados Unidos para proponer a Santaolalla la producción de un disco junto a algunos folcloristas en Buenos Aires, Santaolalla se interesa profundamente en él y propone a Gieco viajar a través de los sitios donde viven estos folcloristas, en vez de hacerlos ir a Buenos Aires. De este viaje nace *De Ushuaia a la Quiaca*. Este álbum un verdadero hito reflexivo en la música argentina tiene un nuevo reconocimiento pues su tema principal es seleccionado posteriormente mucho tiempo después por Walter Salles para su película *Diarios de Motocicleta*, sin saber que fue inspirada igualmente en un viaje en búsqueda de identidad tal como sucede en la película con Granados y Guevara, (Pigna).

La metáfora que tiene el camino con respecto a la vida personal de Santaolalla también aparece reflejada en otros trabajos como *On the Road* y su gira *Desandando el Camino*, concierto que presenta una retrospectiva de su prolífica carrera musical desde sus años con *Arcoíris* hasta *Bajofondo*, pasando por sus producciones como solista.

Otra de las cosas que le hizo interesarse en la propuesta de Neil Druckmann para el videojuego, fue la consideración de tener frente a sí un proyecto que se coloca al margen de lo convencional y que asume todos los desafíos por dirigir los pasos hacia opciones alternativas (Santaolalla cit. en Bona). Esto es patente en la apuesta de *Naughty Dog*, pues como afirma José María Villalobos, esta empresa desarrolladora “se lanza al vacío contando una historia que sólo se debe a sí misma, que es capaz de incomodarnos hasta el punto de hacernos despreciar a su protagonista. Por la madurez incontestable que nos transmite la exquisita escritura de sus personajes. Por su estremecedor arranque y por su valiente final. Porque a veces es necesario compartir una mentira para poder seguir adelante” (213).

Ahora bien, para evitar caer en el manoseado concepto de la confrontación directa, bastante común en los videojuegos como recurso abundante en lo que respecta a la jugabilidad, hecho evidente, por ejemplo, en la saga *Uncharted* donde desenfundar las armas y disparar a todo lo que se mueva. No obstante, en cambio aquí, el desarrollador *Naughty Dog*, opta por una alternativa diametralmente opuesta consistente en el sigilo y la evasión.

Hay una correspondencia entre determinados estilos y determinadas formas de espiritualidad, entre ciertos modos de formar y ciertos modos de pensar, vivir y sentir. Esta correspondencia equivale a una radical identidad, una relación profunda y sustancial por lo cual se puede afirmar que una determinada espiritualidad de un artista es su propio estilo (Pareyson 29). Embarcarse en todo viaje significa llevar pocas cosas y entre los distintos elementos que conforman el estilo de Santaolalla, figura el carácter minimalista de su música, el cual también se vuelve relevante en determinar dicho interés.

A la pregunta de si acaso los desarrolladores echaron en falta el uso de una mayor cantidad de instrumentos, Santaolalla responde que lo que buscaban era, más bien, la carencia de la cantidad de instrumentos que implica la típica y clásica orquestación que muchas veces puede ser brillante y muy conveniente, pero que no es imprescindible, "hay muchas cosas que se pueden decir mejor con un solo instrumento o muy pocos" (Bona). Este minimalismo musical es fundamental para entender la música en este espacio de videojuego que no es un complemento narrativo sino parte de un accionar narrativo emocional.

En efecto, Neil Druckmann, en el documental de Jeffrey Negus, declara que disponer de los silencios y de una música minimalista favorece, por ejemplo, la escucha de los pasos o respiración de alguien que se encuentre al otro lado de una puerta, lo cual añade mucha más suspenso y tensión en aquellos momentos que se encuentran entre un desplazamiento con sigilo y el inicio de un eventual combate.

El director musical Santaolalla prefiere incorporarse tempranamente a los proyectos de manera tal que pueda examinar con tiempo los eventos que describe el guion y que pueda hablar con el director. Claro está que esta preferencia también se da en función de su modo de trabajar que, al no saber escribir ni leer música, consiste en crearla y modificarla a partir de su grabación. La disponibilidad de parte de la música cuando todavía se estaba escribiendo el guion contribuyó a determinar la dirección del tono que toma la historia en determinados momentos y el curso de la historia también hacía que Santaolalla retomara aspectos musicales que habían sido previamente descartados. En este sentido podemos decir que este video presenta una manera de trabajar conjunta bastante inédita, al estar constantemente rearmando la historia, sus pausas, silencios, sus espacios musicales.

Este hecho da cuenta de motivos inspiradores que se originan en trabajos de artistas diferentes al interno de un marco de colaboración y compartir la experiencia de la cocreación.

Por lo general el motivo inspirador de una historia de videojuego se define en sí mismo, puede ser una forma e incluso un aspecto de la naturaleza o una obra de arte, cuya lectura e interpretación por parte del artista se traduce en sugerencia para nuevas formaciones narrativas (Pareyson 129). De esta manera, la historia central de un videojuego oscila entre la creatividad durante el desarrollo donde el interdiálogo narrativa y música, es fundamental, pero no siempre es tan acoplado, ni funcionan de manera paralela e integrada como en el caso del videojuego que nos preocupa.

La libertad concedida por el equipo de Naughty Dog para crear y experimentar, es un don que Santaolalla destaca y valora mucho, esto fue de mucho provecho sobre todo en momentos en que necesitaba adentrarse a lugares más oscuros empleando más texturas y no recursos necesariamente melódicos. Muchas veces se inclina más por el empleo de instrumentos improvisados o que no sabe tocar, valorando el grado de peligro o inocencia que implica dicha práctica u operación experimental.

El entorno que presenta el mundo de *The Last of Us*, por ser catastrófico, exigía ser cubierto con gran cantidad de sonidos naturales, particularmente en aquellos espacios que normalmente estaban saturados por el bullicio proveniente de la congestión vehicular y las multitudes siempre presente y perceptible en una gran ciudad. Esta condición contrastante genera desconcierto y a la vez tensión en el jugador al combinarse estos sonidos con el silencio, el minimalismo musical de Santaolalla y aquellos sonidos que constituyen los significantes sonoros de peligro crean una atmósfera envolvente y desconcertante para los oídos tradicionales que juegan estos videojuegos.

En este contexto tanto Phil Kovats, director de audio como Derrick Espino, diseñador de sonido, ambos enfocados en obtener sonidos aterradores que caracterizara a una de las fases de la infección por *cordiceps*. Esta creación no debía sonar artificial, sino al contrario, lo más natural y humana posible. Con tal motivo contratan actores de doblaje que pudieran contribuir con la generación de ideas que orientaran el trabajo en la producción de sonidos

que no se asociaran con las típicas emisiones de demonios y brujas que alejaran el proyecto de su enfoque realista y en cierto modo claramente vanguardista. Con este propósito se descarta también la posibilidad de utilizar animales. La actriz de doblaje, Misty Lee, proporciona los sonidos buscados que combinados con otros generan los efectos que el equipo deseaba, entre los cuales figura el chasquido ecolocalizador propio de los infectados de la fase tres del ciclo vital del *cordyceps*. En este deseo de imprimir un universo de sonidos con verosimilitud se utiliza también el sintetizador Synthi A, este dispositivo tecnológico resulta ser un instrumento útil para generar efectos como el sonido del viento en Salt Lake City durante el invierno, alarmas y sirenas.

Podríamos señalar que la música de *The Last of Us*, además de ser un objeto del contexto productivo del videojuego es también una expresión personal de la espiritualidad de su autor, como tal puede también ser vista bajo tres perspectivas precisas que es necesario considerar en contexto:

1. Al combinarse con el silencio y los sonidos significantes de peligro y en función de las emociones del *gameplay*, se le puede reconocer como un objeto simbólico que invoca el valor nietzscheano de conservación de la vida.
2. En función del balance emotivo, que involucra las emociones de la ficción, como un elemento que da soporte a las unidades narrativas funcionales indiciales que remiten a sentimientos o atmosferas conflictivas que derivan de la colisión entre valores platónicos y nietzscheanos.
3. Como un factor que favorece la autorreflexión en el jugador respecto a las consecuencias morales de sus acciones.

Me concentraré en la primera propuesta dada su importancia a lo largo de todo el videojuego. Dado que es difícil distinguir entre los significados de emoción, pasión y sentimiento; pues en los tres encontramos latente la idea de una agitación del ánimo, conviene admitir que al hacer referencia a cualquiera de estos tres términos se dirá mucho, o lo mismo, del fenómeno al cual remiten los otros dos (Ferrater 510).

Al respecto recurrimos nuevamente a Max Scheler, quién ofrece uno de los más logrados intentos por evidenciar, en el siglo pasado, el carácter peculiar de las emociones. Niega que se trate de un estado más o menos pasivo. La emoción, según él, es un acto intencional cuya condición no es inferior a la vida intelectual, cuyo fundamento no está en los procesos biológicos, aunque se vea acompañado por ellos. La vida emocional ostenta su propia autonomía que radica en las leyes del espíritu. ( Ferrater 511)

Como jugadores, afirma Tim Summers, deseamos que los videojuegos sean más que simplemente interactivos. Valoramos los juegos que nos dan esa gratificante sensación de participación profunda en una construcción ficticia mediante el mecanismo de un sistema de juego. Por lo tanto, el logro de la "inmersión", como experiencia gradual de juego tiene componentes estéticos que va suprimiendo aspectos del entorno, con esto conformamos una renovada percepción espacial, audiovisual y temporal. Además, en este ejercicio totalizante participa junto con la atención y la participación en el juego, la importancia de la música. De hecho, la música tiene un rol encarnado en este universo de significación descrita como una de las funciones centrales de su sentido destacado dentro de los videojuegos (58).

Claramente, existe un consenso entre los jugadores y muchos estudiosos es que, en general, se sabe que la música favorece la impresión de sentirse inmerso en una determinada situación de juego. Las investigaciones experimentales indican que la música desenvuelve un rol importante en el sentido de inmersión en los videojuegos, su rol es el de conductor y catalizador del que vive la experiencia para comprometerse y sentirse implicado con los estímulos múltiples que recibe del entorno virtual (Summers 59).

En los videojuegos, el sonido, incluida la música, se usa con el fin de transmitir información acerca de los eventos, criaturas y cosas que no son visibles para los jugadores, y por lo tanto añade otra dimensión a la experiencia de juego. Invita a los jugadores a usar su imaginación, fantasía y asociaciones libres para llenar los vacíos de esta manera y complementar lo que ve en pantalla. La experiencia gestáltica de cerrar las configuraciones, compromete la experiencia de inmersión dentro de una forma de hacer que los jugadores se vean exigidos emocional y visceralmente en el videojuego. (Mats Liljedahl cit. en Summers 59).

Por lo general, nuestro accionar en los videojuegos se lleva a cabo en función de emociones quizá consistentes en complejas interacciones relacionadas con factores subjetivos y objetivos tal como acontece en la realidad, y que son mediados por sistemas neurológicos y hormonales que generan experiencias afectivas que desencadenan procesos cognoscitivos a través de los cuales percibimos y valoramos, y que activan ajustes fisiológicos a las situaciones en que nos encontramos que nos hacen llevar a cabo a veces conductas adaptativas ( Kleinginna cit. en Cuadrado 154).

De un modo concreto dichas interacciones presentan tres etapas reconocibles:

- a) La primera compuesta de la percepción y de la valoración mediante las cuales interpretamos un determinado fenómeno o circunstancia, respecto de lo cual pueden resultar juicios positivos o negativos
- b) La segunda etapa compuesta un componente neurofisiológico y bioquímico que a su vez genera cambios físicos en mayor o menor intensidad que pueden reflejarse por ejemplo en el cambio del tono de la voz, la mirada, temblores corporales, etc. Todos estos, por su carácter expresivo, reveladores de un determinado estado emocional y cuyo escenario privilegiado lo constituye el rostro
- c) La tercera consistente en respuestas conductuales como tomar objetos o evitarlos, elaborar planificaciones frente a eventos ya sean benéficos o perjudiciales (Cuadrado 154).

En relación a la segunda etapa, lo que acontece parece ser confirmado por lo que dice Rómulo Fuentes, doctor en Ciencias Biomédicas, experto en Neurociencia y académico de la Facultad de Medicina de la Universidad de Chile, al afirmar que “el cerebro está hecho para crear algo coherente a partir de poca información. Y la información visual es clave. En términos de sobrevivencia, al cerebro no le importa si un depredador está pixelado o no. [...] en un bosque de noche, al cerebro le bastan algunas características para generar la necesidad de salir arrancando. No se necesita investigar si se trata de un perro o de un lobo” (cit. en Torán).

Roland Barthes, al exponer acerca de las unidades narrativas, distingue entre aquellas que denomina propiamente funcionales y las unidades indiciales, las primeras implican relatos metonímicos, mientras las segundas presentan relatos metafóricos. Entre las primeras, que

corresponden a una funcionalidad del hacer, figuran las funciones cardinales o nudos y las catálisis que poseen una naturaleza complementaria. El segundo grupo lo conforman los indicios propiamente dichos y los informantes. Los indicios remiten a un carácter, a un sentimiento, a una atmosfera, a una filosofía. Tienen siempre un significado implícito e implican una actividad de desciframiento que realiza a veces el jugador pero que son sin duda una fuente informativa fundamental para un investigador (*Análisis estructural del relato* 21).

De este modo, los indicios entran en relación con el tono emocional, pues muchas veces, como sucede en el cine, muchas escenas son ubicadas a lo largo de la película para ratificar poco a poco su carácter emocional. Los indicios se apoyan en el mundo de ficción, es decir, los personajes y todos aquellos elementos que englobamos con la denominación dirección de arte, dentro de la cual figura como componente la música (Cuadrado161).

En el cine, donde el personaje cinematográfico es el medio a través del cual el espectador participa vicariamente en los acontecimientos, es el componente privilegiado para transferir buena parte de los indicios. El personaje con sus diálogos, expresión corporal y facial, es básico para el propósito de transmitir ese vínculo emocional ( IBID 162).

La dinámica de la jugabilidad posee distintas unidades narrativas que según el género pueden identificarse como capítulos o niveles. Un esquema de dicha dinámica puede mostrar los mismos elementos que participan de la emoción en la vida real: la valoración cognitiva de un suceso, la respuesta físico-biológica y la acción resultante ( IBID 163).

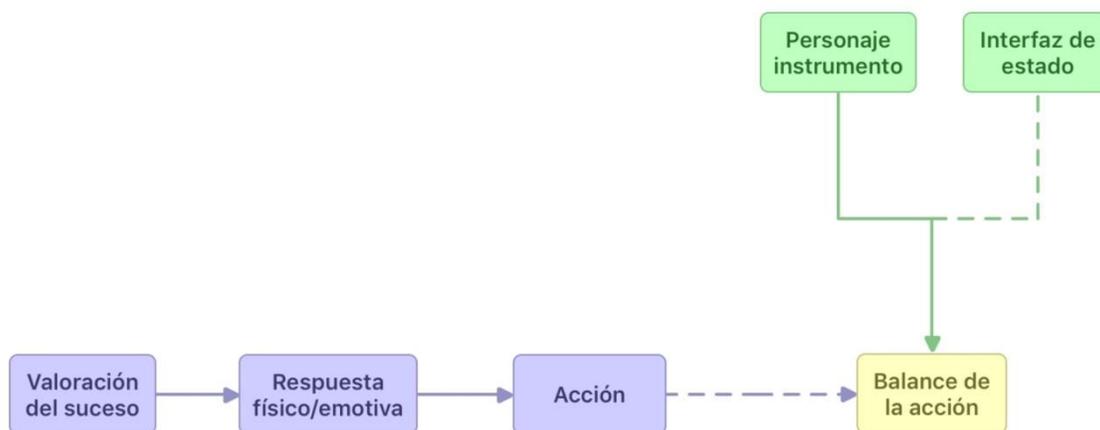


Figura 1. Dinámica de la jugabilidad

El investigador Alfonso Cuadrado presenta esquemáticamente la estructura de una típica experiencia de juego (figura 1) en que, controlando nuestro personaje, descubrimos un cofre que puede contener alguna recompensa y que está situado al final de un sendero atravesado por cuchillas que lo cruzan balanceándose. De frente a dicha situación procedemos a hacer una evaluación efectuando un balance entre los obstáculos y nuestros recursos para superarlos, que incluyen nuestras habilidades físicas en el manejo del control o mando. Esta acción es acompañada de una experiencia emocional, pues la tensión aparece en función de nuestro deseo por alcanzar el objetivo y la gravedad del peligro. Al llevar a cabo la acción, dicha emoción, oscila entre la frustración y la satisfacción por el éxito, generalmente reforzada mediante un crescendo musical (163).

Al final de cada acción se destacan algunas unidades narrativas que pueden entrar en la categoría correspondiente a las funcionales, según Cuadrado, que consisten en elementos que dan cuenta del estado de la narración y el juego como puede ser la barra de vida, municiones restantes, obstáculos superados, dinero, elementos desbloqueados, etc. Es decir, que la mayor parte de la información suministrada en este momento es de naturaleza cuantitativa y que constituye el balance de la acción.

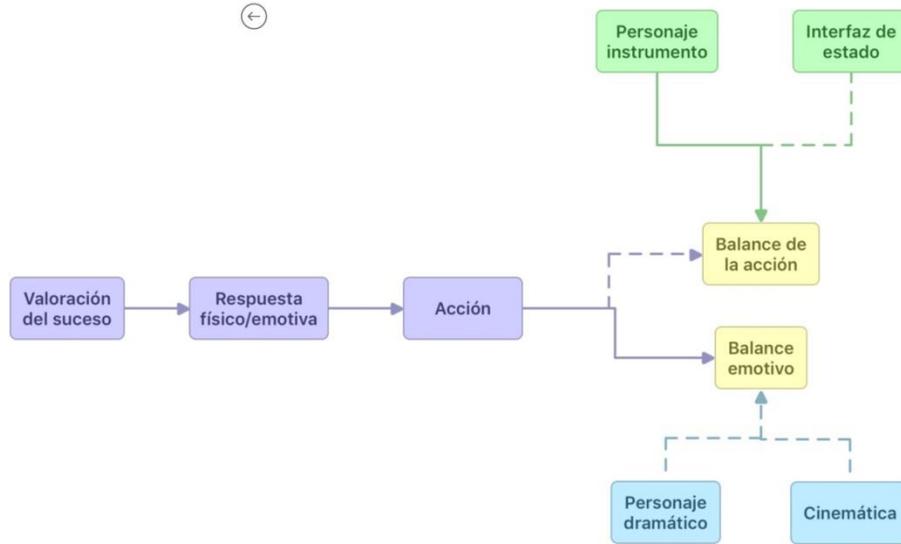


Figura 2. Dinámica del *gameplay* con personaje dramático

Desde el inicio hasta el final de la dinámica, el carácter que posee el personaje de nuestro videojuego es instrumental por no alcanzar aun el nivel de dramatismo necesario. El personaje puede tener la forma de auto, avión, incluso una forma que posea un limitado antropomorfismo que, por tal limitación, le priva del carácter dramático. El salto hacia esta característica se produce cuando, además de instrumental, como conjunto de acciones, adquiere en mayor o menor grado las características del personaje teatral o cinematográfico poseedor de emociones, psicología, rasgos, etc. Estas características se presentan en mayor grado en el balance emotivo constituido, como muestra la figura 2, por el dramatismo del personaje y la cinemática (Cuadrado 164).

En correlación con estos contenidos podemos decir que el pensamiento de Nietzsche se une con la época de Marx, cuando escribe sus manuscritos económico-filosóficos. Un elemento que hace de horizonte común entre estos pensadores, según José Pablo Feinmann, que une lo disímil que tienen entre sí, es el hecho de partir ambos de una base material. Mientras Marx parte de las relaciones de producción capitalista reflexionando acerca de la materialidad de la historia y de la materialidad del proletariado, de hecho, hace llamar a su filosofía materialismo histórico; Nietzsche parte de la vida.

¿Por qué se decanta Nietzsche por este tema? Lo primero que hay que decir es que este pensador es un radical antiplatonista. Platón afirmaba que la realidad, por un lado, está compuesta por un mundo suprasensible en donde habitan las ideas que constituyen el verdadero ser, el ser por excelencia, son las esencias de las cosas, constituyendo el paradigma o modelo de lo que cada cosa debe ser. Las ideas son absolutas, inmóviles y eternas, entre ellas están las ideas de lo bueno, lo bello y lo verdadero y que son captadas por la parte más elevada del alma.

Por otro lado, está el mundo sensible en que habitan las cosas, plasmado por un Dios hacedor que llama Demiurgo o Artífice, tomando como modelo el mundo ideal. Así, el mundo sensible resulta ser una copia del mundo ideal que es el modelo y que es eterno. En cambio, el mundo sensible, puesto que ha sido elaborado por el Artífice y en consecuencia ha nacido, es decir, ha sido engendrado, queda sujeto a la corrupción y por lo tanto condenado a perecer (Reale 133).

Resulta entonces que Platón instauro en el mundo suprasensible los valores de lo bueno, lo bello y lo verdadero mientras el hombre habita en el mundo imperfecto de lo sensible. Nietzsche, negando todo esto, realiza una transmutación de todos los valores y elimina el mundo suprasensible fundamentando su filosofía sobre la materialidad de la vida.

El concepto de vida está muy finamente elaborado en Nietzsche. La vida, para este filósofo, se compone de dos valores: el valor de la conservación y el valor del aumento. Hay vida porque ante todo hay en ella una tendencia a conservarse, lo cual, es la condición de posibilidad del aumento. Solo conservándose le será posible aumentar. Pero la vida que restringe todos sus esfuerzos al solo fin de conservarse morirá. Por lo tanto, la conservación de lo que se tiene también dependerá de la posibilidad de aumentar. Únicamente en la medida en que se tenga la posibilidad de incrementar la vida, será posible la conservación de todo aquello que se posee.

La voluntad de poder opera teniendo como ejes dinámicos las categorías de conservación y aumento que están a la base de este vitalismo filosófico.

La vida se encuentra inmersa en la vorágine del devenir, porque la vida es voluntad de poder. Conquistar, obtener, dominar es lo que hace la voluntad de poder, pero ante todo lo

que la voluntad de poder tiene que querer es quererse a sí misma, es decir, la voluntad antes de desear la posesión de cualquier cosa, debe, ante todo, desearse a sí misma.

De este modo, la voluntad de poder tiene la tendencia a radicarse en el superhombre. Nietzsche acusa al platonismo y luego al cristianismo de anular los valores de la vida, colocando en sobre de estos los valores como del bien y la compasión, en este sentido afirma que el cristianismo tomó partido por todo lo débil, lo abyecto, lo fracasado negando los instintos de conservación de la vida vigorosa.

Afirma que el cristianismo es la religión de la compasión "pero cuando se tiene compasión se pierde fuerza" (cit. en Reale 388). En su obra *El anticristo* Nietzsche se inclina por la guerra en lugar de la paz, por el odio en lugar del amor, y en relación a los débiles afirma que "no le importan, es más, hay que ayudarlos a morir" (cit. en Feinmann). En la *Genealogía de la Moral* establece que fueron los aristócratas griegos quienes establecieron los valores suprasensibles porque ellos se hacían llamar los veraces, con esto indicaba que la verdad es también una conquista de la voluntad de poder.

Claro está que la operación del pensamiento realizado por Nietzsche es transmutar o invertir los valores existentes poniendo por encima de los valores cristianos nocivos para el hombre los valores vitales. Previo a esto, el pensamiento de Nietzsche señala que es necesario realizar y anunciar la caída de los valores cosmológicos y metafísicos con los que se sustenta occidente y la introducción de una noción nueva del nihilismo filosófico donde lo que brilla es la fulguración de la vida como sustento de la voluntad de poder.

Ahora bien, ¿Cómo se presenta estéticamente la categoría de conservación y el conflicto entre estos diferentes tipos de valores en *The Last of Us*?

Al respecto creemos que el esquema que muestra la figura 3 indica de una manera gráfica un poco el camino que se seguirá analíticamente:



Figura 3.

Partiendo del esquema que de la jugabilidad describe Alfonso Cuadrado, me concentraré en el ámbito de la acción para mostrar como irrumpe ahí la música de Gustavo Santaolalla como leitmotiv centrado. Pero extenderé la línea en el tiempo hasta un periodo anterior al suceso que motiva la valoración con el fin de comprender su simbolismo; luego respecto de la dimensión del balance emotivo me referiré a algún ejemplo que muestre el conflicto de valores y las emociones en juego que enmarca la música dentro del videojuego.

El esquema parte de una etapa de seguridad que se caracteriza por prevalecer en ella la alternancia entre el silencio y el minimalismo musical de Santaolalla, entendido como lo define Tom Johnson, es decir, “música hecha con un mínimo de elementos, trátase ya del número de instrumentos, de altura o notas, de la amplitud de la tesitura o del ámbito interválico” (cit. en Diaz 113).

En este sentido, queda en evidencia que la propuesta de Naghty Dog se opone diametralmente a la característica orquestación que implementa gran cantidad de recursos para acompañar la narrativa de algunos otros de sus videojuegos, como sucede por ejemplo con *Uncharted 3: Drake’s Deception*.

En los años 60s y 70s, los primeros videojuegos se caracterizaban por ser silenciosos debido a las limitaciones tecnológicas. A partir de 1984 los diseñadores hicieron todo lo posible por rellenar con música todos los huecos que encontraban, títulos en pantalla, diferentes niveles, superación de nivel, fracasos en los intentos, incluyendo hasta el depósito de los tokens o monedas etc. Y esta predilección por la música y sonido constante se ha mantenido muy resistente con el paso del tiempo. La justificación estética de esta sobreabundancia es que la música es un elemento crucial para mantener a los jugadores inmersos y atraídos por el videojuego (Gibbons 124).

En el contexto, según el artista y teórico del audio en videojuegos, Axel Stockburger, en general, la música tiene un gran impacto emocional en el jugador y puede mejorar la sensación de inmersión. La música se vislumbra como parte de la oficialidad de un videojuego como estrategia de juego y de ventas en el mercado. Por lo mismo, esto significa que no debe haber demasiados vacíos dentro de la banda sonora pues, de lo contrario, se pone en riesgo en el jugador su sentido de inmersión. Frente a esta tesis, Martin O'Donnel, en referencia a *Halo*, afirma que la música funciona mejor cuando se usa menos, pues, de esta manera, se incrementa el estado emocional del jugador. En cambio, si se usa demasiado se corre el riesgo de devaluar la experiencia del jugador ya que al reproducirse constantemente se transforma en un tapizado que no incide en mejorar ningún componente dramático del juego (cit. en Gibbons 125).

En *Halo*, según O'Donnel, el silencio proporciona el espacio negativo para asegurar el efecto emocional de la música, sin constituirse como un elemento estético en sí mismo. De hecho, constituye un disuasivo, si los jugadores se detienen demasiado la música se desvanece (125).

A la pregunta ¿Qué sucede cuando un videojuego hace deliberadamente un uso prolongado del silencio musical? En el caso de *Shadow of the Colossus*, William Gibbons responde que, en lugar de tratar el silencio como un vacío, el juego cubre todos sus efectos de una manera más cinematográfica convirtiendo la ausencia de la música en una parte crítica de su estética. Esta consiste en favorecer la toma de conciencia por parte del jugador de su propia soledad con el fin de alcanzar dos objetivos: Por un lado, los jugadores crean un

fuerte vínculo con el protagonista. Por otro lado, son llevados a cuestionar las opciones éticas por las que se han inclinado y seleccionado.

Al respecto, el diseñador y crítico de videojuegos, Nick Fortugno, expresa que la impresión que deja *Shadow of the Colossus* es de una tragedia interactiva, una masacre perpetrada por el jugador. A pesar del tamaño y poder destructivo de los colosos, es difícil sacudirse la sensación de que si bien el protagonista que es Wander es el agresor; así deviene el jugador en un monstruo que va por el mundo cazando y matando despiadadamente bestias inocentes (cit. en Gibbons 131). Este videojuego, con esta particular configuración, hace que el jugador adquiera las herramientas que le permiten comprender el efecto de la música cuando esta ocurre, haciendo de todo el juego un esfuerzo de autorreflexión (Gibbons 133).

En *The Last of Us*, la música, en alternancia con el silencio, constituye una condición que posibilita la percepción de una realidad que ofrece dos facetas: en primer lugar que la desolación de un mundo civilizado que ha sido devastado por una fuerza natural, percepción que motiva un sentimiento extremo de soledad, que sin embargo no es absoluto, salvo en las esporádicas ocasiones en que nos movemos sin nuestro acompañante que puede ser Joel o Ellie dependiendo de a quien controlamos. En segundo lugar, posibilita la percepción del ímpetu de la naturaleza que se impone en esos espacios anteriormente objeto del entero dominio de los humanos. Esto es particularmente notable en el edificio de oficinas colapsado de Boston, en donde se puede percibir el latir de la vida de una entera selva que se ha apoderado de su interior. La metáfora es adecuada un signo del progreso y el bienestar urbano es devorado por una vida natural que exige su cuota espacial de expansión.

Pero también ofrece el soporte que corresponde al componente dramático y además, como sucede en *Shadow of the Colossus*, da lugar a una significativa reflexión por verse el jugador como un acompañante de un personaje tan brutal como Wander, en quien no hay lugar para la ambigüedad moral como en el caso del otro protagonista como es Joel en el videojuego que nos compete. La imposibilidad de dicha ambigüedad se ve claramente desde el principio cuando, al estallar la crisis de la pandemia, se niega a prestar ayuda a la familia que caminaba por la orilla de la carretera contrario a lo que Tommy y Sarah sugerían. Estos elementos se destacan durante la etapa de seguridad que se puede ver en el esquema que he



Ejemplos de estos sonidos unívocos ya se pueden identificar en *Silent Hill* (1999) aquí el jugador controla a Harry Mason, quien, buscando a su hija desaparecida, porta un radio que emite un tono estático y agudo que revela la presencia próxima de adversarios. El sonido de la radio aumenta o disminuye según la proximidad de los monstruos que acechan (Summers 130). Ahora bien, en cambio el sonido de la sirena es reconocido por los jugadores como un terrorífico significante de peligro que causa que el mundo a su alrededor pase de una oscura y atmosférica niebla a una calcinada distopia infernal pletórica de abundantes monstruos listos para atacar (Roberts 138).

Los sonidos significantes de peligro próximo en *The Last of Us*, al contrario de *Silent Hill* no revelan la identidad del peligro, por lo mismo son apariciones intempestivas que pueden provenir de las acciones que realizan tanto los infectados como los humanos sanos. En el caso de estos últimos pueden consistir en conversaciones o en sonidos que son producto de la manipulación de objetos como vehículos o armas. En el caso de los infectados pueden consistir en la respiración, lamentos o quejidos propios de corredores y asechadores o en el característico chasquido que emiten precisamente los chasqueadores que, al ser ciegos, ubican sus objetivos en movimiento mediante la eco localización. Este es el sonido más aterrador.

Cada uno de estos sonidos, especialmente el chaquear, hace que todos los personajes que nos acompañan se agachen y se oculten buscando evitar ser descubiertos, actitud que genera el aprendizaje del jugador y que luego realiza automáticamente a lo largo del juego.

Estos sonidos constituyen información que determina en gran medida tanto la valoración del suceso como la acción a emprender, pues advierten de diferentes tipos de peligro. Esta información puede tomar tres caminos diferentes. El primero, confrontar disparando con nuestras armas a todo lo que se mueva oprimiendo principalmente el botón R1. Lo segundo, huir mediante carrera oprimiendo el botón L2 o bien la tercera posibilidad el sigilo que inicia generalmente agachándonos oprimiendo el botón círculo para luego desplazarnos lenta y silenciosamente mediante el uso del joystick izquierdo.

Todas las acciones descritas pueden al final tener éxito determinando el paso a una etapa de seguridad, pero también pueden verse frustradas, lo cual, determinaría un accionar aleatorio mixto.

Asimismo, la confrontación puede fracasar por disponer de recursos insuficientes que pueden reflejarse en la escasa habilidad del jugador o en la cantidad de la munición y armas; una obstrucción puede echar a perder la opción de la huida. El sigilo, por su parte, puede interrumpirse si el jugador es descubierto.

Las dos primeras opciones generalmente fracasan por que implican una mayor dificultad para la obtención del éxito y en ambos casos la música de Santaolalla evoca el cenit de máxima tensión que se desvanece al alcanzar la etapa de seguridad si las dificultades son superadas.

Pues bien, la implementación del sigilo es la más recomendada y durante su ejecución la música evoca el grado de tensión mínima lo cual es importante ya que favorece la escucha de los significantes de peligro próximo. Es decir, se favorece una preparación de estar atentos en alerta máxima, creando una sensación de inseguridad constante.

Si el jugador es descubierto se escucha un sonido significativo de peligro inminente similar al que se escucha al golpear los muelles de un tanque de reverberación. Esto obliga al jugador a echar mano de una estrategia mixta que incluya cualquiera de las otras dos opciones o ambas. La estrategia también puede permitir retornar a la condición de sigilo si se toma la suficiente distancia de los enemigos. En esta circunstancia la música oscila entre las cúspides de máxima tensión expresando un movimiento conforme a la agitación del ánimo del jugador y de la persecución a la cual puede verse sometido, y los niveles de tensión mínima en los cuales resulta vital mantenerse quieto y silencioso para poder sobrevivir. En resumen, se puede decir que la música acompaña al jugador en ese movimiento vital entre la agitación y la calma.

Por lo anterior podemos decir que la música de *The Last of Us* se coloca entonces en un conveniente punto intermedio en el cual es posible conservar la inmersión diegética necesaria, al tiempo que sugiere el espacio oportuno para generar la autorreflexión del jugador que tiene por objeto las acciones que realiza en el juego.

Por lo mismo, es durante los episodios de seguridad y de sigilo donde la música de Gustavo Santaolalla adquiere su carácter simbólico respecto de la vida en referencia a la categoría de la conservación. Así de este modo, la naturaleza de la música, incluyendo su carácter minimalista ofrece la posibilidad advertir el peligro que amenaza la vida de los personajes, al tiempo que se mantiene en conformidad con los cambios de ánimo del jugador.

Sin duda que no podemos olvidar que, por encima de todo, la música de Santaolalla emerge por su conformidad con la atrevida propuesta de Naughty Dog. Es decir, de apostar por una modalidad de videojuego en que quedarse quieto y moverse silenciosamente resulta vital. Es en esta práctica más autoreflexiva donde este videojuego alcanza un grado de desarrollo lúdico que difiere de los ingredientes habituales donde la rapidez y el moverse adquieren un signo de temporalidad postmoderna, además de secuencias y músicas de rápida resolución y decisión. Al contrario, a estas prácticas el videojuego en su estructura narrativa se constituye en un hito no solo en el plano de la gráfica y de los principios argumental, sino de manera destacada por la participación de una música y sonidos que dialogan con los silencios de una modernidad aun latente, En este sentido el músico argentino Santaolalla es un maestro que de su intuición formula un portento referencial que le da sentido y ritmo a un videojuego donde la reflexión del sobrevivir construye un manifiesto simple, eficaz donde la música como la vida fluye por doquier, incluso por el silencio y el sonido imperceptible.

## Capítulo 4

### La vida, la emoción y la moral

#### 1. El giro argumental visual: El balance emotivo

En este capítulo analizaremos la funcionalidad descriptiva establecida en la imagen del videojuego analizado con tal de establecer unidades de significación que hacen comprensible su formulación gráfica de diseño, de pantone de color, reiteraciones del paisaje y de formas recurrentes para ir resolviendo los contenidos visuales, pero desde dos puntos de inflexión, las decisiones éticas tomadas y las dosis de emoción establecida entre los protagonistas.

#### Música, imagen y emoción

En relación a la perspectiva según la cual la música remarcable de *Santaolalla* da soporte a las unidades narrativas funcionales indícales que remiten a sentimientos o atmosferas conflictivas. Podemos decir, que dichas situaciones derivan de la colisión entre valores de la imagen y el sonido en el plano formal y en el plano argumental filosófico enuncian valores platónicos y nietzscheanos.

Ahora bien, debemos recordar que la cinemática en relación a los videojuegos, es una secuencia de video que suministra información vinculada al avance de la trama que, por su estrecha relación con la cinematografía, generalmente, el jugador no tiene control sobre el accionar de los personajes. Es una narrativa acordada y no aleatoria, es la concurrencia transitiva del guion que impulsa las futuras acciones.

Claro es que para su realización convergen una diversidad de disciplinas artísticas entre las que figura la actuación, la dirección, la animación, entre otros. Al respecto, para el videojuego analizado, el editor Ryan James nos dice que cuando una escena requiere mucho movimiento corporal, lo que se hace es vestir a los actores con trajes especiales cubiertos de sensores y llevarlos a un escenario de captura de movimiento. Esto resulta más conveniente que solamente grabar sus voces e insertarlas en las animaciones, pues se

obtiene un registro más preciso al permanecer las expresiones verbales sujetas y en correlato con los gestos corporales accionados (Negus).

Estos registros para preparar el videojuego estuvieron a cargo de Ryan James y el animador Shaun Escayg, ambos coinciden en afirmar que gran cantidad de recursos en equipo y técnica que son empleados en una cinematografía con cámara real, son empleados en el escenario por ellos. El mundo 3d, afirma Escayg, ofrece muchas ventajas e infinidad de oportunidades para la utilización de las cámaras virtuales y las posibilidades que ofrecen son las mismas que facilitan las reales. Así se dispone por cada una de ellas de apertura de diafragma lo cual crea profundidad de campo y con ello marca la perspectiva realista. Al mismo tiempo, se dispone de las convenciones de una filmación con visualidades argumentales sostenidas por primeros planos y planos medios tal como si se tratase de una producción de cine real.

Como modelo de ejemplificación podemos mencionar la cinemática establecida y correspondida en la notable escena de las jirafas. En efecto, en este pasaje se vislumbra una suerte de declaración de principios que irá marcando los pasajes posteriores del videojuego.

La escena de la jirafa tiene lugar en el capítulo 10 durante la primavera en la terminal de autobús. El capítulo inicia presentándonos a Ellie, la coprotagonista, de espaldas al jugador con sus manos sujetas al frente que no se ven, mientras observa un relieve en la pared que representa a un ciervo. La postura sugiere una actitud que es propia de una niña que está sumida en sus pensamientos, abstraída de lo que sucede fuera de sí misma. La imagen de Ellie es acompañada por el sonido del viento y de algunas aves, entre las cuales parece figurar un cuervo. Todo esto se desarrolla mientras el plano se abre lentamente.

Esta escena de Ellie reflexiva se interrumpe con un llamado de Joel para indicarle el camino. Para contextualizar este particular inicio, es preciso hacer referencia a lo que acontece previamente durante el invierno. El capítulo anterior inicia con una actividad de caza por parte de Ellie durante la cual atraviesa con una flecha un conejo que sale de su madriguera. Luego dirige su atención a un ciervo al que termina matando cerca de un galpón en ruinas. Ahí la interpelan dos personajes de nombre David y James; quienes le

proponen negociar la carne a cambio de medicinas, Ellie acepta pues Joel convalece a causa de la herida en su abdomen.

Más tarde ella es secuestrada por David quien es el líder de una comunidad de sobrevivientes que practican el canibalismo. Las pretensiones de David eran inicialmente convencer a la niña de convivir con él, para posteriormente matarla debido su firme resistencia. Este propósito se frustra finalmente al ser Ellie quien, en defensa propia, acaba con la vida de David. Este hecho, por el carácter traumático que implica, es determinante en el comportamiento que Ellie muestra frente a la imagen del ciervo en la pared y luego en la estación de autobús.

Aquí la niña se nos muestra, contrario a como venía siendo a lo largo del juego, muy callada y distante, visiblemente conmovida, agobiada por la desesperanza y la tristeza. Sentimientos que se desprenden del hecho de ver un mundo en el que la maldad parece imponerse por doquier. *Naughty Dog* nos muestra magistralmente el estado emocional de Ellie valiéndose de un lenguaje narrativo que le es propio a los videojuegos, es decir, sus mecánicas visuales reiteradas.

Como ejemplo, una youtuber *Bukku qui*, nos muestra este videojuego estableciendo un lazo formal y comparándolo con la película *La ventana indiscreta* de Alfred Hitchcock. En el comienzo de esta película se nos dicen tantas cosas del fotógrafo, interpretado por James Stewart, sin pronunciar una sola palabra, sino solo mostrando los distintos elementos de la habitación de manera descriptiva: que siente calor, que es fotógrafo, que es exitoso, que está frustrado, que le apasiona la acción, etc.

La mecánica del juego en cuestión consiste en oprimir el botón triángulo del mando para hacer que Ellie preste ayuda al personaje que controlamos (Joel) y así, entre los dos, alcanzar un objeto que está en lo alto, en este caso, una escalera. Después de que el jugador ha procedido de esta manera innumerables veces, sucede que ahora, después de muchas horas de juego, Ellie no responde. Es necesario, como lo muestra una breve cinemática, que Joel llame por segunda vez a la niña para que esta acuda a prestar ayuda.

Las reflexiones de la youtuber crítica son bastante iluminadores sobre el sentido de esta acción del sistema del videojuego:

“Naughty Dog utiliza las posibilidades expresivas de un medio basado en el control absoluto del jugador, arrebatándole el control por un instante y obligándole a reflexionar. Por un momento Ellie deja de ser un conjunto de polígonos y se convierte en una persona real. El juego nos hace empatizar con la niña, entendemos sus sentimientos de una forma tan profunda que es casi imposible de conseguir en medios como el cine o la literatura. Nos hace ver su falta de esperanza, nos hace dudar acerca de si hay una razón para continuar nuestro camino” (*Bukku qui* canal de YouTube, 01 dic 2018).

*Bukku qui* afirma que mediante los recursos presentes en *La ventana indiscreta* utilizados por Hitchcock, el desarrollador *Naughty Dog*, nos muestra que sí hay esperanza, y lo hace mediante lo que ella describe como uno de los mejores momentos de la historia de los videojuegos, la escena de las jirafas que tiene lugar en un segundo piso del edificio donde, por el espacio dejado por un segmento de pared que se ha derrumbado, asoma una jirafa que se alimenta de una planta que ahí crece.



Sin embargo, me parece que hay que decir que la mecánica de juego continua interviniendo narrativamente, pues es mediante el botón triángulo que hacemos que Joel acaricie la jirafa. Esta acción genera en Ellie la suficiente confianza que le permite acercarse y acariciar también al animal que luego lentamente se retira. Prontamente, deseando seguir

contemplando al animal, Ellie se desplaza a una terraza desde la cual puede apreciar la manada de jirafas que caminan por el paisaje compuesto por los restos urbanos teniendo de fondo las montañas nevadas. El tema musical *Vanishing Grace* envuelve este evento en el cual Ellie parece recuperar la esperanza.

Aquí el botón triángulo interviene dos veces más: una para iniciar un diálogo en el cual Ellie afirma la imposibilidad de negar el encanto del panorama, como rebatiéndole a Joel cualquier argumento para devaluar la belleza que se puede apreciar. Y otra para que Joel proceda a abrir la puerta que al atravesarla les hará retomar su camino. Aquí el sonido dulce del tema musical *Vanishing Grace*, cuya melodía parece ser ejecutada mediante cello y piano, se interrumpe dando paso a un sonido basculante que parece corresponder con la vacilante decisión de Joel por continuar o no.

Entra en juego así, la ya referida confrontación entre los valores vitales encarnados en Joel, para quien la compasión por los demás no tiene sentido. Y los valores que encarna Ellie cuyas acciones sí se ven motivadas por el sacrificio, la compasión y la bondad hacia los demás.

Joel intenta convencer a Ellie de olvidar la pretensión de salvar a la humanidad y retornar a la comunidad que está al cuidado de Tommy. Sin embargo, Ellie termina imponiéndose enfatizando que todo por lo que han pasado no puede ser en vano.

Aquí se puede identificar el valor añadido por la música en lo que corresponde a su efecto empático.

“La música expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, y eso, evidentemente, en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento. Podemos hablar entonces de música empática” (Chion 20).

En efecto, la música de *Vanishin Grace* comienza a escucharse desde el momento en que la tristeza de Ellie se transforma inicialmente en sorpresa y comienza a correr por el corredor para finalizar en una contemplación estática de lo que acontece. Al entusiasmo de Ellie se

opone el carácter sosegado de Joel y su esfuerzo por hacer que Ellie conserve la calma y la templanza.

El sonido basculante que toma la melodía al final retrata la contrariedad en que se ve sumido Joel, quien al ver frustrado su intento por convencer a Ellie de cambiar de opinión, levanta la mirada para ver como la última de las jirafas se esfuma entre los árboles.

## 2. La visualidad

Dado que el mundo que presenta el videojuego es de carácter catastrófico, la luz artificial juega un papel muy limitado, por tal razón el tema de la iluminación resulta ser muy importante, sobre todo en relación a la luz natural. Al ser un juego en el que el sigilo es fundamental, se genera la necesidad de que el personaje que controla el jugador se acerque mucho a aquellos objetos que le permiten ocultarse. Esta condición exige manipular el contraste entre las luces y las sombras a un nivel de detalle importante. El equipo de Naughty Dog, dentro del cual figura el Artista de iluminación brasileño Leandro Amaral, ha debido tener esto muy en cuenta, pero haciendo el correspondiente balance respecto del consumo de rendimiento del motor gráfico utilizado.

El uso de la linterna por parte de los personajes en zonas oscuras representó un giro respecto a los desafíos a superar. Estas zonas oscuras son importantes para generar en el jugador las emociones que suelen manifestarse en dicho entorno como el miedo y el terror. Sin, el trabajo tuvo en consideración la posibilidad de mostrar superficies coloridas embargo en la penumbra. Fue importante, por ejemplo, tener presente que al iluminar con la linterna una pared de un cierto color, ese color se proyecta a las zonas adyacentes.

Respecto al progreso de la relación entre Joel y Ellie el equipo de animadores se concentró en focalizar aquellos gestos y movimientos corporales que ofrecen indicios que dan cuenta del avance afectivo. Al respecto, Mike Yosh principal animador del equipo, expone que, al inicio, cuando todavía no se conocían, los gestos de Ellie son inseguros y temerosos, pero esto cambia poco a poco en la medida en que a lo largo del juego ella va ganando

confianza. Lo mismo sucede con su actitud frente al entorno en general y los peligros que representa.



El equipo de *Naughty Dog* decidió que el mundo de *The Last of Us* fuese un personaje más de toda la trama central. Motivados por lo descrito en el libro *The world without us* de Alan Weisman que trata con proyecciones científicas las consecuencias que tendría sobre la Tierra la desaparición de la especie humana. Es un mundo devastado por la infección que provoca el Cordyceps, pero que conserva por doquier recuerdos, monumentos, edificios, naturaleza del mundo perdido por esta contaminación apocalíptica.

Los artistas conceptuales configuraron un mundo humano que poco a poco la entera naturaleza va reclamando para sí. Al respecto, es interesante la naturaleza que replicando la evolución darwinista continúa generando sus espacios de desarrollo biológico,

Por su parte, los humanos se auto protegen en zonas separadas, verdaderos escenarios de compartimento estancos, con la amenaza permanente de la contaminación. Esto significa movimientos de pliegues y repliegues, donde los individuos sanos se confinan en zonas seguras de cuarentena resguardadas por fuerzas militares que controlan el estricto ingreso. Durante el videojuego, es factible observar numerosas ciudades abandonadas, dichos

escenarios de la catástrofe indican un alto desarrollo productivo capitalista, las expresiones de la revolución industrial y postindustrial prontamente abandonadas, comienzan a inundarse. Por lo mismo, se evidencia la fuerza de la naturaleza que recobra su escenografía con una vegetación que marcada por diferentes tonos de verdes enuncian una selva, claras reminiscencias del paraíso perdido.

Un hecho destacable es que son las calles principales, imágenes bastante cercanas de los colores ocre de las ciudades de la costa este de Estados Unidos, en particular Nueva York y Chicago. En estos edificios que otrora manifestaban simbólicamente un bienestar crece la hierba, los musgos, las plantas. Interesante propuesta, pues esta naturaleza salvaje se reinstala por todos lados, al punto de revestir las fachadas de los edificios, los restos de los vehículos inservibles mientras los interiores son cubiertos por la humedad y el musgo.



Un detalle llamativo desde el punto de vista visual, es que esta naturaleza pródiga no solo progresa apoderándose del territorio que antes habitaban los seres humanos, sino que también crece y se apodera de sus cuerpos muertos. Las propuestas iniciales de la forma que tendrían los infectados invocaban las imágenes conocidas de *aliens* o *zombies*. Estas fueron descartadas por no ofrecer originalidad y por su falta de coherencia con la propuesta realista del proyecto.

La contribución del artista Michael Knowland es determinante en este sentido. Él revela en el documental realizado por Jeffrey Negus, que el proceso fue el resultado de una variedad de interacciones en el que, mediante una mezcla de imágenes superpuestas se consigue la impresión de que la infección emerge desde el interior del cuerpo infectado. La metáfora indicaría que es la especie humana la que tiene este destino determinado.

Ahora bien, si pensamos en la representación gráfica de la infección, veremos que luego de su ingreso en el organismo humano, se radica en el cerebro desde donde crece empujando hacia afuera los órganos del rostro haciendo entrar al infectado en una dolorosa agonía que puede prolongarse por mucho tiempo hasta el punto en que el Cordyceps puede envolver la totalidad del cuerpo. Interesante que la infección se genere desde el cerebro, como la extensión de un pensamiento desorbitado, malicioso, infectado.

### 3. La audiovisión y el Eterno Retorno

“Qué te sucedería si un día o una noche se introdujera furtivamente un demonio en tu más solitaria soledad y te dijera: «Esta vida, así como la vives ahora y la has vivido, tendrás que vivirla una vez más e innumerables veces más; y nada nuevo habrá allí, sino que cada dolor y cada placer y cada pensamiento y suspiro y todo lo indeciblemente pequeño y grande de tu vida tendrá que regresar a ti, y todo en la misma serie y sucesión —e igualmente esta araña y este claro de luna entre los árboles, e igualmente este instante y yo mismo. El eterno reloj de arena de la existencia será dado vuelta una y otra vez —¡y tú con él, polvillo de polvo!».

¿No te arrojarías al suelo y rechinarías los dientes y maldecirías al demonio que así te habla? ¿O has tenido la vivencia alguna vez de un instante terrible en que le responderías: «¡Eres un Dios y nunca escuché nada más divino!»? Si aquel pensamiento llegara a tener poder sobre ti, así como eres, te transformaría y tal vez te trituraría; frente a todo y en cada caso, la pregunta: «¿quieres esto una vez más e innumerables veces más?», ¡recaería sobre tu acción como la mayor gravedad! ¿O cómo tendrías que llegar a ser bueno

contigo mismo y con la vida, como para no *anhelar nada más* sino esta última y eterna confirmación y sello?" (Nietzsche 200)

Este texto que encontramos en el párrafo 341 de la *Gaya Ciencia* de Nietzsche y que ha sido motivo de abundante literatura nos permite ver en ella una cosmología. En efecto, el nihilismo se hace presente ante nosotros cuando, después de enfrascarnos en encontrarle un sentido a todo cuanto sucede, descubrimos que ese valor que buscamos simplemente no existe, es el en vano...

Este es el momento, en que ha caído el antifaz de las ilusiones, se han desmoronado las nociones de fin, de unidad, de verdad; y nos hallamos ante la profundidad de la nada. Descubrimos continuando con el pensamiento Nietzscheano que no hay un fundamento racional que sirva de apoyo al esfuerzo del ser humano, que no hay un sentido ni orden ni belleza. Sin embargo, hay una necesidad que es la necesidad de la voluntad, el mundo se encuentra desde la eternidad sometido por la voluntad de aceptarse a sí mismo y de repetirse. No existe un avance en línea recta hacia un fin, no existe un devenir que consista en un progreso sino un eterno retorno de las cosas y de nosotros con ellas (Reale 391).

Esta es una interpretación que fundamentalmente ve en el texto señalado una dimensión cosmológica. Pero es el sentido moral que nos interesa para el análisis que efectuamos en función del carácter audiovisual de la cinemática del videojuego, podemos indicar algunas precisiones. Este carácter moral cobra significado en la medida en que vemos que Nietzsche concede un valor infinito a cada momento de nuestra existencia por la necesidad de su repetición eterna (Ferrater 286). ¿Qué significancias puede tener este infinito traspuesto en el tiempo?

Después de leer el texto de Nietzsche y considerar la realidad como posibilidad en la cual nuestra vida se repetirá eternamente. En donde volveremos a experimentar nuestras alegrías y nuestras tristezas todas, desde las más ínfimas hasta las más grandes. ¿Cómo nos comportaríamos? ¿Cómo nos relacionaríamos con las cosas y con los demás? ¿Seguiríamos haciendo las mismas cosas que hasta ahora hemos hecho? ¿Haríamos lo que hacemos en este momento? ¿Haríamos lo que estamos por hacer?

El carácter ético del problema emerge aquí pues la decisión que se va a tomar es certera respecto la vivencia. Así cualquier circunstancia determinaría su repetición eterna, por lo que convendría pensar muy bien en lo que vamos a hacer, si lo que queremos es que las consecuencias de esa acción no se repitan perpetuamente. Dicha consideración resulta válida tanto para quien realiza su accionar desde la perspectiva apolínea como para quien lo haga desde la postura dionisiaca. Al respecto, los protagonistas del videojuego, Joel y Ellie, están en esta práctica reflexiva, no sólo la decisión de sobrevivir sino sobretodo vivir críticamente y de manera que la vida que abriga voluntad de vivir se nutra y se mantenga en el organismo sano. Desde el punto de vista de la gráfica visual de los protagonistas se centran en muchos primeros planos donde las decisiones se concentran en el rostro, la mirada y los brazos. La autodeterminación se indica por el sigilo y el correr constante. El cuerpo una maquina funcional a los deseos de sobrevivencia.

La salvación viene de una voluntad de poder y querer vivir, deseo y contradeseo de expansión y de reflexión, en una accionar dialectico que queda en evidencia en todo el videojuego. Los otros protagonistas circunstanciales del videojuego, buscan sobrevivir, pero por sobre todo dominar. En un escenario de muerte las obsesiones habituales humanas quedan circunscritas a la vulgaridad anodina del para qué estos afanes?

- Bill y Henry

Hemos visto que el personaje de Joel encarna los valores de la vida que se oponen a los que refleja Ellie que son los platónicos de la bondad y la compasión. Sin embargo, se complementan en la búsqueda de decisiones y resoluciones circunstanciales para sobrevivir. En el mundo catastrófico en que tienen lugar las acciones del videojuego, Joel enfrenta desde el mismo inicio el problema de si conviene prestar ayuda a los otros, a lo cual responde siempre negativamente. Este problema adquiere especial relevancia al momento de interactuar con Bill y con Henry. Ambos representan dos modos de ver el mundo en que sus decisiones devienen respuestas de manera diametralmente opuesta.



Bill aparece en escena en el capítulo 4 *“El pueblo de Bill”*. Por su parte Henry lo hace en el capítulo 6 *“Los suburbios”*. En ambos sus rostros denotan agotamiento y desesperanzas. Son rostros en la oscuridad visual.

Ahora bien, podemos reconocer elementos que los une y “retornan” de una circunstancia a la otra de un modo constante. Podemos enumerar que ambos están inicialmente al cuidado de otra persona, mientras Bill tiene a su cuidado a su compañero sentimental Frank, Henry cuida a su hermano menor Sam.

Previo al encuentro con ambos personajes, el protagonista Joel, atraviesa un umbral real y simbólico de apertura. En el caso de Bill es una puerta mientras que con Sam se realiza el encuentro tras cruzar una ventana. Ambos capturan amenazantes a Joel tras su ingreso por dichas aperturas, Bill mediante una trampa, Henry mediante acecho y sujeción con sus brazos.

Un nuevo aspecto que los une es el horizonte o dimensión ética y moral de sus decisiones. Pues los dos personajes cuidan de otro con mucha preocupación y cuidado, como lo hace el protagonista Joel. En ambos, al igual que en Joel, está de modo constante la preocupación por las decisiones que se toman, hay de manera inmediata una reflexión sobre lo acontecido y las decisiones tomadas. Podemos por lo tanto decir que en ambos hay dilemas en la conciencia que se expresan en su corporalidad, en sus gestos y sus voces con inflexiones constantes.

Un aspecto que llama la atención en ambos participantes secundarios del videojuego es el tono de la voz que adquieren. Esto puesto que el sonido en el cine es mayormente vococentrista, como bien lo plantea Michel Chion (17). La voz adquiere un predominio para identificar y destacar a los personajes. Esta acción equivale a recordar que generalmente es la voz a la que se favorece en el cine y por extensión también en el videojuego, evidenciándola y destacándola de entre todos los demás sonidos.

Así de esta manera, el planteado vococentrismo luego deriva en un verbocentrismo al privilegiar, a su vez, la expresión verbal y su inteligibilidad. "Esto es así porque el ser humano, en su conducta y sus reacciones cotidianas, también lo es. Si en cualquier ruido cercano procedente de su ambiente oye unas voces en medio de otros sonidos (ruido del viento, música, vehículos), son esas voces las que captan y centran en primer lugar su atención" (IBID 18).

En conformidad con estos planteamientos nos preguntamos ¿Qué es lo que estos personajes encarnan con sus voces dentro del relato del videojuego? De una manera general, podemos argumentar para el caso de Bill, una conciencia negativa. Es curioso que se oculte en el sótano de la iglesia, un extraño refugio. Este personaje aconseja a Joel deshacerse de Ellie. Le cuenta cómo en un tiempo el afán por proteger a su compañero Frank, a pesar de todos los cuidados, lo único que se consigue es que lo terminarán matando. Es una conciencia existencial negativa y depresiva.

En cambio, el otro personaje, Henry, expresa que la señal que le hizo vislumbrar en Joel a una buena persona fue el hecho de verlo al cuidado de una niña, característica ausente en los bandidos que los persiguen y quienes tienen clara la idea de la ley del más fuerte. Un personaje con una carga existencial positiva, aun crédulo en la bondad humana.

Dentro de esta lógica de antagonistas, ambos personajes simbolizan dos extremos de la cuerda de la existencia, una positiva con esperanzas y la otra negativa sin salida ni posibilidad de salvación.

Con esto se entiende que Bill es un prototipo nietzscheano, pues quien reserva sus fuerzas para proteger a otros los debilita. Ignorando que esa es precisamente la postura original de Joel, pronuncia esas palabras que recuerdan a fragmentos de la filosofía nihilista de

Nietzsche "Pero cuando se tiene compasión se pierde fuerza [...]; la compasión entorpece totalmente la ley del desarrollo consistente en la ley de la selección. Conserva lo que ya está dispuesto para el ocaso, opone resistencia en favor de los desheredados y de los condenados por la vida " (Nietzsche cit. en Reale 388).

Pero en Joel ocurre un cambio radical y tras proteger a Ellie se acerca más a los planteamientos de Henry. Sin duda que esta postura es también nutrida por la actitud de Ellie que tiende a la acción consistente en prestar ayuda. Cuando Henry propone a Joel ayudarse mutuamente, ella se adelanta respondiendo positivamente a la vez que él la increpa indicándole que se detenga.

La voluntad de Joel oscila entre los dos extremos morales que representan Bill y Henry, la cual se determina en el capítulo 7 luego de su discusión con Ellie en el rancho. La profunda meditación al respecto y su posterior decisión son soportadas en la cinemática por el tema musical *The Choice* de Santaolalla. Ahí, Joel, opta por renunciar a su previa determinación por dejar a Ellie en manos de Tommy y continuar con ella hasta encontrar un resguardo seguro.

Hay que señalar una adicional distinción entre Bill y Henry que con seguridad está sólidamente presente en la conciencia de Joel. Bill abandonó a Frank a su trágico destino, Henry se mantuvo al lado de su hermano. De esto el resultado es que Bill sigue vivo mientras Henry ha muerto. La enseñanza que dejan los hechos es clara y esta resuena al final del capítulo 8 en que Joel casi pierde la vida al caer desde un segundo piso sobre una varilla de metal que atraviesa su abdomen. Su agonía es acompañada en la cinemática con el *Tema de Henry*. El eterno retorno de lo mismo vuelve a aparecer. Los condenados ya están condenados de manera inevitable, por esta rueda de la fortuna inexorable.

Sin embargo, en esta versión donde los únicos personajes que brillan con luz propia son los dos protagonistas, podemos realizar un decurso instrumental, un sainete de acontecimientos que hacen comprensible, como la densidad visual y la oscuridad van siendo aumentada para provocar más tensión, mayor emoción y hacer que las acciones se alumbren de manera en los rostros de los protagonistas que al salvarse salvan al mundo del sin sentido.

- Poética de la secuencia salvadora

Revisión bajo categorías estéticas de las secuencias argumentativas que indican los cambios simbólicos del videojuego. El ejercicio es un transcribir desde la interfase de los componentes principales: imagen, motivo, música. Una triada que como dispositivo estético nos ayuda a comprender y ahondar en las hermeneutas de una modernidad encauzada en este avatar tecnológico como el videojuego *Save of Us*.

#### 1-Ellie ayuda a Joel

*Imagen:* Ellie ayuda a Joel a levantarse del suelo mientras la visión se vuelve borrosa difuminándose por completo y aclarándose luego alternativamente hasta que llegan a alcanzar la puerta de salida del edificio.

*Motivo:* desplazarse y continuar viviendo, el movimiento es vida.

*Sonido:* Se escucha el Tema de Henry (Tema del menú principal) palabras de ánimo de Ellie y jadeos por parte de Joel y sonido interno consistente en pulsaciones o latidos.

#### 2-Escape a caballo

*Imagen:* Ellie abre la primera puerta que despeja el paso a Joel, luego este abre una segunda puerta para después caer ante la sorpresa de uno de los perseguidores que cuida del caballo.

*Motivos:* el deseo y la libertad simbolizada por el caballo.

*Sonido:* sonido de las puertas abriéndose, sonidos emitidos por el cuerpo de Joel al impactar con el suelo. Grito de alarma del bandido y disparos de Ellie. Pasos de Ellie y del caballo. Jadeos y quejidos de Joel al montar y sonido de galope al partir.

#### 3-Caída de Joel

*Imagen:* primer plano de Ellie volteando hacia la cámara (atrás) verificando si los bandidos les siguen. Luego Joel se desvanece y cae del caballo quedando luego tendido en el suelo.

*Motivo:* exhaustos, el cansancio es señal de vida.

*Sonido:* el tema musical continua, impactos contra el suelo y pisadas de Ellie al descender.

#### 4-Ellie se esfuerza en reanimarlo

*Imagen:* ángulos visuales intersubjetivos de ambos personajes, mientras Ellie intenta reanimar a Joel durante un gradual sentimiento de alarma hasta que se presenta un plano negro en el que lentamente aparece la palabra Winter en letras blancas.

*Motivo:* reanimar es conmiseración y esperanza.

*Sonido:* insistentes llamados a levantarse de Ellie durante un proceso en el cual su voz disminuye de intensidad al tiempo que la música incrementa su volumen sirviendo como una plataforma espacio-temporal que establece el pasaje del otoño al invierno.

#### 5-Invierno

*Imagen:* dos planos consecutivos de bosque nevado y montañas al fondo, la blancura todo lo cubre.

*Motivo:* el periodo donde se temple el alma.

*Sonido:* sonido ambiente con viento soplando, un frío despiadado se cuela por todas partes.

#### 6-Cacería

*Imagen:* conejo que sale de su madriguera que luego Ellie mata con arco y flecha. Visualización de ciervo al que Ellie luego se da a la tarea de perseguir.

*Motivo:* Nutrirse con lo que la madre naturaleza regala.

*Sonido:* Sonidos generados por el conejo (pisadas olfateos y sacudidas de sus orejas) zumbido inicialmente acusmático del vuelo de la flecha e impacto en el animal.

Hemos observado 6 unidades narratológicas que describen momentos claves del videojuego, pues es la pascua de los protagonistas por su prueba más despiadada y exigente. Las secuencias ofrecen unidades narrativas indiciales como el tema musical que

vinculan el final trágico experimentado por Henry y su hermano Sam que hacen pensar en un final similar en Joel.

En todo los nodos se abren las perspectivas sobre las explicitación entre la vida y la muerte que flotan como unidades referenciales.

como una consecuencia de la determinación moral de Joel al decidir hacerse cargo del cuidado de Ellie, se manifiesta como una expectativa en el jugador a partir de dicho vínculo con el tema musical y particularmente con el cambio del personaje que se controla (Ellie aparece en el invierno bajo el control del jugador). Otro elemento que visualmente favorece esa relación es la muerte del conejo atravesado por la flecha que recuerda la herida de Joel.

La melodía correspondiente al *Tema de Henry*, durante el *gameplay*, se escucha solamente en dos ocasiones: al momento en que Henry y Sam mueren, y durante esta escena en que Joel resulta gravemente herido. De manera parecida el tema *All Gone* acompaña la escena en que Bill descubre el cadáver de Frank y el momento posterior en que Ellie casi muere por ahogamiento.

- Sarah y Ellie

Entre estos dos personajes hay una variedad de elementos que se presentan inicialmente en circunstancias en que aparece Sarah y retornan luego con la participación de Ellie. Por ejemplo la primera vez que vemos a Joel y Sarah en su casa, luego de que aquel ha vuelto cansado por el trabajo, la charla que sostienen gira en torno al tema del tiempo, asociado a al cumpleaños de Joel y al regalo que le hace su hija consistente en un reloj. Ahí vemos Joel bromea diciendo que el reloj no funciona y que después uno de los dos se duerme, Sarah.

La primera vez que vemos a Joel y a Ellie quedarse solos a la espera de Tess, su plática también está relacionada con el tiempo, pues al recostarse Joel en el sofá y ante la pregunta de Ellie ¿Qué haces? Joel responde "matando el tiempo", luego Ellie le dice que su reloj

está roto y seguidamente Joel es el que se duerme. Al desplazarse en vehículo ambas niñas lo hacen en el asiento trasero y ambas proponen ayudar personas que encuentran en el camino.

- La tentativa por escapar

Durante el estallido de la crisis de la pandemia, en medio de un caos total Joel debe cargar en brazos a Sarah para poder huir de los peligros que amenazan en medio del pánico generalizado de las personas. Con la ayuda de su hermano Tommy logra salir hacia una zona periférica en que un militar dispara a los infectados que les perseguía. Tras esto el militar consulta a sus superiores quienes ordenan disparar a matar lo cual hace hiriendo mortalmente Sarah.

Esta situación vuelve a presentarse al final cuando Joel intenta escapar de los milicianos del grupo rebelde “Luciérnagas” con Ellie en brazos siendo detenido por Marlene, la líder del grupo y amiga de Ellie.



Joel decide disparar el arma que lleva en su mano izquierda, matando a Marlene a pesar de suplicar que no lo hiciera. El impulso mortal de Joel aquí se presenta como el resultado de la culpa que siente quizá por no haber hecho lo suficiente por salvar a Sarah al comienzo en similares circunstancias.

La niñas en brazos, el arma apuntando, la distancia entre los personajes, podrían ser vistos como elementos visuales icónicos que hacen constituirse a cada evento como icono tal como lo piensa Regis Debray, es decir como algo que se parece a la cosa sin ser la cosa (Debray 183). El tema musical *All Gone* con su desgarradora melodía que se desprende de las cuerdas del cello también cumple con una función evocadora de terribles momentos.

- Las mentiras de Joel

Hemos visto que al inicio Sarah obsequia un reloj a su padre como regalo de cumpleaños. Joel ha llegado muy cansado a casa sosteniendo una conversación con su hermano Tommy por su teléfono móvil. El cansancio y el desinterés de Joel contrasta con el entusiasmo de su hija, pero esa actitud cambia al ver que Sarah no estaba simplemente queriendo jugar. Joel recibe el regalo que desempaca diciendo luego que lamentablemente el reloj no funciona y en consecuencia Sarah reacciona sorprendida, pero luego ve que solo se trata de una broma de su padre. Regalar un reloj tiene varias lecturas en este contexto, mayor tiempo para estar en familia, controlar los tiempos, poder cumplir los deberes en tiempos correctos.

La imagen se concentra en planos medios y primeros planos pues es un diálogo cargado de emoción. Los ojos hablan en el amor de la hija por su padre, y de Joel de sentirse sobrepasado por la vida cotidiana y la culpa de no tener todo el tiempo necesario para estar en familia. Los espacios familiares son borrados al concentrar la emoción en este diálogo donde participan palabras, miradas y gestos amorosos de una cotidianidad familiar.

Desde el punto de vista de la cámara es interesante pues el diálogo siempre se establece en estos espacios de intimidad en miradas establecidas en diagonal desde la pequeñez de la hija a la altura del padre o al revés. El circuito del que está arriba y del que está abajo. Por ejemplo, desde el amor de la hija Sarah mirando a su ídolo que es su padre arriba o bien

desde la culpa del padre abajo mirando y suplicando perdón y disculpas a su hija hacia arriba. Desde la esperanza sostenida por Joel respecto de Ellie que creen que no saldrán con vidas antes de llegar a un buen refugio. Un aspecto psicológico interesante es que los recuerdos de Joel con su hija se circunscriben al espacio doméstico y familiar por lo mismo la luz es más tenue y acogedora. Por su parte en este deseo de Joel de proteger a Ellie observamos espacios abiertos naturales, algunos cielos y lontananzas o bien espacios acotados en la semioscuridad en esta búsqueda del espacio oculto donde escabullirse.



Al final del videojuego la escena se repite, pero con una connotación verdaderamente grave, pues Joel ha asesinado a Marlene en su afán de salvar la vida de Ellie, ahora su hija adoptiva. Debido a ello, Ellie quien es inmune a la infección, no pudo ser intervenida quirúrgicamente para extraer la biopsia que permitiría la obtención de una vacuna que salvaría a la humanidad. La mentira que profiere Joel en un momento en que ella revela un profundo sentimiento de culpa por ver a sus seres queridos morir a causa de la infección, es también una certeza parental. Nada debe dañar las esperanzas de su nueva hija.

#### 4. El retorno en la jugabilidad

En referencia a la jugabilidad es también notable esta expresión de la circularidad y el retorno. El primer personaje que como jugadores controlamos en el videojuego es Sarah cuando la pandemia escapa del control de las autoridades. El último personaje que controlamos es a Ellie durante el epílogo cuando retorna junto a Joel a la represa de Tommy en lo que queda de la ciudad de Jackson.

La primera vez que controlamos a Joel con el joystick lo hacemos cuando cargamos en brazos a Sarah y corremos huyendo en medio del pánico generalizado en Austin, Texas. La última vez que controlamos a Joel es cuando huimos del grupo rebelde “*Luciérnagas*” corriendo con Ellie en brazos. Estas piedadades contemporáneas es el amor filial que sostiene a los padres frente al peligro de sus hijos, un acto para defenderlos y sostenerlos en sus dolores.

El problema moral confronta al jugador durante el *gameplay* en momentos destacados, pero es significativo ver el esfuerzo de Naughty Dog por colocar en manos del jugador ciertas decisiones de carácter ético y moral. Ciertamente está claro que en *The Last of Us*, la violencia no está finalizada en sí misma, sino que aparece como un factor que posibilita una visión realista de un mundo hecho pedazos por una pandemia.

Pero tal realidad obliga en ocasiones que la implementación de la violencia sea necesaria para superar muchos obstáculos, pero esto es así cuando el recurso de la evasión y el sigilo es insuficiente o se ve frustrado. Hay momentos en que el jugador puede decidir el grado de la violencia a utilizar. Como ejemplo se puede citar el momento en que un militar que ha sido mordido suplica se le mate para no verse en la penosa situación de convertirse en monstruo. La interfaz consulta al jugador que hará, las opciones son ignorar la petición del desdichado continuando con el camino o gastar una bala para acabar con su dolor.

En un mundo donde el principio vital nos dice “*haz que cada bala cuente*” no resulta difícil dilucidar cuál sería la opción de un hombre como Joel. O cuando tenemos enfrente los

médicos que operarían a Ellie, de ellos sólo uno opone resistencia, los otros suplican por sus vidas quedando en manos del jugador decidir qué acción tomar.

Es sobre estas decisiones controladas y las no controladas que toma Joel que recae la reflexión ética. Es acá donde colisionan planteamientos éticos como el utilitarismo, el imperativo categórico y el eudemonismo. Es aquí donde la música de Santaolalla y los extensos periodos de alternancia entre su música y el silencio entendido como la ausencia de música, se vuelven el terreno propicio para pensar en el sentido y las consecuencias de nuestras acciones en el juego, es el momento de revisar nuestras propias empatías.

## Conclusiones

Tras cursar el Magister en Estética Americanas puedo decir que muchas aperturas de mundo me han sucedido. No solo se ha nutrido mi vocación filosófica, sino que me ha permitido comenzar a madurar y pensar en nuevas posibilidades expresivas contemporáneas.

En efecto, el ejercicio planteado sobre un nuevo objeto estético obedece a poner en tensión elementos de análisis disciplinar con emergentes objetos que, entregados por la cultura de la videoesfera, nos interpelan diariamente incluso en nuestros espacios domésticos. En este caso hemos diseñado un análisis de contenidos de un videojuego, que no solo ha tenido un enorme éxito comercial, sino que se ha manifestado como referente reflexivo de sus propias posibilidades de jugabilidad y determinado la emergencia de una filosofía de vida postmoderna.

Curiosamente, el videojuego analizado, nos sumerge en las vulnerabilidades humanas y en la toma de decisiones morales en contextos apocalípticos. De este modo, *The Last of Us* es un videojuego que se revela como un campo de simulación de relaciones éticas entre la vida y la muerte involucrando una reflexión contextual sobre el término del mundo y la fragilidad individual.

Los desarrolladores *Naughty Dog* nos presenta un mundo que colapsa en el cual los personajes interactúan confrontando sus aspiraciones y deseos en función de los valores que profesan y los peligros que enfrentan. Tal exposición motiva en los jugadores cuestionarse la aparente consistencia de la seguridad que sostiene el entorno en el cual vivimos. Dicha apariencia es la que provoca que nos alejemos de una responsable consideración de los riesgos que supone la fragilidad de los pilares que sostienen en pie nuestra realidad.

Cuando destructivamente sobrevienen eventos que trastornan y hacen colapsar la realidad propuesta, entra en juego la necesidad de acudir a los otros por la vulnerabilidad propia que se acentúa en la medida de nuestra soledad y aislamiento. Cuando los espacios que habitamos devienen en escombros a causa de una naturaleza que engañosamente

concebimos dócil, y la violencia se dispersa reclamando todos los rincones, nos embarga una gran angustia existencial.

La sorpresa junto a la incertidumbre y la trágica suerte de nuestros vecinos que se han visto sorprendidos por la muerte o la enfermedad, motivan en nosotros tomar pocas cosas y emprender el viaje que nos promete al final del camino, la salvación. Esta sobrecogedora realidad que forma parte de nuestro pasado, que puede ser actual y que puede hacerse presente en el futuro, y que puede potenciar en el ser humano sus mayores virtudes o sus peores vicios, es la que a través de su estética visual y ética cotidiana *The Last of Us* nos presenta.

Claro está, que también, el videojuego puede ser visto como un sistema de significaciones estéticas audiovisuales que involucra jugar y comprometerse con decisiones emocionales y éticas. La cinemática revela la confrontación moral y ética entre individuos con perspectivas distintas acerca de las acciones correctas en tales circunstancias. Opciones pragmáticas, utilitaristas y eudemonistas emergen en el contexto del juego destacándose el valor de la vida por encima de todo en las decisiones del protagonista llamado Joel.

Conservar nuestra vida o la de nuestros seres queridos es lo que en cualquier situación catastrófica se impone en nuestra voluntad. Mediante la jugabilidad, *The Last of Us*, nos muestra esta condición de principio a fin, este es un factor determinante que hace ver como en su concepción la violencia no está finalizada en sí misma, sino que aparece como alternativa al sigilo y la evasión que se presentan al jugador como opción inteligente en primera instancia.

El hecho de verse el jugador como acompañante de un personaje tan fuertemente decidido como Joel, es lo que genera el cuestionamiento moral acerca de lo que sería una acción buena en tales circunstancias. La reflexión acerca de ese problema se ve favorecida por el carácter minimalista de su música y su alternancia con los prolongados espacios de silencio. Esta misma condición es igualmente favorable para las emociones que emergen durante la jugabilidad, particularmente aquellas vinculadas a los eventos que provocan temor y miedo. Estas emociones son las que repercuten en aquellas decisiones vinculadas a la conservación de la vida como ser el acto de oprimir el botón círculo para ocultarse.

Otra característica que prevalece en el videojuego es el hecho que para mantener la vida a salvo se debe siempre interactuar con otros, establecer alianzas y definir transacciones para continuar con vida pública, es una suerte de contexto posmoderno donde la individualidad debe salir de su confort narcisista para ver que la sobrevivencia es con los otros y sus externalidades.

En efecto en este mundo posmoderno en el cual la soledad es señal de la aniquilación, el individuo se ve obligado a asociarse con los demás para sobrevivir aunque el precio sea efectuar duras concesiones. Pero la asociación al presentarse como una necesidad incorpora también cierto espacio para la decisión, pues muchas veces la sobrevivencia depende de con quien se realizará la asociación en función del estatus o los valores morales del potencial socio y de la experiencia de vida que individuos de similar carácter han tenido.

Este aspecto es notable en los ejemplos de vida, sea individual o colectiva que Joel encuentra a lo largo del viaje que realiza junto Ellie. El carácter individualista de Tess frente al colectivista de Marlene, La oposición entre la opción egoísta de Bill frente a la abnegación de Henry, la comunidad generosa y ordenada de Tommy frente a la depravada y caníbal de David.

Respecto mi hipótesis formulada en la introducción, puedo argumentar que la cita del pensamiento de Nietzsche marca la simbología de la visualidad y del contraste entre el mundo del paisaje natural y el cultural, creado por el hombre. Mientras el primero se impone rápidamente en cualquier espacio, el otro es degradado, los edificios abandonados e infectados. La categoría filosófica vitalista es estrechamente vinculada a su simbología representacional. La vida se establece como un tesoro preciado y en este sentido la base existencialista del relato narrativo y del imaginario visual, nos hablan de situaciones límites como lo planteaba Jasper, momentos en que la filosofía se resuelve en el universo de lo práctico y resolutivo, la ética aplicada a conservar y mantener esta vida humana.

De esta manera es la vida, la categoría filosófica que destaca en la estética de *The Last of Us*. La vida que asoma en la metáfora del viaje, en las emociones que implica, en el afán de conservarla, en el afán de imponerse, en la resistencia de Ellie a la infección y a los demás peligros, en la voluntad de Joel, en la lucha del ser humano frente al ímpetu de la

naturaleza. Donde curiosamente no se toma conciencia ecológica que tanto la naturaleza como el mismo ser humano crítico y consciente buscan lo mismo, la conservación y la felicidad.

Entendemos que el daño apocalíptico final de este videojuego, es el olvido de la naturaleza como aliada, el acto de contemplación y de felicidad del momento de las Jirafas sin embargo confirma que nada hace más feliz a la humanidad que la contemplación natural. Hay mucho que aprender, pues de una manera directa hay una crítica radical al uso de la naturaleza en el país del videojuego, Estados Unidos. El viaje se realiza por la geografía de un país que ha perdido su sentido, como sus hombres. Digna metáfora política para estos tiempos de incertidumbres.

## Bibliografía

- Abba, Giuseppe. *Felicidad, Vida Buena y Virtud*. Barcelona: Ediciones Internacionales Universitarias, 1992.
- Alaluf, Alejandro. *Lenguaje de los Videojuegos*. Lecciones.
- Barthes, Roland. *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Nuevo, 1972.
- Bateman, Chris. *Guionismo para el desarrollo de videojuegos*. Ed. México: Cengage Learning, 2011.
- Bayer, Raymond. *Historia de la estética*. México: Fondo de Cultura Económica, 1965.
- Bernard, Michel. *El cuerpo: un fenómeno ambivalente*. Buenos Aires: Paidós, 1994.
- Blanco, Juan. "La apocalíptica filosófica actual". *A Parte Rei* 57 (2008). 1-13.
- Bona, Cecilia. "Gustavo Santaolalla: El tema de 'The Last of Us' está en ritmo de chacarera". *Malditos Nerds*. Fecha de ingreso: 06 de noviembre de 2018. Web.
- Brown, Stuart. *Nuclear Fruit: How the Cold War Shaped Video Games*. YouTube. 09 oct. 2015. Web. 28 jul 2018.
- Bukku qui, *Más allá de la cinemática: The Last of Us*. <  
<https://www.youtube.com/watch?v=IR1TTaxCgWI>> YouTube. 29 de abril de 2015. Web.  
Fecha de ingreso 26 nov 2018.
- Butler, Judith. *Vida precaria: El poder del duelo y la violencia*. Buenos Aires: Paidós, 2006.
- Calvo, Gastón "El rock nacional y el exilio: los músicos argentinos que dejaron el país en plena dictadura" Teleshov. INFOBAE. Fecha de ingreso: 13 nov 2018. Sitio web.
- Castillo, Gabriel. *Fundamentos de la estética*, lecciones.

- Castro, Rodrigo. "Filosofos y Viajeros: El Pensamiento como Extravío". *Astrolabio* 6 (2008). 1-12.
- Chion, Michel. *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Buenos Aires: Paidós, 1993.
- Cuadrado, Alfonso. "Acciones y emoción: un estudio de la jugabilidad en *Heavy Rain*" *Homo Videoludens* 2.0. De Pacman a la gamification. Ed. Carlos Escolari. Barcelona: Transmedia XXI, 2013. 151-176.
- Darley, Andrew. *Cultura visual digital*. Buenos Aires: Paidós, 2002.
- Debray, Régis. *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en occidente*. Buenos Aires: Paidós, 1994.
- Del Barco, Oscar. "No matarás: carta a Schmucler"  
<https://lectoresdeheidegger.wordpress.com/2011/09/22/oscar-del-barco-no-mataras-carta-a-schmucler/> . Fecha de ingreso: 02 de octubre de 2018. Web.
- Descartes, René. *Discurso del método*. Madrid: Espasa, 2006.
- Díaz, David. "Minimalismo: A vueltas con el concepto de un arte" *Bajo Palabra* 3 (2008). 109-124.
- Digiacomio, Frank. "Exclusive video: Naughty Dog's *The Last of Us* Taps into the magnificent desolation of ruin porn"< <https://www.vanityfair.com/news/2013/06/the-last-of-us-naughty-dog-exclusive-video>>. Fecha de ingreso: 26 de septiembre de 2018. Web.
- Domínguez, Gloria. El Star System: "La construcción de mitos en el Hollywood clásico". Trabajo de fin de grado. Universidad de Sevilla, 2015.
- Eliade, Mircea. *Mito e realtà*. Torino: Boria, 1966.
- Feinmann, José. *A pensar de todo: La violencia*. YouTube. 13 de mayo 2014. Web. Fecha de ingreso: 02 de octubre de 2018.
- Feinmann, José. *Heidegger: El ser para la muerte*. YouTube. 01 de febrero 2013. Web. Fecha de ingreso: 08 de octubre de 2018.

Feinmann, José. "Nietzsche" Encuentro, *Filosofía Aquí y Ahora*. YouTube. 08 de abril de 2012. Web. Fecha de ingreso 19 de noviembre de 2018.

Ferrater, José. Diccionario de Filosofía. Buenos Aires: Sudamericana, 1965.

Foxsports, *Charla con Adrián Wowczuk*. <

<https://www.foxsports.cl/videos/1238763587885-charla-con-adrian-wowczuk>> Fecha de ingreso: 08 de octubre de 2018. Web.

Gibbons, William. "Wandering tonalities: Silence, sound, and morality in Shadow of the Colossus" *Music in videogames*. Donnelly, K.J, William Gibbon y Neil Lerner, Eds. New York: Routledge, 2014. 122-137.

Gobierno de España, Ministerio de Educación. Sitio web de recursos, <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque4/pag11.html>. Fecha de ingreso 01 de agosto 2018. Web.

Gómez, Salvador. "La Universidad busca respuestas: Explicar los videojuegos". *Icono 14*, A5 (2010) 291-305.

González, Rodrigo. "Dos criterios para la presencia de estados mentales: Descartes y Turing". *Cinta moebio* 56: 159-171

Hidalgo, Ximena. "Videojuegos un arte para la historia del arte". Tesis doctoral. Universidad de Granada, 2011.

Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2007.

Jelin, Elizabeth. *Los trabajos de la memoria*. Madrid, Siglo XXI, 2001.

Jenkins, Henry. *Fans, bloggers y videojuegos*. Barcelona: Paidós, 2009.

Meseguer, Pedro. "Turing y el ajedrez". *El País*. <  
<http://blogs.elpais.com/turing/2012/07/turing-y-el-ajedrez.html>> Fecha de ingreso 20 jul 2018. Web.

Morales, Guillermo. "La criptología y la Victoria aliada en la Segunda Guerra Mundial" *Ciencia*, 64, No 4, (2013) 40-47.

Musset, Alain. "Ciudad, apocalipsis y ciencia-ficción: una estética de las ruinas" *Bifurcaciones* 17 (2014). 1-13

Negus, Jeffrey. *Grounded: The Making of The Last of Us*. Area 5-PlayStation. *Youtube*. 28 de febrero de 2014. Web. Fecha de ingreso 02 jul 2017.

Nguyen, Kevin. "Troy Baker talks career in lead-up to Sydney Supanova" <<https://www.hawkesburygazette.com.au/story/3926155/baker-that-scene-works-not-because-of-me-but-in-spite-of-me/>> Fecha de ingreso: 08 de octubre de 2018. Web.

Nietzsche, Friedrich. *La Gaya Scienza*. Trad. José Lara. Caracas: M.A., 1990.

Owen, Michael y Kenny Sims. *The Last of Us Signature Series Strategy Guide*. USA, Bradygames.

Pareyson, Luigi. *Estetica: Teoria della formatività*. Milano: Bompiani, 2005.

Pérez, Oliver. *El Lenguaje Videolúdico: Análisis de la Significación del Videojuego*. Barcelona: Laertes, 2011.

Pigna, Felipe. *¿Qué fue de tu vida?* TV Pública Argentina. YouTube. 30 de julio de 2010. Web. Fecha de ingreso 3 de noviembre de 2018.

Real Academia Española. Sitio web diccionario, 2018.

<http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=cinestesia> Fecha de ingreso: 05 de octubre de 2018.

web

Reale, Giovanni y Dario Antiseri. *Historia del pensamiento filosófico y científico*. Barcelona: Herder, 1995.

Roberts, Rebecca. Fear of Unknown: Music and sound design in psychological horror games. " *Music in videogames*. Donnelly, K.J, William Gibbon y Neil Lerner, Eds. New York: Routledge, 2014. 138-150.

Sánchez, Lara. "Arte y Videojuegos: Mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea". Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid, 2012.

Sloterdijk, Peter. *Esferas I*. Madrid: Siruela, 2003.

Summers, Tim. *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.

Tedesco, Salvatore. *“L’estetica di Baumgarten”* Palermo: Centro Internazionale studi di estetica, 2000.

Torán, Daniela. “El cerebro opera igual en la vida real y en la realidad virtual” *Las Ultimas Noticias* [Santiago, Chile] 21 oct. 2018: 36 Web 10 nov. 2018.

Villalobos, José. *Cine y videojuegos: Un diálogo transversal*. Sevilla: Héroes de Papel, 2015.

Wolf, Mark y Bernard Perron. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003