



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Arte y Diseño

El concept art de *The last of us part 2* para exponer problemas sociales como la discriminación y la ira.

TESINA

PRESENTA:

Ana Luis Novo Rosales

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
Licenciada en Artes Visuales

DIRECTORA DE TESIS:

Doctora Esmeralda Tobón Avalos

CDMX, 2023.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A mis padres por todo el apoyo que me han dado no solo en la carrera y en mi futuro, sino en seguir mis sueños y hacerlos realidad.

ÍNDICE

Introducción	5	Capítulo 2: El <i>concept art</i> de los videojuegos para desarrollar problemas sociales	
Capítulo 1: Análisis y composición de un videojuego		2.1 <i>Concept art</i>	26
1.1 Evolución histórica	10	2.2 Problemas sociales	31
1.2 Definición de videojuegos	13	2.3 Discriminación visto en el videojuego:	
1.3 Componentes	14	2.3.1 <i>Detroit become human</i>	32
1.4 Técnicas de producción	18	2.3.2 <i>Fallout 3</i>	34
1.4.1 Rotoscopia		2.3.3 <i>Grand theft auto: San Andreas</i>	35
1.4.2 Stop-motion (motion capture)		2.4 Ira visto en el videojuego:	
1.4.3 Pixelación		2.4.1 <i>God of war</i>	36
1.4.4 Animación 3D		2.4.2 <i>Hatred</i>	38
1.4.5 CGI		2.4.5 <i>Mad world</i>	38
1.5 Géneros	22	Capítulo 3: Análisis formal y conceptual de <i>The last of us part 2</i>	
1.5.1 Aventura		3.1 Sinopsis <i>The last of us</i> (precuela)	43
1.5.2 Acción		3.2 Sinopsis <i>The last of us part 2</i>	45
1.5.3 Disparos		3.3 Concept art de <i>The last of us part 2</i>	46
1.5.4 Survival Horror		3.3.1 Personajes	47
1.6 Clasificación	23	3.3.2 Facciones	56
		3.4 Análisis	61
		Conclusión	92
		Bibliografía	97
		Cibergrafía	98
		Lista de imágenes	100

INTRODUCCIÓN

La metodología empleada para la realización de esta tesis es la de Bruce Archer, que consta de tres fases: la primera es la fase analítica, que implica la recopilación de datos para estructurar, definir la información más relevante y organizar el proyecto; la segunda fase es la fase creativa, encargada de encontrar soluciones a las problemáticas de la investigación basándose en la información obtenida en la fase uno. Por último, la fase tres es la ejecutiva, donde se le da presencia material y física al proyecto.

El arte ha experimentado transformaciones a lo largo del tiempo, tanto en ideas como en técnicas, adoptando tendencias o corrientes de acuerdo a la época; sin embargo, cada rama de las artes tiene su origen, su forma y su propio lenguaje, porque no es lo mismo la pintura, la escultura o el grabado. Hoy en día, el arte ha evolucionado junto con la tecnología y busca un lugar en el plano digital donde surgen otras ramas artísticas, como la fotografía digital, la animación, el cine y sobre todo los videojuegos. La importancia de esta investigación radica en mostrar cómo los videojuegos utilizan recursos artísticos para fomentar el desarrollo del arte, empleando problemas sociales como pretexto para una mejor comprensión y reflexión. Así como la cámara digital supuso un cambio para la imagen análoga, los videojuegos llevan la experiencia a otro nivel, ofreciendo la oportunidad de “vivir” fantasías, simular eventos de la vida cotidiana, entretener, reducir el estrés o enfrentar experiencias más allá de nuestras capacidades.

Aunque los videojuegos surgieron como una forma de entretenimiento, la industria en sí y sus colaboradores han integrado elementos artísticos en el diseño de estas producciones, tales como la imagen, la música, la escritura y la cinematografía. Poco a poco, los videojuegos están encontrando un lugar en la industria del arte, permitiendo que sean considerados una nueva rama artística, gracias al trabajo de sus creadores al exponer sus ideas a través del *concept art*, cuya funcionalidad es visualizar la estructura panorámica de la historia del juego y su desarrollo. Como enfoque principal de este análisis, se ha tomado el título *The last of us part 2*, con el propósito de exponer el *concept art* y el trabajo que los artistas detrás de este juego desarrollaron para abordar el diálogo sobre la discriminación y la ira como problemas sociales.

En el primer capítulo, se abordará una breve historia sobre el origen de los videojuegos. Además, se examinará su definición y su composición para su desarrollo, y finalmente se mencionarán los géneros que caracterizan el título analizado y las clasificaciones de los videojuegos.

El segundo capítulo se centrará en la definición del *concept art* para comprender mejor su utilidad en el desarrollo de proyectos

audiovisuales, en este caso, los videojuegos. También se analizará el significado de un problema social, específicamente la discriminación y la ira, junto con ejemplos de estos últimos.

Por último en el tercer capítulo, nos adentraremos en la precuela para sumergirnos en la historia, entender el contexto de la segunda entrega, hacer un breve reconocimiento de los personajes más relevantes en la trama, conocer a qué facción pertenecen y a partir de ello, realizar un análisis de las escenas más significativas que exponen los problemas sociales de la discriminación y la ira.

The last of us part 2 es un videojuego de aventura y supervivencia que centra su narrativa en dos personajes: Ellie y Abby. Ambas se enfrentan a un mundo postapocalíptico lleno de zombis y otras amenazas para cumplir con su verdadero objetivo personal: la venganza. El lanzamiento de este título tuvo lugar el 19 de junio de 2020, el mismo año en que la humanidad sufrió una pandemia mundial debido al virus COVID-19, que provocó el lamentable fallecimiento de millones de personas y diversas afectaciones sociales, políticas y económicas en todo el mundo.

Incluso antes de su lanzamiento, *The last of us part 2* generó mucha discusión, ya que se anunció como un producto que abordaba o cuestionaba temas de gran interés para la sociedad en ese momento, como el racismo, la xenofobia, la transfobia, la homofobia y la discriminación en general. No obstante, ha sido objeto de críticas tanto positivas como negativas por parte de la prensa y el público consumidor. Gracias a su desarrollo técnico, cinematográfico, narrativo, musical y a la excelente recepción general dentro de la industria, el juego ha sido galardonado con varios premios, incluido el premio al mejor juego del año 2020. Esta investigación y análisis son muy importantes para mí, no solo por observar cómo los videojuegos utilizan las artes plásticas y digitales en la creación de proyectos de entretenimiento, sino por las direcciones que toman para exponer temas sociopolíticos, como el título que se analiza. Los videojuegos toman la ciencia ficción (o en algunos casos la fantasía) y desarrollan problemas sociales como la discriminación, trastornos mentales, problemas políticos, etc. Como lo había mencionado antes, pasamos por una pandemia mundial, la cual ocasionó un sin fin de problemas en el mundo desde el distanciamiento social hasta crisis económicas, pero esto no hizo que desaparecieran los problemas sociales ya existentes. Por esta razón, mi interés inicial en este juego fue significativo. Además, el título *The last of us part 2* fue muy relevante fuera de la industria de los videojuegos, especialmente en la industria del cine, donde incluso se planeó una serie sobre la primera entrega. Hablando de la precuela, fue un juego que jugué y disfruté mucho; considero que tiene una de las mejores historias en el mundo de los videojuegos, mostrando los límites entre lo moral y lo inmoral en situaciones de vida o muerte.



CAPÍTULO 1

Análisis y composición de un videojuego

En el primer capítulo, repasaremos brevemente la historia de la industria de los videojuegos y cómo han evolucionado junto con la tecnología. Partiendo desde un simple juego de *Tenis para dos*, creado con el propósito de entretener a los visitantes en una exposición en Brookhaven National Laboratory, hasta convertirse en los juegos que conocemos en la actualidad. Se explorará cómo la conversión de aparatos y tecnología diseñada para equipos militares y médicos llevó a la fundación de dos de las más grandes compañías de videojuegos: Nintendo y Playstation.

Primero definiremos lo que es un videojuego: un juego electrónico que requiere una pantalla y controles según la RAE. A partir de esta definición iremos desglosando los componentes que se necesitan para el desarrollo de un videojuego como el *guión* que nos dará pauta de la visión general sobre la historia o narrativa del juego, los diálogos de los personajes y la dirección que tomará el proyecto; luego nos adentraremos en el perfil de los personajes, ya que es fundamental otorgar identidad a los personajes principales y secundarios para que el jugador pueda identificarse (o no) con la historia del juego. La *escenografía* será el espacio virtual en el que los personajes se moverán y encontrarán objetos útiles o de decoración. Además, exploraremos la importancia de la *música* y el *sonido*, dos elementos muy importantes en la inmersión y ambientación en los videojuegos. La *música*, como banda sonora del juego, variará dependiendo de cada escena para transmitir emociones y sentimientos. Por su parte, el *sonido* recrea sonidos reales que se escuchan cotidianamente y ayuda al jugador a identificar peligros, acciones posibles o entornos seguros. El *color*, como elemento indispensable en las artes, es retomado por los videojuegos para generar emociones o transmitir mensajes subliminales visualmente, al igual que el sonido. También se explorará la influencia del cine en la industria de los videojuegos a través de diferentes técnicas de producción como la *rotoscopia*, *stop-motion* (captura de movimiento), *pixelación*, *animación 3D* y el *CGI*.

Finalmente, se abordarán los géneros y la clasificación de los videojuegos. Aunque no son elementos compositivos del desarrollo del juego, estos aspectos ayudan a definir las características de los videojuegos. Solo se destacarán los géneros que el título de *The last of us part 2* está catalogado y se mencionará la clasificación otorgada por la ESRB, que indica hacia qué público está dirigido.

1.1 EVOLUCIÓN HISTÓRICA

El relato sobre el origen de los videojuegos es fascinante, especialmente el surgimiento del primer videojuego. En 1952 Alexander Douglas, un profesor británico que desarrolló como proyecto de tesis doctoral el juego *OXO*, más conocido como tres en raya. Sin embargo, este juego resultó ser demasiado simple para una plataforma digital. El verdadero punto de inflexión llegó en 1958, cuando William Higginbotham creó el famoso juego *Tennis for Two*, para una exposición en el Laboratorio Nacional de Brookhaven con el fin de entretener a los visitantes¹. El juego consistía en una simulación de un tenis de mesa, con una pelota brillante que rebotaba de izquierda a derecha y viceversa sobre una línea horizontal y en el centro se encontraba una línea vertical que funcionaba como separación de las canchas (Figura 1).

Junto con el primer videojuego de la historia, también se desarrolló la primera consola. En 1968, Ralph Baer, un ingeniero germano-estadounidense, conocido como el padre de los videojuegos, creó el prototipo de una consola de videojuegos. Este dispositivo pionero fue posteriormente comercializado en 1971. La génesis de este invento surgió de una experiencia que Baer tuvo en una sala de espera, donde notó que un televisor

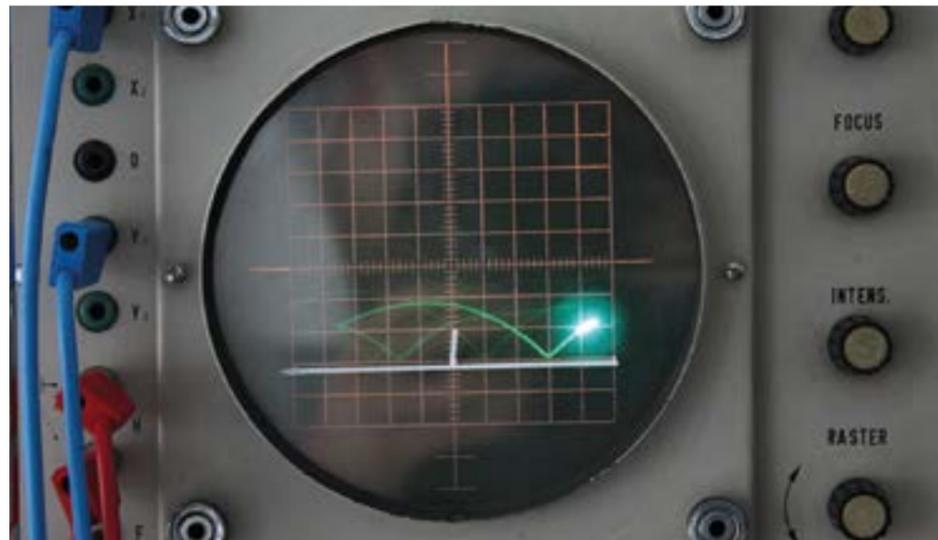


Fig. 1 - Tennis for two, fotografía



Fig. 2 - Odyssey, fotografía

permanecía sin ser utilizado por nadie. Esto lo llevó a iniciar un proyecto con el objetivo de dotar a los televisores de más funciones e interacciones con los usuarios, dando origen a la *Odyssey* (figura 2), una caja rectangular de color blanco con un cable de color café claro saliendo de la parte trasera y un control frente a ella, que es también una caja rectangular con cilindros a los lados, siendo esta la primera consola de videojuegos comercializada.²

En conjunto con los primeros videojuegos y la primera generación de consolas, se originaron las compañías desarrolladoras de videojuegos, como Nintendo. Esta empresa, una de las más prominentes en la industria, tuvo sus inicios como fabricante de naipes japoneses Hanafuda en Kyoto, Japón, fundada por Fusajiro Yamauchi. En 1933, se formalizó la sociedad Yamauchi Nintendo Co. Ltd. A partir de 1963, la compañía expandió su producción, fabricando juegos además de barajas de cartas. Finalmente, en 1980, Nintendo introdujo al mercado la primera consola portátil de videojuegos, conocida como GAME & WATCH.³

A finales de los años 80, Nintendo comenzó a colaborar con Sony en el desarrollo de una nueva consola capaz de leer CD-ROM, lo que prometía revolucionar la industria por su menor costo de fabricación y una capacidad de memoria superior a los 750 MB. Sin embargo, Nintendo decidió finalizar esta asociación con Sony y en su lugar se alió con la compañía Philips para llevar a cabo este proyecto. A pesar de la desafortunada

¹ Kent, S. L. 2010. *The ultimate history of video games: From pong to Pokemon and beyond...The story behind the craze that touched our Lives and changed the world*. Three Rivers Press.

² Puntoseguido. 2020. *Historia de las consolas de videojuegos*. <https://puntoseguido.upc.edu.pe/historia-de-las-consolas-de-videojuegos/>.

³ Nintendo of Europe. *La historia de Nintendo*. Consultado en el año 2022. <https://www.nintendo.es/Empresa/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html>.

ruptura para Sony, la empresa decidió seguir adelante y lanzó su propia consola de videojuegos con CD-ROM. En 1993, Sony lanzó al mercado japonés su primera consola, la Playstation, la cual tuvo un gran éxito debido a su capacidad de generar gráficos en tercera dimensión y la mayor capacidad de almacenamiento en el CD, que permitió añadir voces y escenas cinematográficas a los videojuegos. En 1996 se estrenan *Tomb Raider* y *Resident Evil*, títulos que se convertirían en su más grande éxito, junto a *Final Fantasy VII*, un título que revolucionó la narrativa y la experiencia cinematográfica, y *Grand Theft Auto* para 1997 ⁴. Sony con Playstation ha acumulado una serie de títulos famosos, junto con otras compañías como Nintendo, Xbox, entre otras, trazando un recorrido extenso en la historia de los videojuegos, al igual que cualquier otra industria. Es importante destacar que los videojuegos no avanzan solos, sino que están entrelazados con otras industrias, particularmente la cinematográfica. Esta colaboración ha aportado técnicas de producción, narrativa y creación de personajes.

Además, las consolas de videojuegos han evolucionado gracias a los avances tecnológicos provenientes de la guerra y los equipamientos médicos. Al redirigir estos avances tecnológicos hacia otros usos, se ha extendido más allá del entretenimiento, buscando recursos artísticos donde los creadores y artistas de los videojuegos tienen la capacidad creativa para explorar y abordar los problemas sociales, presentándolos al público a través de los videojuegos.

1.2 DEFINICIÓN DE VIDEOJUEGO

Un videojuego es un juego electrónico que precisa de una pantalla y controles para permitir la interacción del jugador dentro del mundo virtual del juego ⁵. También se puede definir un videojuego como un programa informático creado con el propósito de proporcionar entretenimiento ⁶; de la misma manera, se puede inferir que un videojuego es un producto o software destinado al entretenimiento. Al igual que en cualquier juego, implica un contexto y reglas que deben seguirse utilizando dispositivos electrónicos como computadoras, controles, pantallas, entre otros. En esencia, los videojuegos son programas informáticos que requieren una consola, computadora o incluso un teléfono inteligente, una pantalla para la visualización del juego, y controles que permiten controlar y mover a nuestro personaje, dado que todos los videojuegos son de naturaleza digital.

Pero actualmente, los videojuegos van más allá de ser simplemente un aparato electrónico con un programa para entretener. Gracias a sus avances tecnológicos y al pensamiento crítico humano que da forma a la imagen y las características de los videojuegos, podemos considerarlos como una narrativa interactiva, una simulación e incluso una obra de arte. Además, pueden ser útiles para estudios psicológicos sobre el comportamiento humano⁷. Tomando esta última definición, podemos reafirmar que los videojuegos son juegos digitales que requieren la interacción de una persona mediante controles para seguir una historia, la cual puede ser apreciada como una obra de arte, brindando una forma de entretenimiento o incluso servir como estudio psicológico.

Para comprender mejor lo que es un videojuego, analizaremos los componentes necesarios para su diseño.

⁵ S/f. *Rae.es. Videojuegos*. Consultado en el año 2022. <https://dle.rae.es/videojuego>.

⁶ Eguía, J. Contreras, R. Solano, Lluís. 2013. *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. 3 Ciencias.

⁷ Wolf, M. Perron, B. 2005. *Introducción a la teoría del videojuego*. Formats. Universitat Pompeu Fabra. pag. 2.



⁴ Computer hoy. *Playstation cumple 20 años. Repasamos su historia*. <https://www.nintendo.es/Empresa/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html>.

1.3 COMPONENTES

La producción y desarrollo de un videojuego se asemeja a la creación de una película, ya que comparten muchos de los componentes para su realización: el guión, perfil de personajes, diseño escenográfico, música y sonido, el arte conceptual del proyecto. La diferencia principal entre una película y un videojuego radica en la mecánica de juego, la cual se utiliza para involucrar al jugador en la experiencia ⁸. La creación de un juego es un proceso complejo que abarca muchos detalles, desde el diseño de objetos hasta consideraciones sobre el público objetivo, el género del juego, la clasificación, la plataforma, los gráficos y los softwares necesarios para programarlo, entre otros aspectos. Todos estos elementos se entrelazan para formar una experiencia de juego coherente y atractiva para el público al que se dirige.

El guión es un documento donde se plasman las ideas fundamentales con el propósito de servir como una guía durante el desarrollo de un proyecto específico ⁹. El guión proporciona una estructura narrativa que incluye diálogos, descripciones de escenas, personajes y otros elementos esenciales para la realización del proyecto. En el caso de los videojuegos, el guión puede incluir la historia principal, misiones, interacciones, y otros as-

pectos relevantes para la experiencia de juego. Asimismo, describe el perfil de los personajes, incluyendo aspectos físicos, intelectuales y roles en la trama, como su nombre, edad, características físicas, orientación ideológica, habilidades, objetivos, entre otros. Es decir, que el *guión* es una guía fundamental en la creación de una obra audiovisual, sujeta a modificaciones, ya que en algunos videojuegos, elementos como la música, las mecánicas de juego o los gráficos pueden ser igualmente atractivos para los jugadores. Sin embargo, en algunos otros casos, este llega a ser el motivo principal por el cual un juego resalta, como en el género de videojuegos llamado *novela visual* ¹⁰ estos se centran en la historia y toma de decisiones de la narrativa para llevar a los personajes en diferentes situaciones, lo que modifica el resultado final que se puede obtener.

La *escenografía* de un videojuego puede ser una de las cosas más complicadas de desarrollar, ya que *es el lugar donde nuestro personaje se moverá y donde la historia se desarrollará. Esto implica que cada rincón está siendo ocupado por algún objeto, color, luz y sombra* ¹¹. También es importante la perspectiva de la cámara que nos mostrará la visión del personaje, o la visión que tiene el jugador. Dependiendo del ángulo de cámara

También es importante la perspectiva de la cámara, que nos mostrará la visión del personaje o la visión que tiene el jugador. Dependiendo del ángulo de la cámara que tenga el juego, nos revelará información sobre la categoría del título, la mecánica y el estilo del videojuego, ya sea en primera o tercera persona. La complejidad de los escenarios y niveles dependerá del diseñador y del tipo de juego que quiera crear, ya que podemos encontrar juegos de *mundo abierto* ¹² o diseños más sencillos y reducidos donde pueda moverse nuestro personaje.

Otro elemento muy importante que contribuye significativamente a la integración de cada parte del videojuego con el jugador y a la exposición de la experiencia del juego es la *música* y el sonido. La música ayuda mucho a ambientar cada escena, y dependiendo de la situación en la que se encuentre el jugador, esta variará, proporcionando emociones y sentimientos con melodías tristes, relajantes o *música épica* en caso de una batalla en el juego. Vemos desde peleas épicas hasta escenas conmovedoras. De hecho, la *música* en los videojuegos llega a ser tan popular y reconocida que se organizan conciertos de orquesta sinfónica para ofrecer al público una experiencia diferente relacionada con el juego.

Por otro lado, el *sonido* desempeña un papel diferente. Además de recrear o simular sonidos cotidianos, como la lluvia cayen-

do, el motor de una nave alienígena o el disparo de un arma de rayos láser para añadir realismo al juego, también sirve como alerta o indicador para el jugador sobre eventos que están ocurriendo o están por ocurrir. Esto ayuda a identificar si hay enemigos cerca y están a punto de atacar, si nos estamos curando, si hemos encontrado un tesoro, entre otros. Incluso en algunos juegos, es indispensable jugar con el volumen alto para escuchar todas las advertencias auditivas. Un ejemplo sería el título *Left 4 Dead 2*. El juego consiste en matar zombies, de los cuales existen diferentes tipos. Están los zombies normales que caminan lentamente cojeando de una pierna y tienen ambos brazos alzados. Luego, están los especiales que tienen diferentes capacidades motoras, atacando de manera única. Para identificarlos, cada zombie especial emite un *sonido* único e identificativo que alerta al jugador de que será atacado por un zombie específico.

El *color* es la *fragmentación de la luz que reside en el ojo* ¹³. Estos se dividen en dos categorías: los colores luz y los colores pigmento. El ojo humano contiene tres conos, cada uno sensible a un color diferente: rojo, verde y azul, que son los colores primarios de los colores luz. En cambio, los colores pigmento son el resultado del reflejo de la luz sobre la superficie de los objetos ¹⁴, Por lo tanto, los colores primarios son rojo, azul y

8 Bueno, D. 2017. *El diseño y el arte en los videojuegos*. Universidad Politécnica de Madrid.

9 S/f. *Rae.es. Guión*. Consultado en el año 2023. <https://dle.rae.es/guion>.

10 Es un género de videojuego que se centra en presentar una historia donde el jugador algunas veces tomará decisiones sobre la trama. *Gamerdic*. 2014. *Definición de Novela visual*. <https://www.gamerdic.es/termino/novela-visual/>.

11 S/f. *ConceptoDefinición. Escenografía*. Consultado en el año 2023. <https://conceptoDefinicion.de/escenografia/>.

12 Una configuración de juego con diseño de niveles que permite al jugador moverse por el mundo virtual con pocas restricciones. Esto se logra a través de un diseño de niveles donde los jugadores tiene mucha libertad y pueden interactuar con la mayoría de los elementos del entorno. *Gamerdic*. 2013. *Definición de «Mundo abierto*. <https://www.gamerdic.es/termino/mundo-abierto>.

13 S/f. *Rae.es. Color*. Consultado en el año 2022. <https://dle.rae.es/color?m=form>.

14 Fotonostra. *Color luz y color pigmento*. Consultado en el año 2022. <https://www.fotonostra.com/grafico/colorluzpigmento.htm>.

amarillo. Nos enfocaremos en los colores luz, ya que los videojuegos proyectan sus imágenes a través de emisores de luz como pantallas y monitores, esenciales para jugar. El color es un componente fundamental en las artes, ya que a partir de este simple elemento podemos expresar cualquier sensación o sentimiento mediante tonalidades, luminosidad e intensidad. De acuerdo con la teoría del color, se puede simbolizar una emoción¹⁵.

Los videojuegos utilizan el *color* para identificar diversos elementos en la pantalla, como objetivos, enemigos, aliados o puntos de interés. No obstante, los creadores también son conscientes de que esta misma *teoría del color* puede ser empleada para sumergirnos en la trama de una manera más personal y emocional, evocando en el jugador sensaciones como alegría, miedo, suspenso, ira o tristeza. Es decir, cada cambio de *color* de una escena a otra no solo facilita la distinción de objetos necesarios dentro del juego, sino que también permite comprender la narrativa del título y apreciar la ambientación.

Un ejemplo de esto se encuentra en juegos de supervivencia como *Don't Starve*. En este juego, la paleta de colores juega un papel visual fundamental. La tarea principal es sobrevivir a las adversidades del entorno, cuidando tres características indispensables: el hambre, la salud y la cordura. En cuanto a la cordura, si nos cuidamos, observaremos que la pantalla proyecta colores cálidos y brillantes, indicando que nuestro personaje mantiene una buena salud mental (figura 3). Por otro lado, si



Fig. 3 - *Don't starve sano*, captura de juego



Fig. 4 - *Don't starve insano*, captura de juego

descuidamos la cordura, veremos que el indicador de cordura se deteriora y los colores del entorno se tornan fríos y contrastantes (figura 4).

Es relevante destacar que los *colores* también nos ayudan a diferenciar entre juegos dirigidos a un público maduro y aquellos destinados a un público infantil. No obstante, en la actualidad, esta distinción no es una regla estricta. Ejemplos como *Cuphead: Don't Deal with the Devil* (figura 5) presentan una paleta de *colores* brillantes y vivos, a pesar de la dificultad del juego y de contar con una historia profunda con un humor oscuro orientado a un público adulto.

Indudablemente, el *color* es un elemento crucial en las artes, ya que contribuye a reforzar ideas y conceptos detrás de una obra, así como a transmitir emociones. En el caso de los videojuegos, no solo se utiliza para crear escenas llamativas y espectaculares, sino también para influir en la percepción del jugador



Fig. 5 - *Cuphead: Don't deal with the devil*, captura de juego

15 Cuervo, S. 2012. *El poder del color*. Universidad de León.

1.4 TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN



Fig. 6 - Alicia en el país de las maravillas rotoscopia, fotografía

Un *técnica de producción* es un proceso con características específicas para obtener un resultado en particular ¹⁶. En las artes plásticas, las técnicas están comúnmente relacionadas con algún material y la forma en que se trabajan, como los diversos tipos de pintura, como acuarela, óleo y acrílico. En el caso de los videojuegos, las *técnicas de producción* están fuertemente influenciadas por la cinematografía, y destacaré aquellas que tienen más relevancia en el diseño de estos juegos.

1.4.1 Rotoscopia

Dentro de la animación tradicional, existe una variante llamada *rotoscopia*, que consiste en tomar un fotograma ¹⁷ y realizar trazos que capturan el movimiento de los actores u objetos, logrando así una secuencia en movimiento ¹⁸. Como es el caso de Disney y la película Alicia en el país de las maravillas (figura 6), podemos observar una fotografía en blanco y negro de la actriz que interpreta a Alicia, sobre la cual se aplicaron trazos de lápiz; los animadores tomaron un vídeo de la actriz actuando, capturando cada escena de la película y superponiendo sobre ella los dibujos del personaje de Alicia para plasmar la postura del cuerpo, la caída del cabello, los movimientos, etc. Aunque actualmente se utilicen nuevas técnicas de producción en películas animadas o videojuegos, la *rotoscopia* fue de gran utilidad en animaciones antiguas, como en el caso de Prince of Persia de 1986.

16 Quiñones, J. 2020. *Las técnicas de producción*. http://istjaq.edu.pe/nosotros/contenido_virtual/pe/mecanica_produccion/subidas/sa_iii/ud03/Semana%2001%20-%20Historia%20de%20la%20t%C3%A9cnica%20.pdf.

17 Es cada una de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica. S/f. *Rae.es. Fotograma*. Consultado en el año 2022. <https://dle.rae.es/fotograma>.

18 Mejías, S. 2013. *Rotoscopia y Captura de Movimiento. Una Aproximación General a Través de Sus Técnicas y Procesos En La Postproducción*. UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA. pag. 8.

1.4.2 Stop-motion (motion capture)

La *captura de movimiento* también requiere el uso de fotogramas; como su nombre lo dice este captura el movimiento real de cada *frame* para poder digitalizarlo ¹⁹. Algunos de los ejemplos más conocidos de esta técnica incluyen películas de Tim Burton como El extraño mundo de Jack (figura 7), donde todos los personajes estaban hechos con arcilla moldeable. En este caso, los animadores movían lentamente cada personaje y elemento en la escena para obtener las imágenes necesarias y producir la película. Los videojuegos utilizan mucho esta técnica para proporcionar realismo a la animación. Con los avances tecnológicos, han adoptado una variante del *stop-motion* llamada *motion capture* para la producción de títulos como *Beyond Two Souls*, donde los actores usan trajes especiales con esferas que, con el equipo adecuado, capturan el movimiento para su digitalización (figura 8).



Fig. 7 - Detrás de cámaras de Nightmare before christmas , fotografía

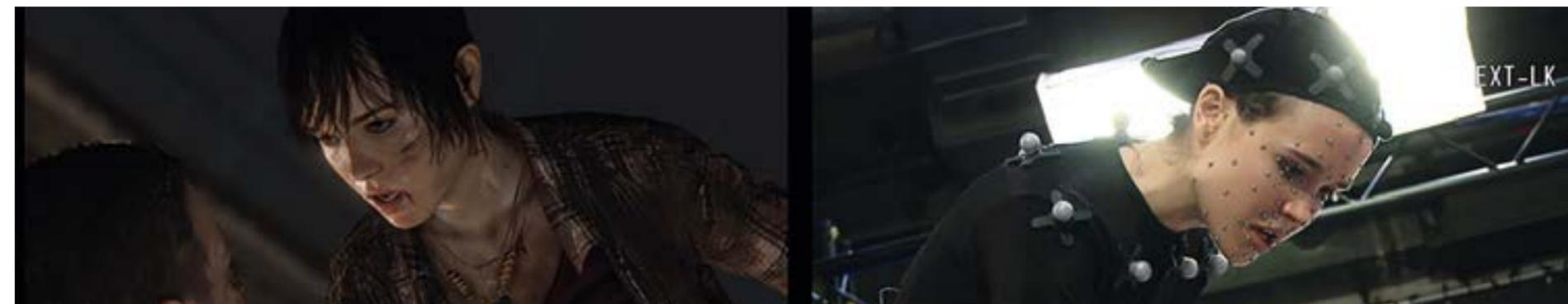


Fig. 8 - Beyond two souls detrás de cámaras, captura de juego y fotografía

19 Mejías, S. 2013. *Rotoscopia y Captura de Movimiento. Una Aproximación General a Través de Sus Técnicas y Procesos En La Postproducción*. UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA. pag. 125.

1.4.3 Pixelación

La *pixelación* o el *pixel art*, es una técnica de animación que consiste en crear a los personajes y paisajes por medio de píxeles²⁰ lo cual dan una forma muy sintetizada de los objetos y personajes que vemos²¹. Aunque muy al principio en la industria de los videojuegos se usaba esta técnica por las restricciones de los programas para el desarrollo de videojuegos. Actualmente el *pixel art* se sigue usando para darle un estilo visual único. *Crypt of the necrodancer* (figura 9), es un juego de acción/musical que conforme al ritmo de la música el jugador se tiene que estar moviendo para ir matando monstruos. A diferencia de animaciones cinematográficas que usan la pixelación, esta técnica cambia desde su concepto, es decir, que la pixelación en el cine es una subcategoría del *stop-motion* en la que se hace una serie de capturas fotográficas a objetos para darles el efecto de movimiento.

1.4.4 Animación 3D

Este tipo de técnica fue uno de los procedimientos más avanzados en su momento en la animación. Consiste en el modelado tridimensional de personajes, objetos y escenarios.²² Existen muchos ejemplos de *animación 3D*, escogí *Ralph el demoledor* (figura 10) por el tema de la película ya que es un mundo de videojuegos.

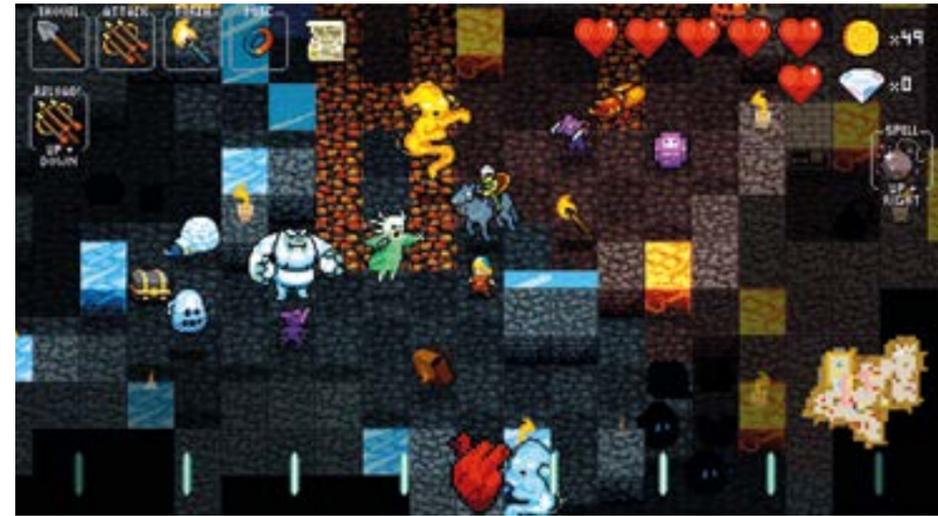


Fig. 9 - *Crypt of the necrodancer*, captura de juego



Fig. 10 - *Ralph el demoledor*, ilustración

20 Un pixel es la unidad básica de una imagen digital que se distingue por su color. IONOS Digital Guide. 2021. ¿Qué es un píxel?. <https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/diseño-web/que-es-un-píxel/>.

21 Gracia, S. *Pixel Art para Videojuegos 2D - Ejemplos, diseño y perspectiva*. Consultado en el año 2022. Armadillo Amarillo. <https://www.armadilloamarillo.com/blog/pixel-art-para-videojuegos-2d-ejemplos-diseño/>.

22 Renderforest. *¿Qué es la animación 3D? Tips y herramientas*. Consultado en 2022. <https://www.renderforest.com/es/blog/3d-animation>.

1.4.5 CGI

Las imágenes generadas por computadora, conocidas por sus siglas en inglés como *CGI* (Computer Generated Imagery), son creadas mediante programas especiales para dar vida a escenarios o personajes fantásticos. Esta técnica fue desarrollada con el propósito de optimizar el tiempo de producción en películas con efectos especiales o animaciones²³. Aunque los videojuegos no empleen esta técnica directamente en su desarrollo, se puede observar su uso en anuncios promocionales. Un ejemplo de esto es *League of Legends*, que crea pequeñas cinemáticas utilizadas como tráileres para anunciar nuevas temporadas y contenido en el juego (figura 11).



Fig. 11 - *Cinemática de League of legends*, CGI

23 Plarium. *La magia de las imágenes: la animación CGI*. Consultado en el año 2022. <https://plarium.com/es/blog/cinematica-cgi/>.

1.5 GÉNEROS

Existen demasiados *géneros* y *subgéneros* que catalogan a los videojuegos, los cuales definen el tipo de trama, características o mecánicas del juego ²⁴. Sin embargo solo mencionaré los más relevantes para esta investigación que son: *aventura*, *acción*, *disparos* y *survival horror*; ya que son las categorías que se vinculan con el título a analizar.

1.5.1 Aventura

Género de videojuegos que avanza de forma lineal en la trama y requiere de la exploración, la investigación y resolución de acertijos como parte esencial de este género.

1.5.2 Acción

Videojuegos que obligan al jugador a destacar en su destreza y habilidad para superar niveles o avanzar en la trama. Normalmente este género va siempre de la mano con algún otro género, *disparos*, *peleas*, etc.

1.5.3 Disparos

Acción pura con el objetivo de matar enemigos, generalmente con armas de fuego. Existen variantes o subgéneros de este, dependiendo de la perspectiva en cámara que tenga el personaje (primera o tercera persona).

1.5.4 Survival Horror

Como su nombre lo dice, este tipo de juegos trata de sobrevivir a monstruos, zombies, fantasmas, etc. Como si fuese una película de terror.

²⁴ Gamerdic. *Géneros y Subgéneros de Videojuegos*. Consultado en el año 2022. <https://www.gamerdic.es/tema/generos/>.

1.6 CLASIFICACIÓN

La *clasificación* es una forma de categorizar a los videojuegos a partir hacia que público van dirigidos. De acuerdo a la organización *Entertainment Software Rating Board* ²⁵ se obtiene la clasificación de los videojuegos de la siguiente forma:



Para todos. Puede contener cantidades mínimas de violencia en caricatura, fantasía ligera y poco uso de lenguaje moderado.



Apto para personas de 17 años o más. Puede contener violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual y lenguaje fuerte.



Para 10 años o más. Puede contener más violencia en caricatura, uso de lenguaje moderado y temas con un poco de provocación.



Apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede contener escenas de violencia intensa largas, contenido sexual gráfico y apuestas en la vida real.



Apto para personas de 13 años o más. Puede contener violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas y uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



Sin asignación de una clasificación final ESRB. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales.

²⁵ ESRB Ratings. *Guía de Clasificaciones*. Consultado en el año 2022. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>.





CAPÍTULO 2

El *concept art* de los videojuegos para desarrollar problemas sociales

En el segundo capítulo nos enfocaremos en un elemento crucial para el desarrollo de videojuegos: el *concept art*. Este componente sirve para materializar o ilustrar las ideas del artista sobre su obra, mostrando cómo se verían los personajes, los escenarios, objetos, etc. Estas ilustraciones iniciales son fundamentales para experimentar con diferentes enfoques en la creación del juego, definiendo el diseño final. Este proceso abarca la conceptualización de escenas, la ambientación, la apariencia de los personajes y su evolución a lo largo de la historia, así como la expresión de problemáticas y sus soluciones, sin descuidar los aspectos estéticos, aunque estos puedan pasar a un segundo plano.

En cuanto a las problemáticas sociales, nos centraremos en la discriminación y la ira. La discriminación se define como el trato diferente y despectivo hacia una persona o grupo social debido a su raza, religión, sexo, ideología o capacidades motoras. Por otro lado, la ira, aunque no sea directamente un problema social, puede ser un síntoma o reflejo de alguna problemática, ya que surge como una emoción intensa de enojo debido a la intolerancia, manifestándose como respuesta a experiencias de sufrimiento o injusticia.

Para proporcionar un contexto comparativo, mencioné algunos títulos similares. Por ejemplo, *Detroit: Become Human*, *Fallout 3* y *Grand Theft Auto: San Andreas* abordan la discriminación de manera diferente, siendo ejemplos que muestran el rechazo y desprecio hacia personajes o grupos debido a su aspecto físico. Estos juegos destacan la crueldad humana y su comportamiento discriminatorio. Por otro lado, *God of War*, *Hatred* y *Mad World* exploran la temática de la ira. En el primer título, se observa la ira como la desesperación de un hombre que pierde a su familia, canalizando su venganza a través de la violencia y el enojo. En cambio, en *Mad World* y *Hatred*, la trama se centra en la violencia desatada y la falta de tolerancia, mostrando un mundo en blanco y negro teñido de rojo por la sangre derramada debido a la ira.



2.1 CONCEPT ART

Álvaro Fernández González define el *concept art* como: *ilustraciones que sirven para darle vida y forma a las ideas del artista con el fin de encontrar el diseño final del proyecto artístico que se realizará*²⁶. En el contexto de los videojuegos, el *concept art* se refiere a la representación visual de cómo se verá el juego en términos de aspecto físico. Esto abarca la apariencia de todos los personajes, la creación de paisajes y escenarios, así como el estilo general del juego, englobando todo el arte asociado con el videojuego. En cuanto a las técnicas utilizadas para la realización del *concept art*, estas son diversas. Principalmente, se emplea la ilustración digital, que, gracias al uso de software especializado, permite emular diversas técnicas artísticas como la pintura (acuarela, acrílico, óleo). Sin embargo, no es obligatorio realizar todo el proceso de manera digital; también se utilizan técnicas tradicionales como lápiz y papel²⁷. El *photobashing* es una técnica comúnmente utilizada en el *concept art* de videojuegos, y consiste en la recolección de fotografías como la herramienta principal para la creación de ilustraciones nuevas. Igor Heras define esta técnica como *el proceso de combinar y manipular fotografías para construir composiciones visuales únicas*²⁸. En lugar de crear cada elemento desde cero, los artistas de *concept art* utilizan fragmentos de fotografías para construir rápidamente escenarios, personajes y objetos, ahorrando tiempo y logrando un nivel de realismo que puede ser difícil de alcanzar con técnicas puramente ilustrativas.

El *photobashing* permite una producción eficiente al utilizar recursos visuales existentes y adaptarlos a las necesidades específicas del juego. Esto puede incluir texturas, detalles ambientales, o incluso elementos arquitectónicos que se toman de

26 González, A. 2019. *Ilustración Digital y Concept Art. El Arte Del Siglo XXI*. Universidad de Oviedo.

27 Marín, J. 2019. *Análisis del concept art en el videojuego: diseño de entornos*. Universidad de Sevilla. pag. 13.

28 ESDIP Madrid (blog). 2021. *¿Que es Photobashing y en qué consiste?*. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/que-es-photobashing-y-en-que-consiste/>.

fotografías reales y se integran en la ilustración del concepto. La técnica se presta especialmente bien para la creación de entornos detallados y realistas en un corto período de tiempo, lo que es crucial en la fase inicial de desarrollo de videojuegos.

El ejemplo de *The Division 2* ilustra claramente el uso de la técnica de *photobashing* en el desarrollo del *concept art* para videojuegos. En este juego, ambientado en Washington D.C., los diseñadores utilizaron fotografías reales, como la del Capitolio en la *figura 12*, como punto de partida. Luego, mediante el proceso de *photobashing*, transformaron estas imágenes para crear paisajes y escenarios que reflejaran el ambiente caótico y desafiante del juego.

En la *figura 13*, observamos cómo el Capitolio se presenta en un contexto completamente diferente al de la fotografía original. El caos se ha apoderado de la ciudad, con explosiones, presencia militar y civiles armados. La perspectiva y la posición del edificio han cambiado para adaptarse al entorno creado para el videojuego. Es importante destacar que, aunque las imágenes resultantes pueden diferir significativamente de las fotografías originales, estas sirven como una base esencial para el proceso de diseño, permitiendo a los creadores adaptar y transformar los elementos de la realidad para cumplir con la visión específica del juego.



Fig. 12 - Capitolio, fotografía



Fig. 13 - The Division 2, ilustración

Es fascinante observar cómo el *concept art* va más allá de la simple ilustración de paisajes y escenarios, abarcando la visualización integral de personajes, escenarios y objetos en un juego, incluyendo elementos consumibles y decorativos. La *figura 14* del juego *Little Nightmares* ejemplifica cómo se pueden explorar diferentes aspectos de un personaje a lo largo de su desarrollo en el juego.

En este caso, el personaje muestra una evolución significativa en su apariencia a lo largo de las representaciones. Desde un aspecto inicial con cabello corto y bien peinado, con una expresión de tristeza en la mirada y daños en la barbilla, hasta transformarse en una figura desaliñada con el cabello largo, ojos separados, y varias partes de su rostro ausentes.



Fig. 14 - *Little nightmares concept art de personaje*, ilustración

Este enfoque permite a los diseñadores explorar distintas narrativas visuales para el personaje, destacando su metamorfosis a lo largo del juego. La transformación del aspecto pulcro y triste a uno desaliñado y maduro puede transmitir la evolución emocional del personaje, mostrando su crecimiento o los desafíos que ha enfrentado. La elección entre los diferentes diseños también puede influir en la forma en que se comunica la historia del personaje, ya sea resaltando la tristeza interna o sugiriendo una resistencia ante las adversidades. Esta flexibilidad en el diseño contribuye a la riqueza narrativa y emocional de la experiencia del jugador.

Es evidente cómo el *concept art* desempeña un papel crucial en la visualización y diseño de escenarios en un videojuego, permitiendo la planificación de perspectivas de cámaras, el mapeo del espacio para el movimiento del personaje y la creación de un estilo distintivo para la ambientación del juego. La *figura 15* ilustra este punto al presentar tres paisajes diferentes con una torre de vigilancia de madera como elemento central que va cambiando en su disposición. En la primera escena, la torre está inclinada a la izquierda, sugiriendo la dirección de circulación de izquierda a derecha. En las siguientes escenas, se observa una continuidad en el desplazamiento de los personajes, pero en la última, la torre se presenta recta y un personaje armado, indicando una posible amenaza o alerta.

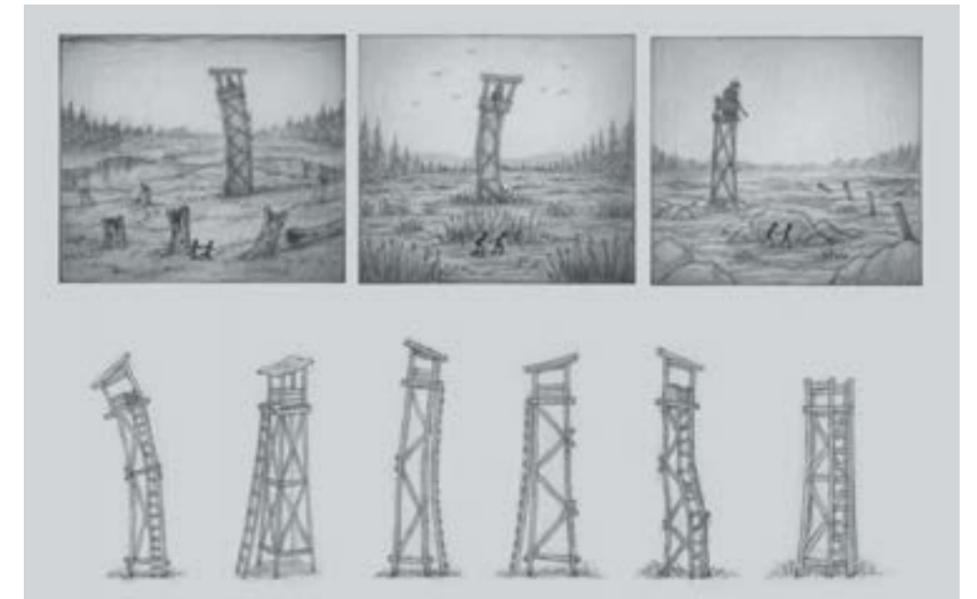


Fig. 15 - *Little nightmares concept art de escenario*, grafito

Además, el *concept art* también se extiende a la creación de objetos decorativos o consumibles, ofreciendo diseños que se integran con el estilo y temática del juego. La *figura 16* presenta diferentes representaciones de un peluche de felpa, mostrando detalles sobre su cosido. También se presentan distintos tipos de juguetes de madera y muebles para niños que no solo ambientan las escenas, sino que también pueden ser objetos con los que el jugador podrá interactuar.

En conjunto, estas representaciones detalladas proporcionan a los desarrolladores una guía visual esencial para la creación de escenarios y objetos que contribuyen a la coherencia estética y a la experiencia del jugador dentro del juego.



Fig. 16 - *Little nightmares concept art de objetos*, grafito

Es cierto que en las últimas figuras se aprecia una técnica diferente en comparación con el *concept art* del personaje. Este cambio de enfoque se debe a la preferencia o facilidad que tienen los artistas o diseñadores para comenzar con bocetos en lápiz y papel antes de trasladarlos al formato digital. La versatilidad de las herramientas permite a los creativos explorar diversas técnicas según las necesidades y comodidades del proceso creativo.

En efecto, el *concept art* es una herramienta invaluable para experimentar con diferentes aspectos del diseño, ya sea la técnica utilizada, la imagen visual o la representación de ideas creativas. Sirve como un lienzo para que los artistas observen, ajusten y resuelvan problemas potenciales en el diseño antes de llegar a la versión final. Esta capacidad de iteración es crucial en el desarrollo de videojuegos y otras producciones audiovisuales, ya que permite refinar y mejorar las ideas creativas a medida que evolucionan.

En el análisis del *concept art* de *The last of us part 2*, que presentaré más adelante, observaremos que la versión final del juego sufre cambios significativos. Esto se debe a que las primeras ideas plasmadas en papel, comunes en este tipo de producciones audiovisuales, tienden a ser descartadas en su mayoría por diversas razones: las escenas pueden no resultar tan llamativas o expresivas, ser demasiado complicadas de llevar a cabo, no comprender completamente la esencia de la escena, o no ser del agrado del artista o del director, entre otras posibles razones.

2.2 PROBLEMAS SOCIALES

Francisco M. Suárez define *problema social* como: *un suceso o hecho que afecta a un grupo de personas dentro de una población*²⁹. Es decir, un claro ejemplo es el racismo, que se manifiesta en la discriminación basada en rasgos raciales de una persona. Aunque existen muchos tipos de problemas sociales, nos concentraremos en dos: la *discriminación* y la *ira*.

La *discriminación* es la manera de tratar mal y diferente a una persona debido a algún aspecto de su vida, como su raza, religión, sexo, ideologías o capacidades, impidiendo que pueda gozar plenamente de todos sus derechos, según Amnistía Internacional³⁰.

La *ira* es una emoción intensa de enojo provocada por una reacción negativa hacia algo o alguien, según la definición de Novaco³¹. Aunque en sí misma no sea una problemática social, esta puede generar este tipo de situaciones en una comunidad.

A continuación, se presentarán algunos ejemplos que han abordado la *discriminación* y la *ira*. *The last of us part 2* no es la única entrega en la industria de los videojuegos que expone problemas sociales; hay muchos otros juegos que tratan estas dos problemáticas, cada uno de manera única.

29 Suárez, F. M. 1989. *Problemas Sociales y Problemas de Programas Sociales Masivos*. Santiago, Chile: CEPAL.

30 Amnistía Internacional. 2021. *Discriminación Amnistía Internacional*. <https://www.amnesty.org/es/what-we-do/discrimination/>.

31 Vanega, S. Sosa, M. 2013. *Prevención del Riesgo Físico y Emocional. Medidas de protección personal y familiar ante los delitos*. Consultado en el año 2022. pag 165. https://www.researchgate.net/publication/313063604_CA_PITULO_4_LA_IRA_Y_EL_RIESGO_EN_EL_COMPORTAMIENTO_PERSONAL.



2.3 DISCRIMINACIÓN VISTO EN EL VIDEOJUEGO:

2.3.1 *Detroit become human*

En este juego, Markus, Kara y Connor son los protagonistas, androides humanoides de inteligencia artificial cuya tarea es ayudar y hacer la vida más fácil para los humanos. La historia se desarrolla en la ciudad de Detroit, lugar de creación de estos robots. Markus es un compañero y sirviente de un anciano artista. Le ayuda en sus compras de materiales y pinturas, prepara su comida y lo acompaña. Sin embargo, tras la muerte del anciano, su hijo acusa a Markus de asesinato, llevándolo a huir de las autoridades. Mientras escapa y se oculta, un grupo de robots lo invita a unirse a su causa, ya que se está gestando una rebelión de los robots contra los humanos debido al maltrato y la discriminación que sufren.

Kara se encarga de las tareas domésticas en la casa de un hombre, prepara la comida y cuida de su hija. Un día, el padre se vuelve violento con la niña, lo que lleva a Kara a decidir abandonar la casa llevando a la niña consigo para protegerla. Sin embargo, tanto Kara como la niña son buscadas por la policía, no solo porque Kara sea un robot, sino también porque la compañía que fabrica los robots ha creado modelos con la fisiología y mentalidad de un niño para reemplazar a aquellos que fallecieron. Connor es un androide policía asignado a un detective para ayudar en la resolución de casos de asesinatos relacionados con robots que se están rebelando contra sus dueños. Sin embargo, el detective no está contento con tener a un robot como compañero, ya que cree que son inútiles y no comprenden el razonamiento humano. Las actitudes de Connor, a veces precipitadas y molestas, reflejan su deseo de poner fin a la violencia y hacer el bien. Pero es más complejo de lo que él piensa.

Poco a poco, las tres historias se van conectando y vemos cómo la rebelión de los robots se hace más grande debido a todas las injusticias y maltratos que reciben.

En la *figura 17*, observamos a dos androides parados en el techo de un edificio, mirando hacia abajo donde se encuentran más androides manifestándose y provocando caos en la ciudad: quemando cosas, atacando a los policías y a quienes se les cruzan, creando una escena caótica llena de enojo por parte de los androides, quienes se sienten despreciados por los humanos y reducidos al papel de servirles.

Este es un claro ejemplo de cómo los pequeños detalles comunican al espectador partes de la historia, dejando indicios de lo que está por venir o mostrando las emociones y sentimientos que prevalecen en el ambiente. Sin duda, *Detroit: Become Human* es una representación de lo que se vivió en los años 50 y 60 con el racismo, pero en una versión más futurista.



Fig. 17 - *Detroit become human*: manifestación de androides, captura de juego

2.3.2 Fallout 3

Otro ejemplo de discriminación en los videojuegos es *Fallout 3*. Aunque la historia principal no se centra ampliamente en la discriminación, hay escenas importantes donde surge esta problemática y afectará a tu personaje según las decisiones que tomes.

La trama se sitúa en el año 2277, en un mundo devastado por una gran guerra nuclear en la lucha por recursos, como agua y alimentos. Antes de este evento, el gobierno de los Estados Unidos cerró sus fronteras y dejó de tener contacto con otras naciones. Como resultado, se observa que los Estados Unidos parecen estar atrapados en los años 50, no solo en cuanto a moda, música y arte, sino también en sus ideologías.

La historia del juego comienza con la fuga de tu padre del refugio donde viven, sin decirte nada. Te aventuras tras él, enfrentándote a adversidades como la lluvia radioactiva, animales hostiles mutados por la radiación e incluso a otras personas que también buscan sobrevivir.

El juego presenta una mecánica interesante: a partir de las decisiones y acciones que tomas, acumulas karma, un medidor que aumenta o disminuye según tus elecciones, afectando la forma en que algunas personas te tratan. Sin embargo, incluso teniendo una buena moralidad, no te hace inmune a la discriminación y a ser atacado por otros personajes.

En la *figura 18*, se muestra una conversación con un personaje llamado Moira Brown, quien comenta: “No seas tonto, solo tengo un poco de mugre en el rostro por la explosión, pero no entiendo por qué esta se cae en tiras”.



Fig. 18 - *Fall out 3*: dialogo con Moira Brown, captura de juego

Como resultado de una explosión en un pueblo en la que decides participar, algunas personas resultan afectadas físicamente, provocando que la piel se les caiga y tengan un aspecto desagradable. Debido a esto, empiezan a ser discriminadas y se les llama “ghouls”. Aunque lo más común en la discriminación hacia una persona suele ser por sus rasgos raciales, este juego aborda la discriminación de una manera peculiar pero cotidiana: la fealdad. Cuántas veces no hemos rechazado a alguien por considerarlo feo, llegando incluso a ser crueles, burlarnos e insultarlos.

2.3.3 Grand theft auto: San Andreas

Este título es un juego que cae en estereotipos sobre un hombre afroamericano. Desde la primera misión del juego, el personaje principal tiene que robar una bicicleta y posteriormente matar al líder de la pandilla rival en el barrio donde vive.

La trama se centra en unos hermanos que pertenecen a una pandilla, y tanto ellos como una pandilla rival están involucrados en el asesinato de su madre. El protagonista, que había dejado atrás su vida de violencia y drogas, regresa a la ciudad de San Andreas tras la muerte de su madre. A primera vista, el juego parece no tener relación con la discriminación y más bien se presenta como un juego de pandilleros en algún lugar de Estados Unidos. Sin embargo, el hecho de que el protagonista sea una persona de color y ciertos eventos dentro del juego, como se muestra en la *figura 19* donde seis policías armados te someten en el suelo después de que un conductor choca contigo (lo evidenciamos por los daños en tu vehículo), revela la discriminación racial. Lamentablemente, en el juego, la policía te detiene a ti, a pesar de no ser tu culpa, simplemente debido al color de tu piel.

Aunque en el juego esta situación pueda parecer cómica e injusta, representa una realidad en la que las personas negras eran acusadas de todo, incluso siendo inocentes. Existieron muchos casos en los que se arrestaba o condenaba a muerte a personas de color únicamente por su apariencia.

Fig. 19 - *Grand theft auto: San Andreas* arrestado, captura de juego

2.4 IRA VISTO EN EL VIDEOJUEGO

2.4.1 *God of war*

Kratos, hijo de Zeus y Calisto, es un semidiós que realiza un trato con el dios Ares para obtener poder y vengarse de sus enemigos. A cambio, Kratos se convierte en el sirviente de Ares, cumpliendo cada tarea que este le ordene. Sin embargo, Kratos es engañado, y termina matando a su esposa e hija. Al darse cuenta de la tragedia que ha causado, se llena de ira y busca venganza para romper el trato que hizo con el dios de la guerra, Ares.

Para lograr su objetivo, Kratos debe buscar a las tres Moiras, cuyos entes tienen las cadenas que lo mantienen vinculado a Ares por el pacto que hicieron. Para romper esas cadenas, Kratos deberá matar a cada una de las Moiras. En su búsqueda, destruye y mata a todo aquel que se cruza en su camino, provocando caos, miedo y desgracia.

En la *figura 20*, observamos a un Kratos desconsolado y triste, pero al mismo tiempo lleno de ira en su mirada. Contempla los cuerpos de su esposa e hija, bañado en la sangre de ellas, con un profundo arrepentimiento y confusión por los actos que ha cometido.



Fig. 20 - *God of war Kratos triste*, captura de juego

Ciertamente, esta escena me recuerda un poco al cuadro de *Iván el Terrible*, quien mató a su propio hijo debido a un pleito con su nuera y su hijo, culminando en su asesinato. En la mirada de Iván el Terrible, podemos percibir la angustia y el arrepentimiento por los actos impulsados por la ira. Además, en el rostro de su hijo, hay una expresión intensa en la mirada, reflejando sorpresa ante lo que está sucediendo y resignación ante su inminente destino (Figura 21).

Los ojos son la parte más expresiva de nuestro rostro; a través de ellos, podemos percibir si alguien está sorprendido, alegre, triste, etc. El enfoque en la mirada resalta y exagera la emoción o sentimiento del personaje, inundando el ambiente con su tristeza o ira. No solo la mirada es muy expresiva, sino que también se puede resaltar y exagerar para intensificar la emoción o sentimiento de la persona.

La comparativa entre las dos imágenes radica en que, al ser tan diferentes, ambas se centran en la mirada, relegando los demás elementos a un segundo plano. Esto no implica que los elementos circundantes sean irrelevantes en la historia, sino que actúan como elementos de apoyo para reforzar el punto focal de la imagen. En la escena de Kratos, el fondo está desenfocado y los cuerpos de su familia miran hacia arriba, indicando al espectador que debe elevar la mirada para observar al personaje junto con su expresión. En el caso de la pintura de *Iván el Terrible*, también tenemos un fondo desenfocado, y la entrada de luz en la habitación indica que la dirección es de

Fig. 21 - *Iván el Terrible y su hijo*, óleo, Ilya Repin, 1885

derecha a izquierda, guiando la atención hacia la mirada del zar.

Los siguientes ejemplos son grandes representaciones de la violencia, especialmente de la ira, ya que la trama del juego consiste en matar a todos aquellos que tengas frente a ti sin importar nada.

2.4.2 Hatred

Este juego no tiene propiamente una historia que se narre; nuestro personaje simplemente es una persona llena de ira y se dedica a matar a sangre fría a cualquier persona que se le ponga enfrente. Muy rara vez, este personaje expresará frases de odio. Se trata de un juego de ultra-violencia destinado a jugadores con una perspectiva impactante sobre la ira, lo que nos lleva a cuestionarnos con qué fin fue creado: ¿cómo una reflexión sobre el odio y la violencia, cómo un estudio o exploración de la ira, o cómo una forma de liberar el estrés de las personas? Como vemos en la *figura 22*, se puede asesinar de forma brutalmente a civiles y policías. Después de infligirles golpes y arrebatos, logramos someterlos para luego rematarlos con un disparo en la cabeza.

2.4.3 Mad World

Un hombre se ve atrapado, junto con toda la población de una ciudad, por unos terroristas que deciden televisar cómo la gente en esa ciudad se mata entre sí. Nuestro personaje se ve obligado a defenderse utilizando la ira para obtener fuerza y lograr salir con vida. Sin embargo, este impulso no solo lo lleva a intentar escapar de la ciudad, sino también a matar a personas inocentes que intentan evitar la violencia y el caos. A pesar de suplicar clemencia al protagonista, este último los termina matando impulsado por la ira. Otros ciudadanos también tratarán de luchar por sus vidas, lo que resultará en peleas sangrientas y extremadamente violentas. En la *figura 23*, se ilustra un ejemplo de estas confrontaciones, donde podemos usar motosierras para despedazar a quienes nos estén atacando.



Fig. 22 - Hatred muerte por disparos, captura de juego



Fig. 23 - Mad World muerte por motosierra, captura de juego

Tanto *Hatred* como *Mad World* presentan una paleta de colores interesante: blanco, negro y rojo. Nos muestran un mundo donde existen el bien, el mal y lo que provoca la lucha entre estos factores, enseñándole al jugador que no hay matices en la vida, ni escala de grises, y que si alguna vez llegamos a ver otro color, sería el rojo de la sangre.

A pesar de que las escenas pueden ser un tanto caóticas debido al contraste y a la presencia de sangre, además de ser muy explícitas y violentas, precisamente esto representa de manera veraz la ira. No solo el conjunto de cada uno de estos elementos hace que la ira sea fácil de expresar o ejemplificar, sino que también es fácil explorar en internet y encontrar toda clase de violencia, especialmente en las redes sociales, donde podemos identificarnos con otros debido a que todos hemos sentido enojo, tristeza o frustración en algún momento.

Pero, ¿qué sucede con este tipo de juegos? ¿Para qué sirven? ¿Qué propósito tienen? Al jugar videojuegos donde solo existe la violencia, donde todo es un símbolo de odio, surge la pregunta sobre su utilidad y sus objetivos. Esta categoría de juegos ha generado controversia a lo largo de los años, desde el famoso título *Doom* lanzado en 1993, donde el jugador se dedica exclusivamente a matar monstruos, lo que llevó a la prohibición de este tipo de títulos en algunos países. Esta controversia ha dado lugar a estudios psicológicos sobre si jugar videojuegos puede llevar a que una persona se vuelva violenta.

Los doctores Cheryl K. Olson y Lawrence A. Kutner llevaron a cabo una investigación en contra de la idea de que un adolescente puede volverse violento debido a los videojuegos. Su estudio, titulado *The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development* (El papel del contenido violento de los videojuegos en el desarrollo adolescente), buscó comprender la relación entre el contenido violento de los videojuegos y el desarrollo de los adolescentes. La investigación se basó en un estudio que involucró a 42 adolescentes de entre 12 y 14 años que juegan videojuegos por diversión, para sentirse empoderados y experimentar situaciones ajenas a la realidad. Más adelante, el estudio explora cómo los adolescentes perciben y reaccionan a los videojuegos, así como su comportamiento ante ellos. Se destaca que es normal que los adolescentes de esa edad puedan experimentar emociones como frustración, enojo o euforia durante el juego, pero no se observa una disociación entre la realidad y la fantasía. Los adolescentes tienen la capacidad de diferenciar los videojuegos de su vida cotidiana³². El estudio no solo aborda el comportamiento y desarrollo de los adolescentes, sino que también señala algunas ventajas potenciales de los videojuegos. Estas incluyen la posibilidad de vivir experiencias fantásticas que están fuera de su alcance en la realidad, además de ayudar al jugador a desestresarse o distraerse de los problemas cotidianos.

En la investigación de Santiago García sobre *Videojuegos y*

32 Olson, C. Lawrence A. Kutner, and Dorothy E. Warner. 2008. *The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys' Perspectives*. *Journal of Adolescent Research* 23 (1): 55-75.

violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos, se aborda el tema desde la perspectiva opuesta, explorando la posibilidad de que los videojuegos tengan un impacto negativo en la conducta de los jugadores, especialmente en relación con la violencia. Basándose en la teoría de Modelo General de Afectividad y Agresividad (mejor conocido por sus siglas en el inglés GAM) estudiado por los doctores C. A. Anderson y D. Grossman quienes aseguran que la violencia en los videojuegos vuelven a las personas menos sensibles provocando como resultado que estas mismas se vuelvan mas violentas y agresivas ³³.

Este debate sobre si los videojuegos provocan violencia es un tema interesante, aunque no es el enfoque principal de esta investigación. La importancia de mencionar estos artículos radica en que, al igual que el cine, los videojuegos tienen la capacidad de evocar sentimientos al abordar temas sensibles. Es crucial distinguir entre la realidad y la ficción, recordando que, al final, solo es un juego. Aunque no nos centraremos en la psicología del juego, es valioso conocer estos temas y cómo *The last of us part 2* guía al jugador hacia la empatía con las historias y situaciones presentadas en el juego.

Después de explicar el papel del *concept art* en los videojuegos, definir qué son los problemas sociales y ofrecer algunos ejemplos de cómo otros títulos abordan de diversas formas los mismos conflictos que el juego que analizamos, podemos proceder al análisis del juego. Veremos cómo los creadores, diseñadores y artistas desarrollaron cada escena para expresar la discriminación y la ira, explorando desde la psicología del color hasta un análisis iconográfico.

33 García, S. 2018. *Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos*. Revista de La Escuela de Ciencias de La Educación 1 (13).

CAPÍTULO 3

Análisis formal y conceptual de *The last of us part 2*



El tercer y último capítulo se centrará en el análisis formal y conceptual de *The last of us part 2*. Primero, exploraremos la historia de la precuela, *The last of us*, que nos traslada a un Estados Unidos postapocalíptico debido a una pandemia causada por un hongo que transforma a los humanos en zombis. Seguiremos los pasos de dos protagonistas: Joel, un hombre de mediana edad dedicado al contrabando, y Ellie, una niña preadolescente que parece ser inmune al hongo responsable de la pandemia. Joel acompaña a Ellie en un viaje por todo el país en busca de un grupo paramilitar llamado las Luciérnagas, quienes lo contratan para llevar a Ellie, la esperanza de la humanidad, a los doctores que podrían crear una cura para la enfermedad.

En la segunda parte del juego, nos situamos cinco años después de los eventos del primer título. Joel y Ellie viven en Jacksonville hasta que una joven con entrenamiento militar busca a Joel para vengar la muerte de su padre, a quien Joel mató para salvar a Ellie y evitar la creación de una vacuna. Después de vengar la muerte de su padre, Ellie busca vengar la muerte de Joel. Mientras Ellie persigue a Abby, esta última se ve envuelta en una guerra contra un grupo religioso. El juego es fascinante por cómo lleva al jugador a experimentar una variedad de emociones a través de ambos personajes principales: Ellie, llena de ira y tristeza, y Abby, buscando redimirse ayudando a unos niños a escapar del maltrato de su familia.

A través de escenas clave del juego, analizaremos el *concept art* a través del color, signos y símbolos, encuadres y los contrastes de luz, de la forma más semejante a como si fuera una obra de arte. Esto nos permitirá entender cómo los creadores adaptaron los problemas sociales y representaron la ira y la discriminación. Estos conflictos nos brindarán una mejor comprensión de cada uno de los personajes, mientras el juego obliga al jugador a empatizar con ambos.

3.1 SINOPSIS *THE LAST OF US* (PRECUELA)

La narrativa de Joel comienza con la celebración de su cumpleaños junto a su hija Sarah, pero se ve afectada por el caos que se desata en la ciudad. Tras un accidente, intenta escapar junto a su hija y su hermano, pero son detenidos por un militar que abre fuego, resultando en la trágica muerte de Sarah. Veinte años después, Joel vive en un mundo postapocalíptico debido a un hongo que convierte a los humanos en zombis.

En su vida actual, Joel se dedica al contrabando de armas para sobrevivir. Junto con su compañera Tess, se encuentran con Marlene, líder de las Luciérnagas, quien les pide llevar a una niña, Ellie, a una de sus bases. Durante el viaje, descubren que Ellie es inmune al hongo, por lo que Tess antes de morir, le suplica a Joel que termine con lo que iniciaron y eso es llevar a Ellie sana y salva con las Luciérnagas. Joel, ahora solo con Ellie, muestra inicialmente resistencia a establecer una conexión emocional con ella. A pesar de su inicial actitud dura y evitar entablar conversaciones, la dinámica entre Joel y Ellie comienza a cambiar. Ellie demuestra su valentía al salvar a Joel de un agresor. En una escena intensa, Joel se encuentra en peligro cuando un hombre lo ataca, intentando ahogarlo en un charco de agua. Joel, luchando con determinación, trata de alcanzar un cuchillo en el suelo mientras Ellie, con otro cuchillo en mano, ataca por detrás al agresor, salvando la vida de Joel (figura 24).

La narrativa del juego se vuelve más intensa después de este acontecimiento crucial, que posee profundos significados para Joel, Ellie y el título del juego, *The last of us* (El último de nosotros). Ellie se adentra en un mundo sombrío donde la supervivencia implica más que simplemente conseguir alimentos, agua y refugio; también implica la toma de vidas para obtener recursos. A pesar de que Joel no pudo evitar este acto, decide depositar más confianza en Ellie, enseñándole a usar un arma para protegerse y desarrollando un vínculo más fuerte con ella. Este crecimiento de afecto se vincula con el recuerdo de la hija de Joel, que no pudo sobrevivir al comienzo de la pandemia y tenía la misma edad que Ellie.

Juntos, enfrentan diversas adversidades, incluyendo situaciones en las que Joel casi muere y Ellie tiene que valerse por sí misma para sobrevivir y cuidar a un Joel gravemente herido. Después de una larga travesía, llegan a su destino: una de las bases más grandes e importantes de las Luciérnagas, donde se encuentra el único médico especializado en la creación de la vacuna que podría salvar a la humanidad. Ellie se sometería a una cirugía para extraer su médula y realizar pruebas que identificarían el gen responsable de su inmunidad al hongo. Sin embargo, esto significaría la muerte de Ellie. Al darse cuenta de su afecto por Ellie, Joel decide tomar medidas extremas, matando a todos, incluido el médico, para evitar la cirugía y asegurar que Ellie siga con vida. Con estos eventos del primer juego de *The last of us* presentes, podemos adentrarnos en la segunda parte y comenzar su análisis.



Fig. 24 - Ellie salva a Joel

3.2 SINOPSIS

THE LAST OF US PART 2

The last of us part 2 comienza cinco años después de los sucesos del primer juego. Joel y Ellie ahora viven en Jacksonville, una pequeña ciudad construida por sobrevivientes con la esperanza de restaurar la civilización y volver a una vida normal, a pesar de que afuera de la ciudad el hongo aún contagia y hay muchos zombies. A pesar de los patrullajes para proteger Jacksonville, la amenaza persiste.

Un día, Ellie sale temprano en la mañana con su amiga Dina para realizar sus recorridos habituales. Mientras están fuera, se percatan de una tormenta que se acerca rápidamente y buscan refugio. Jesse, un amigo en común, sale en busca de ellas y les informa a Ellie y Dina que Joel y Tommy no han regresado al pueblo, generando preocupación. Ellie, Dina y Jesse se embarcan en la tormenta para buscar a Joel y Tommy.

Paralelamente, conocemos a Abby y sus amigos, quienes también están buscando Jacksonville porque tienen como objetivo encontrar a Joel. La tormenta y una horda de zombies los alcanzan, y Abby, mientras escapa, se topa con Joel y Tommy, quienes la ayudan y le indican que hay un lugar seguro cerca.

De vuelta a la perspectiva de Ellie, ella llega a la casa indicada y entra en silencio para investigar si Joel y Tommy están adentro. Al abrir la puerta de una habitación, Ellie descubre a Joel sometido en el suelo y siendo torturado por desconocidos.



Fig. 25 - Ellie rogando que no maten a Joel, captura de juego

Los amigos de Abby detienen a Ellie y Tommy mientras ella lleva a cabo el asesinato de Joel (figura 25). Al regresar a Jacksonville, Ellie y Tommy quedan traumatizados por presenciar la muerte de su ser querido y están llenos de sed de venganza. Deciden emprender la caza contra Abby para vengar la muerte de Joel. Este título sumerge al jugador en una montaña rusa de emociones: primero, el dolor de perder a un ser querido, especialmente porque Joel se convirtió en uno de los personajes más queridos en la historia de los videojuegos; segundo, el viaje de la ira y la venganza que se experimenta al jugar como Ellie; tercero, el camino de redención al controlar a Abby, quien ayuda a unos niños que son hermanos y sufren maltrato por parte de su propia madre; y finalmente, un cruce de emociones donde Ellie decide perdonar la vida de Abby al darse cuenta de que la ira la estaba consumiendo.

3.3 CONCEPT ART DE *THE LAST OF US PART 2*

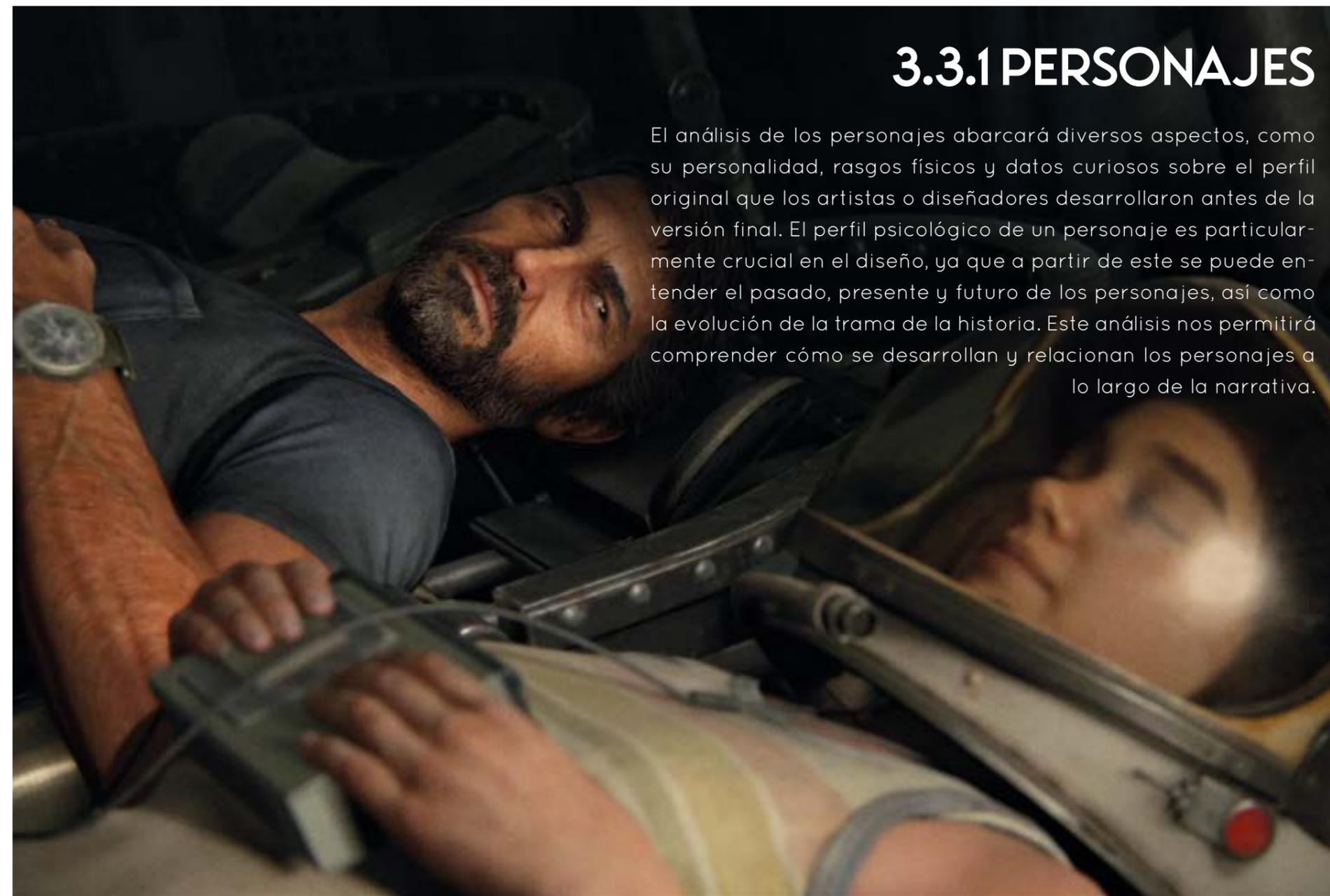
Esencialmente, en el *concept art* de *The last of us part 2*, abordaré tres aspectos fundamentales: los personajes, las facciones y el análisis de escenas específicas. Es crucial conocer a los personajes tanto física como psicológicamente para comprender su carácter, traumas, momentos felices, sentimientos, ideologías y todo lo que conforma a un ser humano. Esto se realiza con el propósito de entender las reacciones e interacciones de los personajes en cada escena y el motivo detrás de sus acciones. Además, los artistas del proyecto exploraron diversas ideas para encontrar la mejor manera de representar a cada personaje.

Dado que la historia del juego se sitúa en un mundo postapocalíptico, se formaron diferentes grupos de sobrevivientes que buscan sobrevivir y salvar a la humanidad a su manera. Es esencial comprender estas facciones, ya que algunos personajes pertenecen a distintos grupos, proporcionando más información sobre sus creencias e ideologías. Además, en la trama, se desarrolla un conflicto entre facciones que se analizará más adelante.

Por último, el análisis del juego se centrará en escenas clave donde los temas de discriminación e ira son más visibles en la trama y tienen un impacto significativo en el jugador. Se examinarán tanto las escenas de la versión final del juego como las comparativas del *concept art*, es decir, las ideas preliminares del diseño del juego. Esto permitirá comprender la intención de los artistas en la narrativa y cómo lograron crear escenas impactantes.

3.3.1 PERSONAJES

El análisis de los personajes abarcará diversos aspectos, como su personalidad, rasgos físicos y datos curiosos sobre el perfil original que los artistas o diseñadores desarrollaron antes de la versión final. El perfil psicológico de un personaje es particularmente crucial en el diseño, ya que a partir de este se puede entender el pasado, presente y futuro de los personajes, así como la evolución de la trama de la historia. Este análisis nos permitirá comprender cómo se desarrollan y relacionan los personajes a lo largo de la narrativa.





ELLIE es una adolescente de 19 años, extrovertida y ansiosa por vivir lo mejor posible en un mundo postapocalíptico. Tiene una pasión por los videojuegos y las películas de los años 80, especialmente las relacionadas con el espacio, influencia de los gustos de Joel y las historias que le contaba sobre cómo era el mundo antes de la pandemia. Aunque a veces toma decisiones precipitadas, está dispuesta a darlo todo para proteger a sus amigos y seres queridos. Es una persona graciosa, aficionada a hacer bromas, curiosa y lesbiana.

En la *figura 26*, vemos a Ellie a los 14 años, con una expresión que refleja la preocupación de vivir en un mundo lleno de zombies y el peso de ser considerada la salvación de la humanidad. Sin embargo, en la *figura 27*, a los 19 años, su mirada refleja una profunda tristeza debido a la pérdida de un ser querido.



Fig. 26 - Ellie 14 años, modelado 3D



Fig. 27 - Ellie 19 años, modelado 3D

ABBY es una persona seria y menos extrovertida. Su rutina incluye mucho ejercicio, ya que forma parte de un grupo paramilitar y necesita mantenerse en forma como un soldado, preparada para enfrentar cualquier situación peligrosa, pelear y cumplir misiones. Aunque al inicio del juego se muestra su lado oscuro, Abby es en realidad una persona noble, leal y preocupada por los demás, mostrando bondad en su personalidad.

El personaje de Abby experimenta cambios significativos desde el primer concepto artístico hasta su versión final en el juego. En la *figura 28*, Abby tiene cabello oscuro, tez blanca y un cuerpo delgado, pero en la versión final (*figura 29*), es rubia y presenta un cuerpo musculoso. Mantiene siempre una mirada seria y analítica, que, aunque forma parte de su personalidad, también puede ser una máscara que oculta quién es realmente.



Fig. 28 - Abby concept art, ilustración



Fig. 29 - Abby versión final, modelado 3D



DINA es amiga de Ellie y su interés amoroso. Al igual que Ellie, es extrovertida y optimista, pero más calmada al tomar decisiones. A veces hace bromas para calmar la situación. Es una chica leal que se preocupa profundamente por sus seres queridos, y no le importa lo que los demás piensen o digan sobre ella.

La representación de Dina incluye varias opciones de peinado en la *figura 30*, mostrando seis modelos diferentes. En la fila superior, se observan tres ángulos distintos (de frente, de perfil y 3/4) con el cabello recogido en una coleta. En la fila inferior, se exploran opciones con el cabello despeinado, con una cinta en la cabeza y con el uso de una gorra.



Fig. 30 - Dina peinados concept art, ilustración

Un dato importante sobre el diseño de este personaje es que Dina debía ser representada como una mujer cómoda usando o portando un arma de fuego, como se muestra en la *figura 31*, donde Dina lleva una cinta en la frente, el cabello amarrado en una coleta, y sostiene un rifle recargado sobre su hombro. Aunque se realizaron muchos bosquejos de este personaje en particular, es uno de los pocos que conservan sus rasgos faciales y características principales: una joven de tez morena con el cabello recogido, como se muestra en la *figura 32*.



Fig. 31 - Dina con un arma, ilustración



Fig. 32 - Dina versión final, modelado 3D

JESSE es el otro amigo de Ellie, un chico calmado y reservado en sus pensamientos. El equipo de *The last of us* quería representar a Jesse como una persona con experiencia militar, carismática, leal y servicial con la comunidad. Siempre se preocupa por los demás y trata de ayudarlos, ya que su lema de vida es: “los problemas de mis amigos son mis problemas”. Al igual que con Dina, el concepto artístico de Jesse solo cambia el aspecto de su cabeza, específicamente su peinado.

En la primera imagen que tenemos de Jesse (*figura 33*), hay tres modelos en los que solo cambia su estilo de peinado. De izquierda a derecha, vemos que tiene el cabello corto con un pequeño mechón reposando sobre su frente en el primer modelo, en el segundo modelo, el cabello es más corto con el mismo peinado, y en el tercer modelo, el cabello es aún más corto en comparación con el peinado anterior, pero esta vez no tiene el mechón sobre su frente, buscando un aspecto limpio y pulcro con el cabello corto y peinado. En cambio, en la versión final (*figura 34*), termina siendo todo lo contrario: el cabello largo y despeinado, como un chico rebelde.



Fig. 33 - Jesse peinados concept art, ilustración



Fig. 34 - Jesse versión final, modelado 3D

YARA Y LEV

son hermanos. Yara, la hermana mayor, siempre se preocupa por el bienestar de su hermano y sacrifica mucho para asegurar la felicidad y el bienestar de su familia. Es una persona fuerte, comprensiva y sensata. Lev, por otro lado, es un chico valiente, sensible y noble.

En la primera imagen de Yara y Lev, se muestra la típica fotografía de unos hermanos: una adolescente encargada de cuidar de su hermano. Ambos visten ropa cómoda, con pantalones de mezclilla, chaqueta y tenis. Yara tiene el cabello suelto, mientras que Lev lo lleva corto (figura 35). Sin embargo, en las versiones finales de cada personaje, se observan cambios significativos, debido a diferentes situaciones en el juego.

Estos dos personajes pertenecen a un grupo religioso llamado Serafitas, cuya ideología se basa en reglas y pensamientos ortodoxos, donde las mujeres generalmente tienen labores del hogar y los hombres son los soldados encargados de proteger el lugar en el que viven.

Yara, a pesar de ser mujer, es hábil con el arco, por lo que tanto el pueblo como los altos mandos del grupo permitieron que se convirtiera en soldado. A pesar de esto, aún debe vestirse y peinarse de acuerdo con las normas femeninas (figura 36).

Lev, por otro lado, también es mujer, pero se identifica como un hombre. Tanto su madre como las autoridades del grupo religioso decidieron que Lev debería casarse con un hombre del pueblo, a lo cual él se niega y escapa. Ahora se viste como un hombre del pueblo y lleva el pelo rapado, un peinado característico de los hombres Serafitas (figura 37).

Un rasgo identitario de los Serafitas son las cicatrices en la cara, que se hacen desde las comisuras de los labios hacia las orejas. Yara y Lev también llevan estas marcas en el rostro.

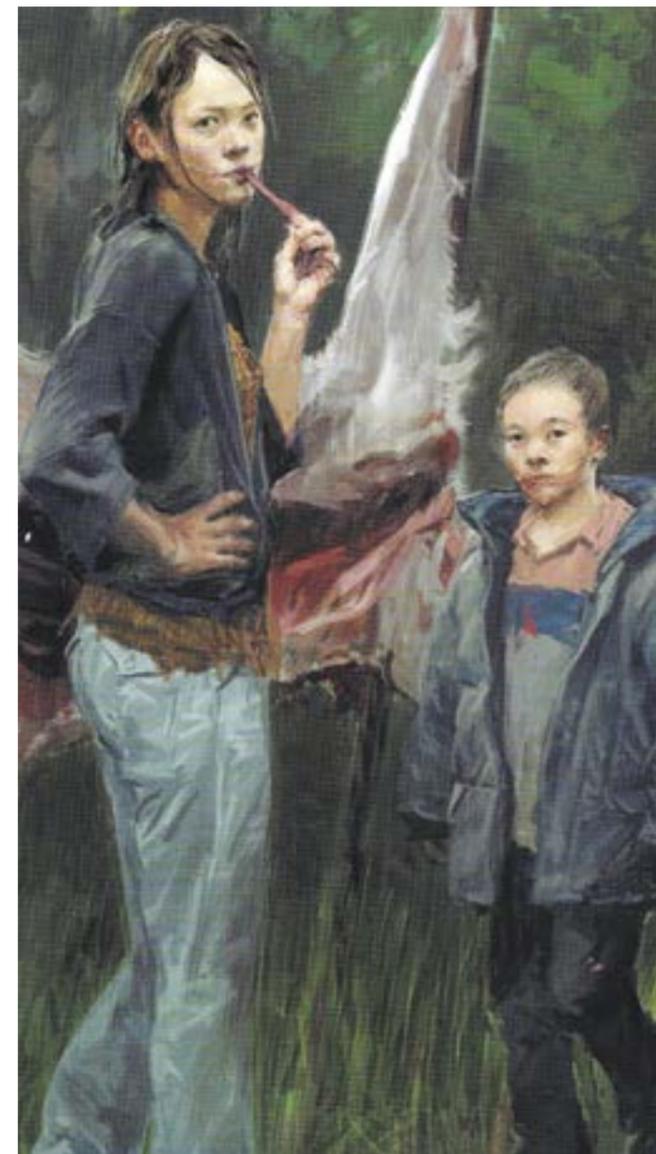


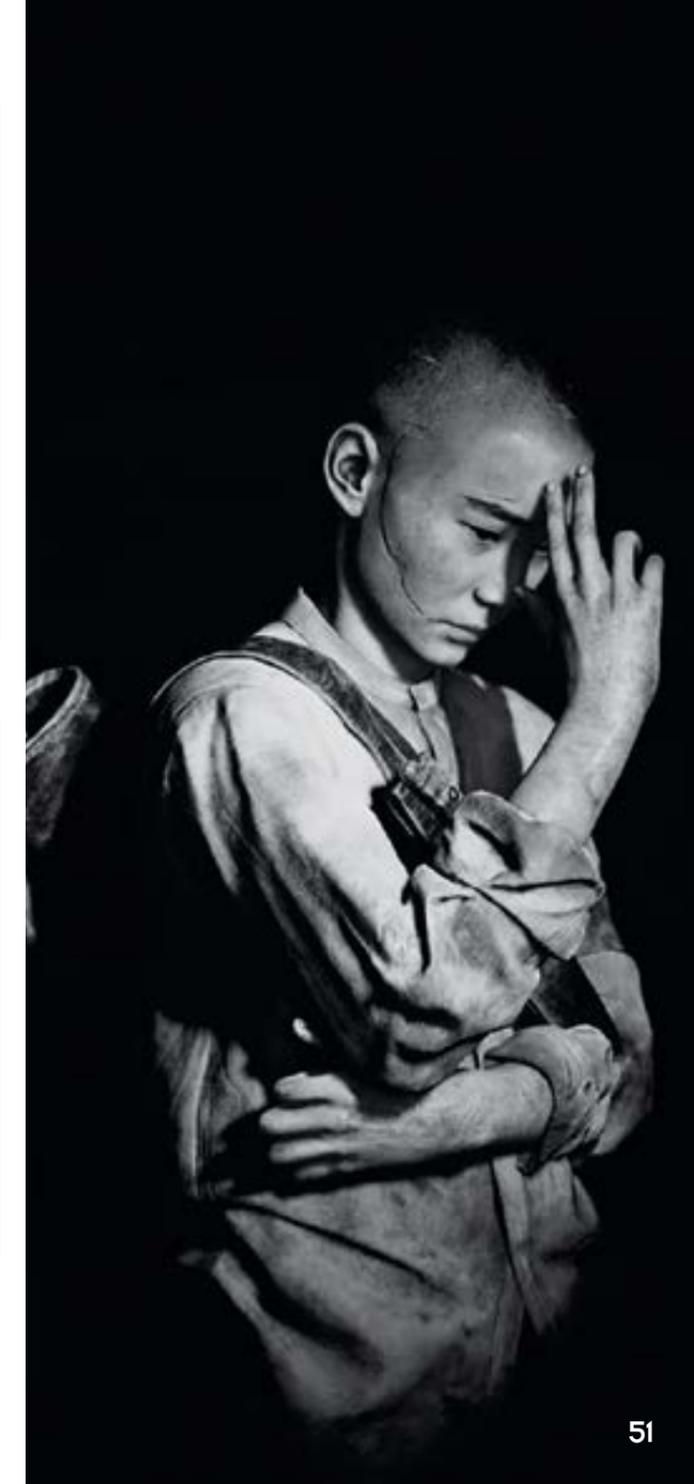
Fig. 35 - Yara y Lev concept art, ilustración



Fig. 36 - Yara versión final, modelado 3D



Fig. 37 - Lev versión final, modelado 3D





OWEN es el mejor amigo e interés amoroso de Abby. Es un hombre tranquilo y apasionado, dispuesto a ayudar a quienes lo necesiten. Tiene un gran corazón y está lleno de esperanza, buscando un mejor lugar para vivir y una mejor calidad de vida para él y para quienes lo rodean. También experimenta un cambio drástico en su aspecto físico.

En la *figura 38*, vemos que Owen es representado como un hombre blanco de cabello castaño, con una cicatriz en el lado izquierdo de su rostro que comienza desde la frente, atraviesa su ceja y ojo, para terminar en su mejilla. La cicatriz podría tener significados simbólicos o estar relacionado con la evolución del personaje a lo largo de la historia. Pero en su versión final (*figura 39*), vemos que es un hombre delgado, de cabello rubio y corto, sin marcas en el rostro.



Fig. 38 - Owen concept art, ilustración



Fig. 39 - Owen versión final, modelado 3D

TOMMY es el hermano menor de Joel. Es más precipitado en tomar decisiones en comparación con su hermano y es un hombre experimentado con armas, especialmente como francotirador. Aunque es serio, siempre vela por los demás cuando están en problemas y puede ser muy cruel si alguien está en su contra.

El personaje de Tommy no experimenta muchos cambios entre el *concept art* (*figura 40*), donde tiene el cabello largo y suelto, y es representado como un hombre joven de entre 30 y 40 años, y su versión final (*figura 41*), donde aparece como un hombre de unos 50 años con el cabello largo pero recogido, barba canosa y una mirada perdida, similar a la de Ellie. Este cambio en el diseño puede reflejar el paso del tiempo y las experiencias vividas por el personaje.

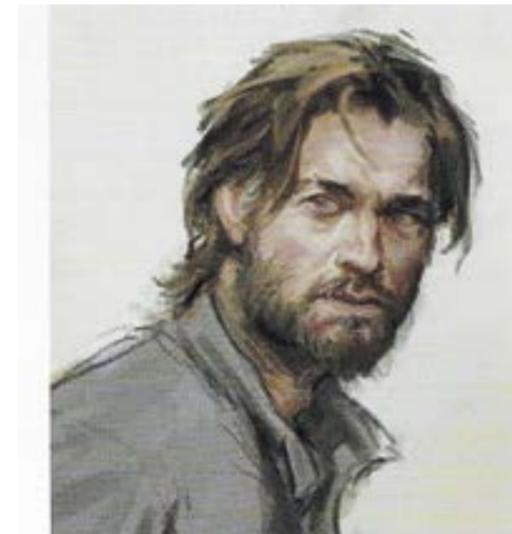
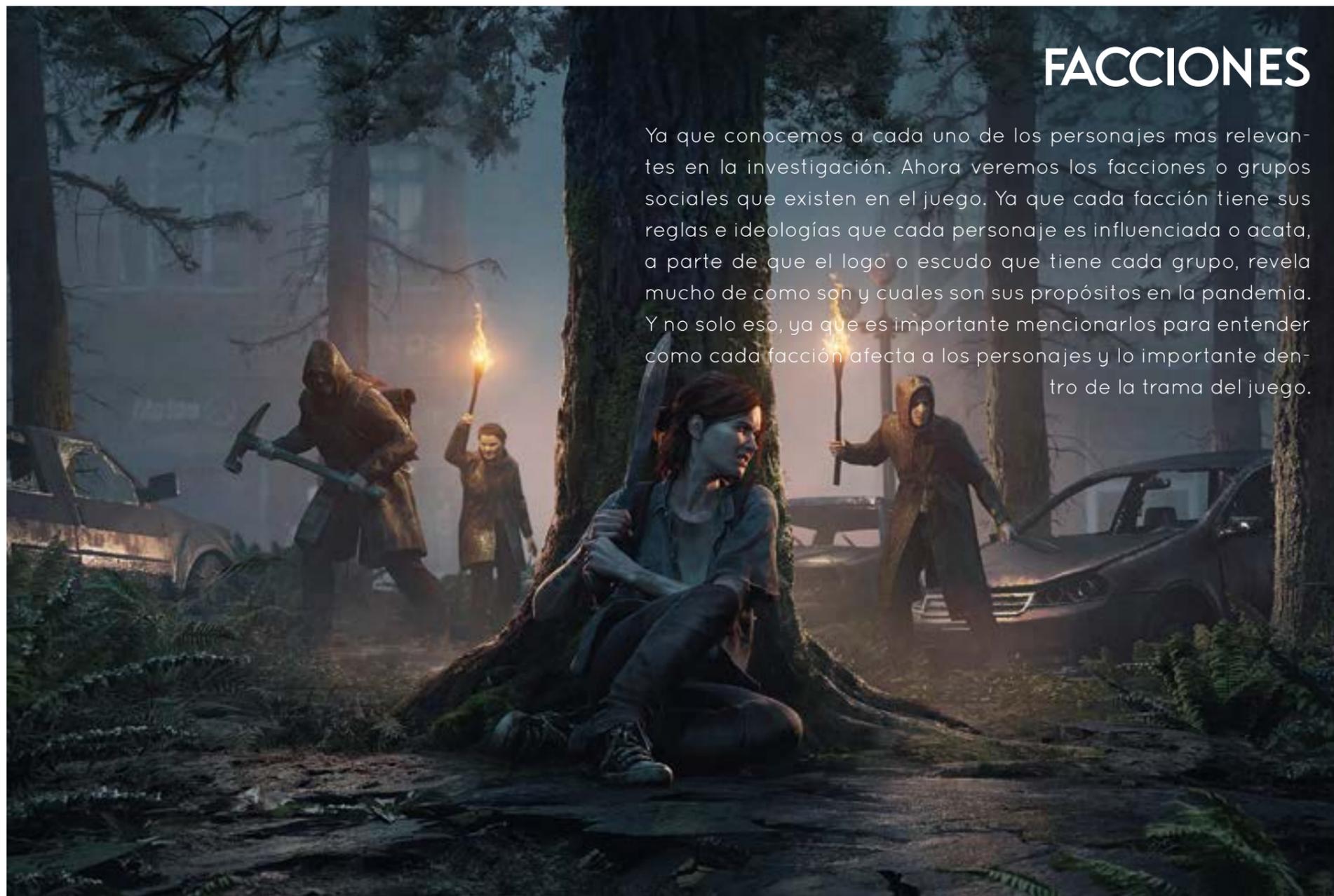


Fig. 40 - Tommy concept art, ilustración



Fig. 41 - Tommy versión final, modelado 3D





FACCIONES

Ya que conocemos a cada uno de los personajes más relevantes en la investigación. Ahora veremos las facciones o grupos sociales que existen en el juego. Ya que cada facción tiene sus reglas e ideologías que cada personaje es influenciada o acata, a parte de que el logo o escudo que tiene cada grupo, revela mucho de como son y cuales son sus propósitos en la pandemia. Y no solo eso, ya que es importante mencionarlos para entender como cada facción afecta a los personajes y lo importante dentro de la trama del juego.

FEDRA (FEDERAL DISASTER RESPONSE AGENCY)

FEDRA es el grupo militar del gobierno encargado de proteger y organizar a toda la población cuando la pandemia estalló. Sin embargo, el gobierno era corrupto y solo velaba por sus propios intereses, lo que llevó a la creación de otros grupos y organizaciones que buscaban una mejor vida y sobrevivir a las adversidades. A lo largo del juego, encontramos documentos, grafitis y escuchamos a algunos personajes quejarse y despreciar a los miembros de FEDRA. Aunque en el juego no hay un personaje representativo de esta facción, la presencia de FEDRA se refleja en la narrativa a través de elementos ambientales y comentarios de los personajes.



Fig. 42 - Escudo FEDRA, ilustración

LUCIÉRNAGAS

Las Luciérnagas es un grupo paramilitar que surge con el objetivo de derrocar a FEDRA. Sin embargo, después de los eventos que ocurrieron en el primer juego de *The last of us*, Joel acabó con la mayoría de los miembros de este grupo, lo que llevó a los pocos supervivientes a disolver la organización. El propósito de Las Luciérnagas era buscar el bien común para toda la población y encontrar la cura para la enfermedad que convertía a los humanos en zombis. El símbolo que utilizan para identificarse (figura 43), como su nombre indica, es una luciérnaga. Este símbolo tiene diferentes significados culturales, siendo considerado como héroes inmortales en la cultura vietnamita y representando *luz en la oscuridad* para la cultura china ³⁴. Reforzando la idea de siempre tener la esperanza viva y buscar el bien común. Quien más refleja esta cualidad entre todos los personajes es Owen aparte de ser un ex-miembro del grupo, es uno de los personajes más esperanzador, e incluso él seguía buscando a los supervivientes de las Luciérnagas.



Fig. 43 - Escudo de las Luciérnagas, ilustración

34 Chevalier, J 1995. *Diccionario de Los Símbolos*. Herder & Herder. pag. 657.

WLF WASHINGTON LIBERATION FRONT

Los Lobos, como se les conoce en el juego, son un grupo paramilitar establecido en Seattle, Washington D.C., cuyo propósito es gobernar todo el estado de Washington. Sin embargo, al haber otro grupo de sobrevivientes llamados Serafitas que también tienen el mismo objetivo, están en constante guerra contra ellos. Este grupo aspira a ser un ejército, por lo que todos sus miembros saben usar armas de fuego, conocen primeros auxilios, entrenan diariamente, son disciplinados y deben acatar órdenes; de lo contrario, serán considerados traidores y ejecutados. El escudo que utilizan para identificarse es un lobo (figura 44). Los lobos son símbolos de valor para los egipcios y romanos. Por otro lado, en la mitología nórdica, los lobos son considerados signos de mal y están asociados con un monstruo grande que desencadenará el fin del mundo ³⁵.



Fig. 44 - Escudo de W.L.F, ilustración

Existen cuatro reglas que deben seguir todos los miembros del grupo W.L.F.:

- 1.- Todos los soldados lobo deben seguir las instrucciones.
 - 2.- Quienes colaboren con algún miembro de FEDRA, serán ejecutados.
 - 3.- Requieren permiso para dejar una zona designada.
 - 4.- El toque de queda seguirá hasta nuevo aviso.
- (Figura 45)



Fig. 45 - Reglas W.L.F, ilustración

SERAFITAS

Los Serafitas son un grupo religioso radical asentado en una isla cercana a Seattle y mantienen un conflicto constante con los Lobos de W.L.F. Este grupo es devoto a una profeta, y a lo largo del juego, podemos encontrar la representación de la profetisa: una mujer con el cabello trenzado, con las manos extendidas sosteniendo una estrella y un aro de luz destellante en la cabeza (figura 46). Además, en ocasiones, podemos encontrar el lema de esta facción escrito con sangre, que en español se traduciría como “siente su amor” (figura 47). Esta facción no cuenta con un escudo, sino con un símbolo: unas líneas que se entrecruzan y generan una curva, con una línea horizontal que las corta (figura 48). Como mencioné anteriormente, a los Serafitas se les identifica por las cicatrices que se hacen en el rostro desde las comisuras de los labios hacia las orejas, aunque en el *concept art*, se contemplaba que la cicatriz estaba en la frente con forma de una Y (figura 49).



Fig. 46 - Profeta Serafita, ilustración



Fig. 47 - Feel her love, ilustración



Fig. 48 - Símbolo Serafita, ilustración



Fig. 49 - Cicatriz concept art, ilustración

35 Cirlot, J. E. 2005. *Diccionario de Símbolos*. Siruela, pag. 279.



Fig. 50 - Escudo VÍBORAS, ilustración

VÍBORAS

Las Víboras es un grupo de esclavistas ubicados en Santa Bárbara, California. Quienes se dedican a capturar a otros sobrevivientes para someterlos a trabajos pesados privándolos de su libertad. Si algunos de los cautivos intenta escapar los matan en el momento o los castigan atándolos a un poste en la intemperie sin comida ni agua hasta su muerte.

Este grupo usa como escudo que los representa una serpiente que está cortada a la mitad salpicando sangre y en medio de esa cortada hay un cráneo (figura 50). El símbolo de la serpiente tiene muchos significados dependiendo de la región y la época que hablemos. Sobretudo en el cristianismo en el mito de Adán y Eva la serpiente es símbolo de la maldad. También en la mitología nórdica a la serpiente se le refuta como símbolo de mal por el mito de Mitgard y el Ragnarok (el apocalipsis), sin embargo no en todas las culturas se le ve mal a la serpiente ya que también tiene características importantes como la transformación, la inmortalidad, fuerza y poder, adaptabilidad por la cantidad de especies de serpientes que existen en el mundo: de agua, desierto, selva, bosque, etc ³⁶. La sangre se le asocia con los sacrificios y la pasión del color rojo, Juan Cirlot nos narra en su libro que los árabes tenían un viejo dicho: “la sangre ha corrido, el peligro ha pasado” ya que normalmente el derramar la sangre era parte de los rituales y tributos que se hacían a los dioses para su protección, que las tierras fueran fértiles, entre otras cosas ³⁷; pero no solo la sangre es símbolo de sacrificio sino también es un rastro de la muerte ³⁸. Por otra parte Miranda Bruce Mitford explica el significado que cobra el cráneo en una escena de Hamlet escrito por Shakespeare, donde simboliza la fugacidad de la vida. Podemos decir, con estas tres definiciones de serpiente, cráneo y sangre, sobre su simbología que la ideología de este grupo esclavista proviene mucho de su escudo: Un sacrificio que deben tomar para sobrevivir, aunque no sea su propia sangre y cuerpo el que den como tributo.

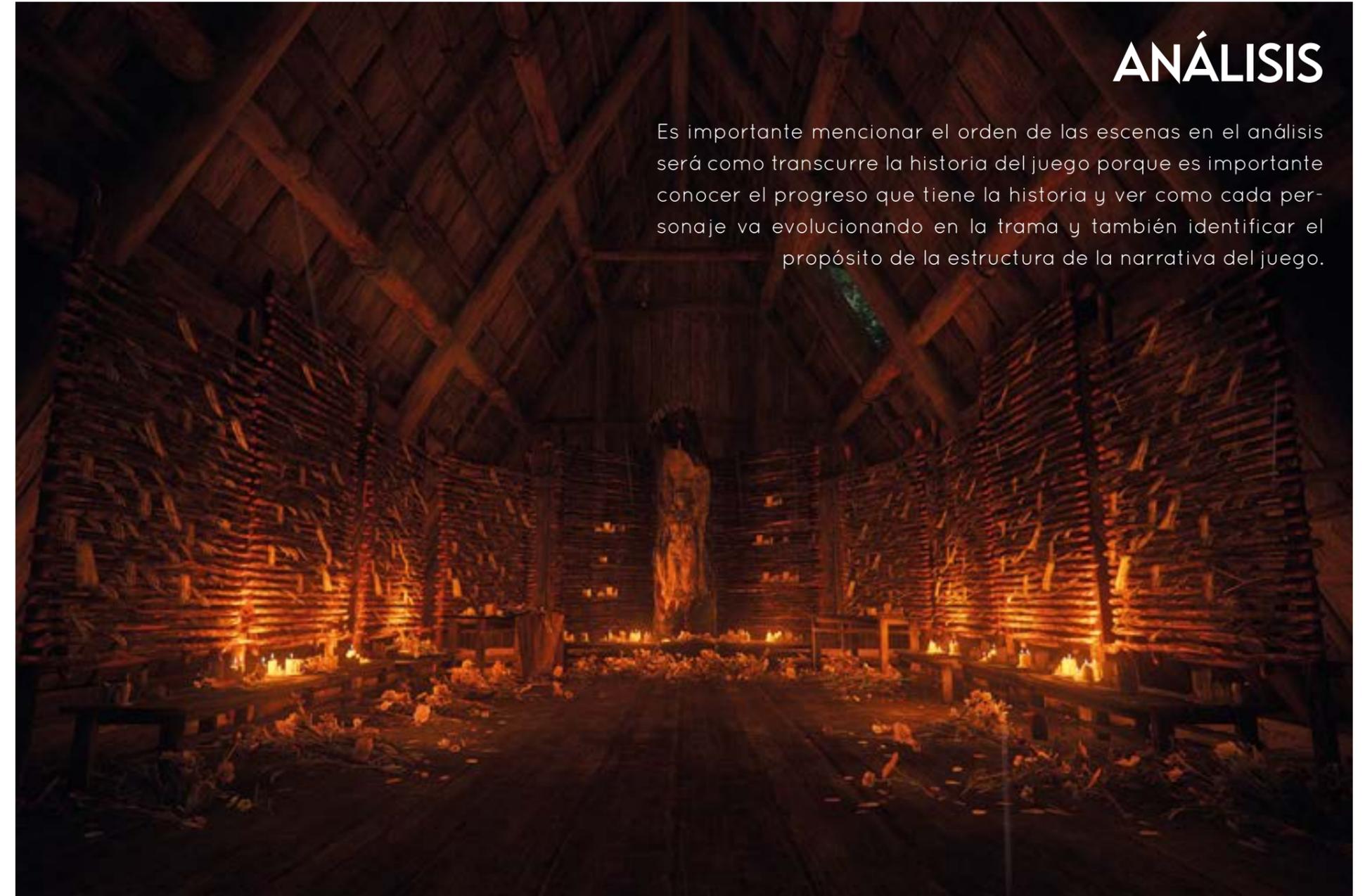
36 Cirlot, J. E. 2005. *Diccionario de símbolos*. Siruela. pag. 407.

37 Cirlot, J. E. 2005. *Diccionario de símbolos*. Siruela. pag. 398.

38 Labrador, T. G. 2006. *La sangre: los orígenes de su simbología religiosa y las interrelaciones culturales*. Universidad de León.

ANÁLISIS

Es importante mencionar el orden de las escenas en el análisis será como transcurre la historia del juego porque es importante conocer el progreso que tiene la historia y ver como cada personaje va evolucionando en la trama y también identificar el propósito de la estructura de la narrativa del juego.



ESCENA 1

El juego comienza con Joel hablando con su hermano Tommy, confesando que mató al único médico capaz de crear la vacuna contra la enfermedad que causó la pandemia. Joel tomó esta decisión porque sabía que la cirugía para obtener la vacuna causaría la muerte de Ellie, a quien había llegado a querer como si fuera su propia hija. Joel creyó que estaba haciendo lo correcto. Cinco años después, Joel y Tommy están en su patrulla de vigilancia cuando una tormenta de nieve los sorprende. Durante la tormenta, se encuentran con una chica llamada Abby que está escapando de una horda de zombis. Abby sugiere dirigirse a una mansión donde ella y sus amigos se refugian. Al llegar allí y estar a salvo, Abby ataca a Joel y Tommy porque los reconoce y sabe que Joel fue el responsable de la muerte del médico, quien también era el padre de Abby.

Inicialmente, la idea de cómo Abby mataría a Joel diferiría significativamente de la versión final. En el concepto inicial, Abby se infiltraría en el pueblo de Jacksonville haciéndose pasar por una de las habitantes locales. Luego, en la celebración del pueblo, ella se acercaría a Joel con la intención de enamorarlo, lo invitaría a bailar y se convertiría en su amante. Posteriormente, lo llevaría a un lugar solitario y oscuro para enfrentarlo y matarlo. Este lugar

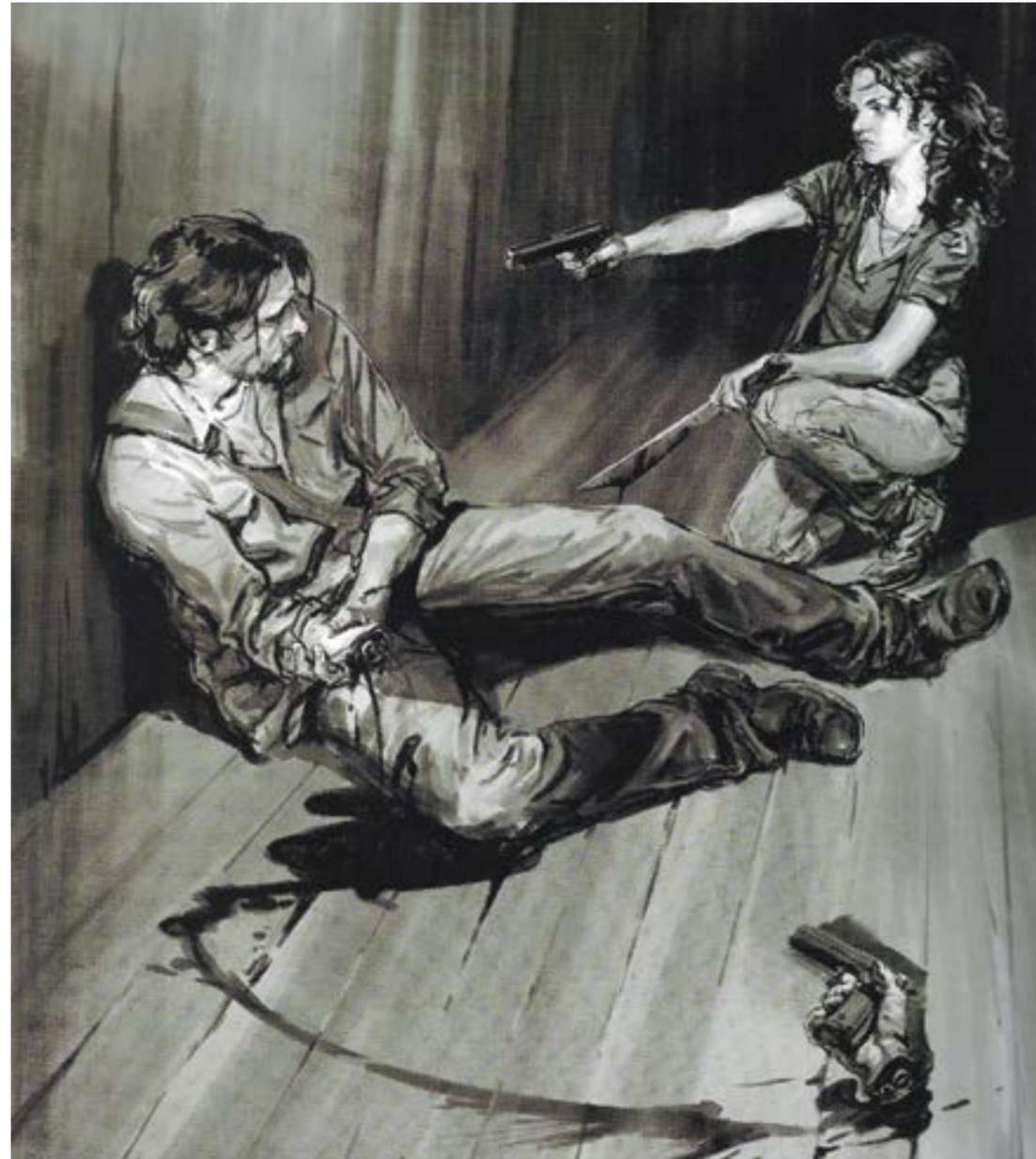


Fig. 51 - Abby mata a Joel concept art, ilustración

sería similar a lo representado en la *figura 51*: un pasillo oscuro, donde Joel se encontraría en el suelo con la mano cortada, mientras Abby se agacharía frente a él apuntándolo con un arma en su mano derecha y un machete en su mano izquierda. El pasillo es el conducto entre un espacio y otro, es decir, que es el camino que se recorre para llegar a un lugar distinto. En este caso, podemos observar en el fondo de la imagen que el pasillo conduce hacia una oscuridad profunda. Esta situación puede interpretarse de dos maneras: en primer lugar, tanto Joel como Abby parecen provenir de ese lugar oscuro por diferentes razones. Joel, debido a todo lo que hizo en el primer juego, no solo por matar al padre de Abby y evitar que se creara una vacuna para salvar a la humanidad, sino también por las acciones que llevó a cabo para sobrevivir, incluyendo el asesinato de muchas personas y el tráfico de armas y drogas. En cambio, Abby, Aunque el juego no explora detalladamente el pasado de Abby, se nos muestra inmersa en una búsqueda de venganza, lo que podría simbolizar su lucha interna y su conexión con la oscuridad. En el pasillo iluminado, Joel parece anticipar su muerte mientras que Abby anhela un sentimiento de alivio por haber vengado la muerte de su padre.

La segunda interpretación se refiere al destino al que ambos personajes se dirigen: Joel representa la muerte, pero en esta ocasión de manera negativa, como un final violento; por otro lado, Abby experimentará las implicaciones de matar a alguien por venganza. Aunque el *pasillo* nos arroje mucha información, no es el único elemento que hay. La mano cortada de Joel es un objeto importante de la *figura 51*, no solo por ser muy des-

criptiva y un reflejo de violencia, sino es un hilo conductor de como leer la imagen. El punto focal es Joel, quien está acorralado y yace en el suelo con las piernas extendidas, dividiendo la imagen en dos partes: la parte de arriba donde se encuentra Abby y la parte de abajo donde esta la mano. Al observarlo detenidamente, lo primero que notamos es que le han amputado una extremidad, y su brazo, chorreando sangre, nos lleva visualmente hasta llegar a la mano que sujeta una pistola apuntando hacia Joel. Esto significa que nuestra atención vuelve al punto focal, y para continuar con la interpretación de la imagen, dirigimos nuestra mirada hacia donde Joel está volteando. En este punto, observaríamos la parte superior del dibujo y al personaje de Abby, quien no solo está mirando a los ojos de Joel, sino que además lo apunta con un arma.

Regresando a la mano cortada de Joel, esta se convierte en un símbolo de gran relevancia en la imagen, ya que habitualmente el simbolismo de las manos está vinculado a nuestras acciones. Las manos son extremidades sumamente significativas, ya que a través de ellas realizamos prácticamente todas nuestras actividades: agarrar objetos, comer o tomar agua, tocar, comunicarnos (como en el lenguaje de señas), atreviéndome a afirmar que constituyen la segunda parte del cuerpo humano más expresiva. Por ello al ver que la mano sostiene una pistola, un objeto que se usa para causar daño, apuntando hacia Joel, simboliza que él mismo desencadenó o provocó esta situación.

En la versión final, los amigos de Abby mantenían a Joel sometido, tumbado en el suelo, mientras ella busca un arma para hacer sufrir a Joel. Del lado izquierdo de la imagen vemos a Abby con los ojos llorosos y sosteniendo un palo de golf, sus lagrimas reflejan no solo tristeza, sino también rabia y dolor. Y el palo de golf, parece recordar a su padre, ya que era aficionado a ese deporte. Del lado derecho ahora vemos a Abby a punto de golpear a Joel con una expresión en su rostro totalmente diferente, donde ya no hay lagrimas y solo podemos verla llena de coraje (figura 52).

Esta escena tiene una atmósfera muy oscura; apenas se distingue el fondo y los objetos detrás de Abby, como un sillón, un estante de libros y sus amigos, todos presentan colores fríos. Recordando la teoría del color de Goethe, los tonos fríos aluden a la melancolía; en particular, el color azul simboliza el alejamiento, la tristeza y la calma. Por lo tanto, esta escena, a pesar de abordar el asesinato de uno de los personajes más queridos en la comunidad de los videojuegos, no provoca una respuesta agresiva e intensa en el espectador; busca crear un ambiente tranquilo, lleno de serenidad para despedir a Joel, generando tristeza en el jugador.

Otro aspecto interesante de esta imagen es la perspectiva de la cámara. A la izquierda, el ángulo está al nivel del personaje de Abby, como si el jugador fuera un igual, mientras que a la derecha, la perspectiva es desde abajo mirando hacia arriba, como si fuéramos Joel en primera persona. Esto sugiere que lo que está sucediendo le está ocurriendo al jugador, ya que en la primera entrega del juego, manejamos al personaje de Joel. Esto implica compartir la responsabilidad y la carga emocional que lleva consigo este personaje, y, por lo tanto, compartir el desenlace de este personaje.



Fig. 52 - Abby con un palo de golf, captura de juego



Fig. 53 - Joel muerto, captura de juego



Fig. 54 - Joel casi muerto concept art, photobashing

Más adelante, Ellie llega en busca de Joel, pero los amigos de Abby la detienen antes de que pueda actuar. En esta escena, la iluminación se vuelve más intensa, especialmente cuando observamos a Joel tumbado, ensangrentado, con golpes y cortes en el rostro, lo que indica su fallecimiento (figura 53).

Como se aprecia en el *concept art* (figura 54), vemos a Joel tirado en el suelo, herido y con sangre escurriendo de su rostro. Esta imagen resulta perturbadora, aunque podemos distinguir que es una persona que ha sido atacada, su rostro aparece borroso, lo que hace difícil determinar si tiene ojos. Esta última imagen nos presenta una escena de tortura aterradora, incluso podemos pensar que Joel todavía podría intentar defenderse, aunque sabemos que su muerte es inevitable.

Al observar ambas figuras juntas, se puede determinar que tanto en el *concept art* como en la versión final, la representación de cómo torturan a Joel hasta la muerte es muy similar, mostrando a Joel tirado con la cara ensangrentada.

ESCENA 2

Tras la muerte de Joel, Ellie emprende un viaje en busca de Abby para vengar la muerte de Joel. Siguiendo pistas sobre los diferentes escondites del grupo paramilitar de los Lobos, se va encontrando con los amigos de Abby, a quienes les va sacando información para descubrir el paradero exacto de ella. Es así como llega a un hospital que los Lobos han adaptado para tratar a su propia gente. En ese lugar, conoce a Nora, una amiga íntima de Abby y que conoce el escondite de su amiga. Ellie persigue a Nora por todo el hospital, hasta acorralarla en una sala contaminada de esporas que provocarán que Nora se empiece a enfermar para luego convertirse en zombie. Sin embargo, Ellie aprovecha para torturarla y así poder sacarle información.

En la *figura 55*, vemos a Ellie parada frente a Nora, quien está sentada en el suelo, mostrando furia con cejas fruncidas y dientes apretados, sosteniendo un tubo de metal, aunque no sea claramente visible en la imagen. El escenario está iluminado con poca luz y teñido el ambiente en tonos rojos. Esto se debe a la luz tenue que proviene de un foco de color rojo, lo que sugiere peligro, advertencia o incluso una escena sangrienta.

Además, podemos observar el símbolo de un círculo blanco con un cuadrado dibujado en su interior, que representa el botón que el jugador debe presionar en el control para que Ellie realice la acción de golpear a Nora. Lo interesante de esta escena es el encuadre de la cámara, ya que, de manera similar a cuando Abby mata a Joel y se muestra una perspectiva en primera persona, aquí, en lugar de ser Joel, el jugador asume el rol de Nora, ya que no solo implica que el espectador es partícipe de la tortura infligida a la amiga de Abby, sino que parece que se está autoinfligiendo daño.

Este detalle resulta crucial para el desarrollo de la historia, ya que más adelante se aprecia a una Ellie atormentada por sus acciones.



Fig. 55 - Ellie mata a Nora, captura de juego

Al regresar al refugio junto a Dina y Jesse, Ellie está en un estado lamentable. Cubierta de la sangre de Nora, se encuentra alterada por su reciente acción, ya que nunca había tomado la vida de alguien de esa manera.

En la *figura 56*, se muestra a Ellie con un rostro aterrado, preocupado y arrepentido. Sus amigos, consternados al verla en ese estado, le preguntan si la sangre que la cubre es suya, preocupados por si ella también está herida. Ellie saca un mapa y señala un punto en él, explicando la posible ubicación de Abby. Aunque apunta hacia el acuario en el mapa, al levantar la mirada para mirar a uno de sus amigos, evita el contacto visual directo, mostrando vergüenza por lo que ha hecho (*figura 57*).

Este evento marca los primeros pasos de Ellie hacia un camino de *ira*, dejándose llevar por malas decisiones y mostrándose en una situación vulnerable. De manera similar a Joel en su tiempo, quien también realizó actos inhumanos para sobrevivir, es probable que no se sienta orgulloso de los actos que Ellie ha llevado a cabo en su búsqueda por vengar su muerte.



Fig. 56 - Ellie en shock, captura de juego



Fig. 57 - Ellie con vergüenza, captura de juego

Después de revelar el escondite de Abby a sus amigos, Dina le dice a Ellie que la va a ayudar a limpiar toda la sangre que tiene en el cuerpo y la ropa. En el *concept art* se aprecia a Dina y Ellie sentadas juntas sobre una plataforma. Dina se sitúa detrás de Ellie, curando las heridas en su espalda y brazo derecho. En la escena se observan objetos que las rodean, como un botiquín debajo de las piernas de Dina, una cinta junto al pie derecho de Ellie, unas escaleras apoyadas en la pared trasera y un arma de fuego recargada en la plataforma donde están sentadas (*figura 58*). Dina muestra tranquilidad y concentración en su rostro, mientras que Ellie aparenta sentir dolor durante la curación. La ilustración refleja una hermandad entre ellas, demostrando apoyo incondicional mutuo, además de tener una iluminación adecuada. A pesar de esto, el *concept art* difiere significativamente de la versión final.



Fig. 58 - Dina cura las heridas de Ellie, concept art, ilustración

En la *figura 59*, vemos a Ellie sentada en un vestuario frente a un espejo que tiene luces alrededor. Está lamentándose por haber matado a Nora de una manera cruel y dolorosa. Su rostro está cubierto de sangre y refleja una inmensa tristeza. El espejo, como símbolo, representa la realidad, y en este caso, muestra lo que hay dentro del corazón de Ellie. Las luces, de izquierda a derecha, se van apagando; el foco ubicado bajo la barbilla de Ellie, en el lado izquierdo, está encendido, pero a medida que avanzamos hacia la derecha, las siguientes luces están apagadas, creando una falta de luz en el ambiente. El foco encendido cerca del personaje podría interpretarse como si Ellie todavía conservara cierta “humanidad”, evidenciada por su aflicción. No obstante, el entorno oscuro a su alrededor sugiere que Ellie está al borde de un punto de quiebre psicológico, en el cual la oscuridad podría invadir su corazón en cualquier momento.

Observando estas dos últimas figuras, se nota que los creadores intentaron darle un tono más lúgubre a la escena en la que Dina cura a Ellie, ya que los actos que ha cometido no son para nada honorables. Mostrar una escena donde Dina y Ellie no se sienten mal sería contradictorio con el mensaje que el juego quiere transmitir sobre el hecho de sentir *ira* y rencor, además de que no encajaría bien con el resto de la historia del juego. Es por ello que es importante el análisis de estas dos últimas *figuras*, ya que en la siguiente escena veremos el punto más bajo al que Ellie llegará antes de enfrentarse a Abby, a parte del contraste de la luz que hay en estas escenas.



Fig. 59 - Ellie afligida, captura de juego

ESCENA 3

Luego de llegar al acuario, Ellie se encuentra con Owen y Mel, amigos de Abby. Durante un enfrentamiento, Ellie les dispara, acabando con la vida de ambos. En este tenso momento, Owen antes de fallecer, revela a Ellie que asesinó a una mujer embarazada, quien resulta ser Mel. Al comprender esta trágica verdad, Ellie entra en un ataque de pánico, cayendo al suelo y experimentando dificultades para respirar (figura 60). En la imagen hay dos factores muy importantes que mencionar: el primero es la perspectiva de la cámara y lo segundo la luz. Del lado izquierdo, Ellie está de pie sosteniéndose el torso con una mano. El acuario se encuentra sumamente oscuro, con solo una pequeña luz al fondo; la cámara está ligeramente inclinada hacia arriba, lo que nos muestra a Ellie en esa perspectiva. Mientras tanto, del lado derecho, Ellie está arrodillada con ambas manos tocando el suelo y tapando la luz detrás de ella. Esto puede interpretarse como que Ellie ya no soporta más lo que ha hecho para vengar a Joel, y ha colapsado como ser humano. Metafóricamente, la escasa luz que quedaba en su interior ahora se ha apagado, reiterando que todo esto lo provocaron sus propios actos.



Fig. 60 - Ellie sufre un ataque de pánico, captura de juego



Fig. 61 - Ellie llora por Mel concept art, ilustración

A diferencia de la versión final en la que Ellie mata a Mel, en esta escena se la muestra de pie, llorando, tapándose la boca y sosteniendo un cuchillo, mientras en el suelo se encuentra el cuerpo de la amiga de Abby desangrándose (figura 61). Para mí, el cuchillo es el elemento más simbólico e importante en la imagen. Aunque esta escena es muy sencilla en la cual se observamos muy pocos elementos dentro de ella, este vacío lo podemos tomar como una representación de la falta de vida, soledad. Regresando al cuchillo, su posición es esencial, ya que apunta ligeramente hacia arriba, y la parte afilada señala la oscuridad. Esto no implica que los cuchillos sean malos por sí mismos, sino más bien las intenciones con las que se utilizan. En este caso, al haber sido usado para arrebatarse la vida a una persona, siendo este un acto inhumano, el cuchillo se convierte en un objeto malévolo.

A pesar de que podemos apreciar a una Ellie afligida por la muerte de Mel, considero que se mejoró mucho esta escena al ponernos los contrastes de luz en el ambiente y como metafóricamente vemos que Ellie pierde su humanidad.

Es importante mencionar que el videojuego tiene una estructura de juego interesante en la cual el jugador experimentará primero la historia de Ellie, persiguiendo el rastro de Abby, durante tres días recorriendo la ciudad de Seattle, Washington. Esta primera parte concluye cuando Abby llega al refugio, un viejo teatro abandonado, donde se encuentran Ellie, Dina, Jesse y Tommy. A partir de ese punto, el jugador pasará a jugar como Abby, reviviendo los mismos tres días en la misma ciudad de Estados Unidos, pero desde el punto de vista de este personaje y en momentos diferentes a los que vive Ellie.

ESCENA 4

Como ya se había mencionado, Abby pertenece a un grupo paramilitar llamado WLF, también conocido como los Lobos, ubicados en la ciudad de Seattle, Washington. El líder de este grupo, Isaac, está dispuesto a hacer todo lo necesario para sacar a los Serafitas de la ciudad, lo que implica invadir la isla donde se asentaron y eliminarlos a todos. Para esto, pide hablar con Abby y otro soldado para organizar los grupos de ataque, pero Abby exige que Owen, su mejor amigo, esté en su equipo. Isaac le responde que Owen es un traidor porque atacó a un compañero lobo por defender a un Serafita, y ordena su ejecución. Abby se niega a creer que su mejor amigo haya hecho algo así, ya que Owen es una persona muy leal, por lo que decide desobedecer a Isaac e ir ella misma a buscar a Owen y esclarecer los hechos sucedidos.

Al salir a buscarlo, Abby se encuentra con unos Serafitas y se enfrenta a ellos, pero logran noquearla para llevársela a un campamento y realizar un ritual para sacrificarla. En la versión final del juego, esta escena es de noche y está lloviendo. La única luz proviene de un carro viejo oxidado que arde en llamas. Abby está colgada del cuello en un árbol, y una mujer Serafita con trenzas y una chamarra negra se acerca a Abby con un cuchillo, le levanta la camisa y le empieza a cortar el abdomen, diciendo a su vez: “libéralos” (figura 62).



Fig. 62 – Abby siendo torturada, captura de juego

Mientras Abby es torturada, llegan otros dos hombres Serafitas arrastrando a una niña llamada Yara, a quien comienzan a torturar martillándole el brazo izquierdo en el suelo (figura 63).

En el momento en que Yara y Abby son torturadas por los Serafitas, estos son atacados desde la oscuridad del bosque. Uno de los hombres recibe un flechazo en la cabeza que lo mata, y los otros dos Serafitas voltean para ver de dónde proviene el ataque. Dado que es de noche y la única fuente de luz es un carro viejo ardiendo, no logran identificar quién los ataca ni de dónde viene el ataque. Yara logra arrebatarse el martillo con el cual estaba siendo torturada para defenderse, mientras que Abby utiliza sus piernas para sujetar al tercer Serafita y ahorcarlo, a pesar de estar ella misma colgada. Desde las sombras emerge un niño (Lev), sosteniendo un arco y flechas para auxiliar a Yara. Yara le ordena a Lev que baje a Abby del árbol, ya que ella contribuyó en la medida de lo posible para evitar que la mataran. Sin embargo, antes de estar a salvo de sus agresores, los zombies se acercan, y tienen que salir corriendo.

En cambio, en el *concept art* de esta escena es de día, no está lloviendo, y Abby junto con Lev se encuentran atacando a un hombre. Abby trata de ahorcarlo con sus piernas, ya que sigue colgada y amarrada de las manos, y Lev observa lo que sucede sosteniendo un cuchillo (figura 64). En realidad, esta parte de la historia no cambia mucho.



Fig. 63 - Yara siendo torturada, captura de juego



Fig. 64 - Abby ahorcando a un hombre concept art, ilustración

Al llegar a un lugar seguro, Abby entablilla el brazo de Yara antes de seguir su camino. Continúa en busca de Owen, a quien encuentra escondido en un bote abandonado, donde pasan la noche juntos. Al día siguiente, al salir para conseguir algunos recursos, escucha a unos Serafitas que siguen buscando a los niños que ayudó y que la salvaron la noche anterior. Se dirige al lugar donde los vio por última vez, que fue en un remolque. Lev, al ver de nuevo a Abby, le pide ayuda ya que Yara se encuentra en muy mal estado, por lo que decide llevarla consigo. Al llegar de nuevo con Owen, quien se ocultaba en un acuario abandonado, descubre que no está solo; también está Mel, una cirujana. Al ver el mal estado de Yara, Mel decide ayudarlos, pero su diagnóstico de las heridas de Yara indica que necesitan amputarle el brazo. No cuentan con las herramientas y medicamentos necesarios para realizar la operación, y el hospital más cercano con recursos es uno de los Lobos, pero tardarían dos días en llegar. Sin embargo, Lev revela que los Serafitas construyeron puentes muy altos para evitar los ríos desbordados de la ciudad y los grupos de los Lobos, lo que hace que cruzar de un lado a otro de la ciudad sea más rápido. Por lo tanto, tardarían dos horas en ir y regresar con los suministros necesarios. Abby decide ir junto con Lev por las herramientas y medicamentos para realizar la operación a Yara, mientras que Mel y Owen cuidan de ella. Antes de marcharse, Lev se despide de su hermana, quien está acostada en una mesa de metal, y se toman de la mano para decirse: “Que Ella te guíe”, “Que Ella te proteja” (figura 65).



Fig. 65 - Yara y Lev se despiden, captura de juego

ESCENA 5

Después de regresar del hospital y de que Mel haya realizado la amputación al brazo de Yara, al día siguiente los hermanos están peleando porque Lev quiere quedarse en Seattle ya que le preocupa lo que le sucederá a su madre, ya que a veces culpan a los padres por los pecados de sus hijos. Al terminar de discutir, Yara se acerca a Abby para hablar mientras Lev desaparece. Lev, en realidad, es una chica, y al ser la menor de la familia fue prometida en matrimonio por decisión de su madre y de la comunidad, lo cual no le parece correcto ya que ella quería ser como su hermana, una mujer soldado. Por eso, decide romper las reglas de vestimenta de género al raparse la cabeza como lo haría un hombre. Lev al hacer eso también descubre que es en realidad un hombre trans. Incluso cuando todo eso sucede, Yara primero reprime a su hermano por todo lo que hizo, hasta luego darse cuenta de por qué él cuestionaba las leyes y tradiciones de la comunidad.

Lev decide ir a buscar a su madre a la isla de los Serafitas para convencerla de que huya con ellos a Santa Barbara, pero lo que no sabe es que los Lobos decidieron atacar la isla, por lo que Abby y Yara se ven obligadas a ir a rescatar a Lev del conflicto bélico entre facciones. Mientras tanto, Owen y Mel se quedan en el acuario para terminar de reparar un velero en el que todos se irán a Santa Barbara en busca de las últimas Luciérnagas.

Yara y Abby toman un camino desde donde pueden ver una parte del pueblo, observando la guerrilla entre los Serafitas y los Lobos. En la *figura 66*, vemos a Yara y Abby contemplan el paisaje que tienen de frente, un paisaje lúgubre lleno de neblina y una fuerte tormenta. Yara se asusta y ruega a la profeta que las ampare, mientras que Abby se queda hipnotizada viendo el paisaje y le pide a Yara que continúen en busca de Lev.

Sin duda, esta imagen no es tan llamativa como se muestra en el *concept art* del juego. En la siguiente imagen (*figura 67*), vemos solo a Abby mirando desde lejos un pueblo cubierto en llamas.



Fig. 66 - Paisaje bélico, captura de juego



Fig. 67 - Paisaje bélico concept art, ilustración

Una vez que llegan a la casa, Yara encuentra a su mamá tirada en el suelo, y Lev, llorando en un rincón, le cuenta a Yara que todo fue un accidente durante un forcejeo en el que su madre tropezó y se golpeó en la cabeza, provocándole la muerte.

Los tres intentan escapar de la isla para evitar la guerra entre los Lobos y los Serafitas. Sin embargo, se encuentran con Isaac, líder de los Lobos, dispuesto a matar a Yara y Lev. Abby intenta dialogar para evitar la ejecución, pero Yara termina disparándole a Isaac en la cabeza y otros Lobos responden acribillando a Yara.

Abby y Lev, sorprendidos y entristecidos por la muerte de Yara, continúan con la intención de llegar a un refugio donde hay lanchas para escapar de la isla. Atraviesan el pueblo en llamas, evitando ser asesinados por Lobos o Serafitas.

En la *figura 68*, vemos a Abby y Lev en un bote, donde Abby rema para alejarse mientras Lev observa cómo un hombre ejecuta a otro con un arma de fuego en una estructura que aún permanece en pie antes de que las llamas la consuman. Esta escena es impactante y nos hace reflexionar sobre la existencia de guerras y conflictos bélicos, a pesar de que la mayoría busca el bien común y la paz. El fuego, como símbolo, ha tenido diversos significados a lo largo del tiempo y en diferentes culturas. En este contexto, lo interpretaremos como un símbolo de destrucción y cambio. Observamos cómo el fuego consume el pueblo Serafita y a sus habitantes, representando la devastación y transformación.

Históricamente, el fuego ha estado relacionado con la vida, el amor, rituales mágicos, la luz, el hogar, la regeneración, entre otros aspectos. En este caso, lo asociamos principalmente con la destrucción del pueblo y como un catalizador de cambio en la vida de los personajes. Además, en las culturas antiguas, el fuego se consideraba un elemento purificador utilizado en rituales mágicos para expiar los pecados de las personas. Esta interpretación se puede vincular con la idea de que Abby y Lev están dejando atrás todo lo que los hace sentir mal consigo mismos, buscando una vida mejor y liberándose de sus cargas emocionales mientras escapan de la isla.



Fig. 68 - Abby y Lev escapan de la isla en llamas, captura de juego

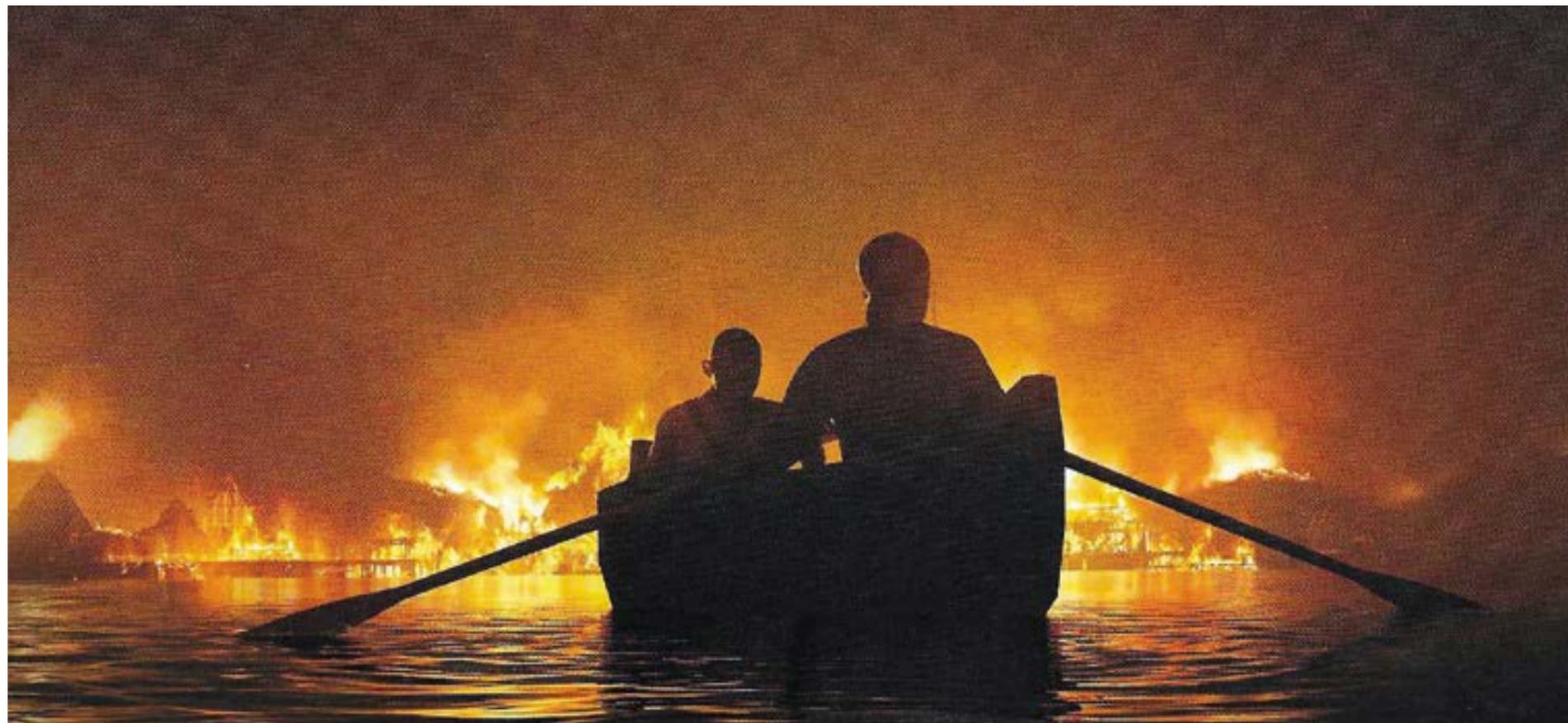


Fig. 69 - Abby y Lev escapan de la isla en llamas concept art, photobashing

En el arte conceptual (figura 69), observamos a Abby y Lev huyendo en un pequeño bote. Abby es la encargada de remar, mientras Lev mira hacia abajo, como si estuviera reflexionando sobre todo lo sucedido: la pérdida de su madre, la muerte de su hermana y la destrucción del pueblo Serafita que arde en llamas. La escena es impactante, mostrando a personas escapando de un paisaje devastador donde todo el pueblo está consumido por el fuego.

ESCENA 6

Abby y Lev regresan con Owen y Mel, llevando las terribles noticias de la muerte de Yara, su madre y numerosas personas en la guerra entre Lobos y Serafitas. Sin embargo, Abby descubre que Owen y Mel también fueron asesinados. Lev recoge un mapa del suelo y se lo muestra a Abby, quien reconoce al instante al asesino de sus amigos. Decide buscar a Ellie para vengar sus muertes.

Al llegar al teatro donde Ellie, Dina, Jesse y Tommy se ocultan, Abby y Lev entran con cautela. Encuentran a Tommy primero, lo detienen y lo obligan a tirarse al suelo. Jesse y Ellie entran en la habitación, pero Abby dispara rápidamente, matando a Jesse. Ellie, en un acto valiente, se agacha y se oculta detrás de un mostrador. En la versión final, Ellie se levanta con valentía y, con las manos en alto, sigue las instrucciones de Abby para evitar que mate a Tommy. Le dice: "No hay cura por mi culpa. Soy yo a quien buscas" (figura 70).



Fig. 70 - Abby embosca a Ellie, captura de juego



Fig. 71 - Ellie con un arma concept art, photobashing



Fig. 72 - Abby con un arma contra Ellie concept art, photobashing

En cambio en el *concept art*, Ellie sostiene una pistola apuntado a Abby (figura 71). Mientras que Abby está parada frente a ella con una escopeta apuntando al suelo (figura 72).

En esta parte del juego da un giro inesperado la historia y en su mecánica, ya que uno esperaría (como jugador y fan de la primera entrega) que volveríamos a jugar como Ellie para terminar con la vida de Abby y así poder vengar la muerte de Joel, sin embargo eso no pasa. Ya que seguimos siendo Abby y junto con Lev tenemos que detener a Ellie.

El juego prácticamente obliga al jugador a tratar de matar a Ellie en varias ocasiones y de diferentes maneras crueles de terminar con la vida de alguien, haciéndolo pasar por emociones fuertes, ya que las escenas son impactantes y dolorosas al conocer a los personajes y tenerles un cariño desde el primer juego.

En casi toda la secuencia le disparamos a Ellie y le aventamos bombas caseras, para luego llegar una parte en la que peleamos a puño limpio y con objetos pulso cortantes que se encuentra alrededor nuestro, como en la siguiente imagen (figura 73). Abby intenta ahorcar a Ellie, pero Ellie se safa por que le entierra un cuchillo en la pierna izquierda.



Fig. 73- Ellie acuchilla a Abby, captura de juego

Otra vez, la luz de color rojo aparece como indicador de peligro, advirtiendo al jugador que Ellie está a punto de morir en manos de Abby. Sin embargo, gracias a su resistencia, Ellie logra levantar un cuchillo y lastimar la pierna de Abby. La oscuridad que rodea a ambos personajes también refleja su estado psicológico deteriorado, lleno de rencor.

Pero Abby evita que Ellie se escape y la golpea con todas sus fuerzas hasta tirarla al suelo, romperle la nariz, dislocarle los brazos y propinarle varios golpes más en el rostro. En ese momento, Dina llega con un cuchillo, intentando salvar a Ellie, pero Lev le dispara una flecha en el hombro. Abby aprovecha la oportunidad cortarle la garganta a Dina. Sin embargo, Ellie revela que su amiga está embarazada. Al ver la determinación de Abby para matar a Dina, Lev la detiene. Abby, con una expresión de frustración y decepción, se detiene (figura 74). En la habitación donde se encuentran los personajes, detrás de Abby hay una luz en posición vertical, lo cual se refiere a un punto situado que va de abajo hacia arriba o viceversa. Además, el sentido vertical está asociado con el cielo, es decir, un punto fijado en la tierra que apunta al cielo. Con estos datos y el color blanco, significativo de seguridad y pureza, podemos interpretar que Abby no solo se ha detenido de matar a alguien por el hecho de que alguien más se lo haya ordenado, sino porque se dio cuenta de que lo que estaba haciendo estaba mal. Aunque está mirando hacia la oscuridad, puede voltear a ver hacia la luz.



Fig. 74 - Abby apunto de matar a Dina, captura de juego

ESCENA 7

Abby termina perdonándole la vida a Ellie. Tiempo después, Ellie y Dina ya no viven en Jacksonville, sino cerca en una pequeña granja donde crían al bebé que tuvo Dina. Mientras exploras la casa con Ellie y su hijo, Ellie tiene un recuerdo del día previo a la muerte de Joel. Jacksonville organiza una fiesta para el pueblo donde Dina saca a bailar a Ellie una canción lenta y decide besarla. Un hombre se acerca a ellas para decirles que no hagan ese tipo de cosas enfrente de los niños porque es una fiesta familiar.

No hay mucha diferencia entre el *concept art* y la versión final del juego en esta escena. En la versión final (figura 75), vemos a Dina y Ellie besándose, mientras que en el *concept art* (figura 76) simplemente están bailando. Dina tiene sus manos en los hombros de Ellie, y ella tiene sus manos en la cintura de Dina.



Fig. 75 - Dina y Ellie se besan, captura de juego



Fig. 76 - Dina y Ellie se besan concept art, ilustración

ESCENA 8

Ya para terminar el análisis de este juego, tenemos la pelea final entre Ellie y Abby.

Tommy llega a casa de Ellie y Dina con noticias y nuevos hallazgos del paradero actual de Abby, quien se encuentra en Santa Bárbara. Tommy es reprendido por su esposa respecto a seguir buscando venganza por la muerte de Joel, pero Ellie, por la noche, hace una maleta para embarcarse en busca de Abby, aunque eso arruine su relación con Dina.

Cuando Abby se detiene de matar a Dina y ya no hay nada que la detenga en Seattle, decide seguir el plan que tenía Owen de buscar a las Luciérnagas restantes en Santa Bárbara. Sin embargo, una vez estando en el lugar donde se creía que estaban las Luciérnagas, resulta ser una trampa de un nuevo grupo paramilitar esclavista llamado las Víboras, quienes aprisionan a Abby y Lev. Todo esto lo descubre Ellie y llega a una playa donde tienen a los prisioneros que intentaron escapar atados en unos postes de madera a la intemperie. Ellie suelta a Abby y a Lev de los postes y caminan a la orilla del mar, donde había dos botes para huir del lugar, pero Ellie confronta a Abby en una última pelea. Abby, desnutrida, cansada y adolorida por todo lo que le han hecho las Víboras, pelea con todas sus ganas, hasta le arranca dos dedos de la mano izquierda a Ellie. Es ahora Ellie quien arroja al agua a Abby para ahogarla en el mar, sin embargo, se da cuenta de lo que se ha convertido por la pérdida de Joel y que lo que menos hubiera querido Joel para Ellie era que cayera tan bajo para matar y vengar su muerte.

En el *concept art*, hay dos escenas que representan cómo Ellie intenta matar a Abby. En la primera imagen (figura 77), Ellie está de pie detrás de Abby, quien está de rodillas dándole la espalda. Ellie sostiene la cabeza de Abby con un brazo y con la otra mano sujeta un cuchillo para cortarle la garganta. Las expresiones de ambos personajes son muy impactantes: Ellie no parece tener algún sentimiento o emoción por asesinar a Abby, en cambio, Abby muestra miedo y tristeza. El cuello de Abby parece desangrarse, incluso dando la impresión de que la cabeza está desprendida del cuerpo. Además, la mano de Ellie que sostiene el cuchillo está siendo apoyada por la mano de Abby, añadiendo un nivel adicional de intensidad a la escena. Y nos hace cuestionar de porque Abby, en vez de defenderse, esta ayudando a terminar con su vida.

En el segundo *concept art*, vemos la pelea en el agua donde Ellie trata de ahogar a Abby. Es una escena oscura con tonos grises, la cara de Abby es borrosa, pero podemos identificar el sufrimiento y la forma en que trata de aferrarse a la vida, intentando alejar a Ellie de ella (figura 78)

En la versión final del juego, la escena es idéntica a la del *concept art*. Están en una playa lúgubre con un montón de cuerpos colgados, mucha neblina, el cielo nublado y grisáceo. Un paisaje casi oscuro donde Ellie decide acabar con lo que empezó (figura 79).



Fig. 77 - Ellie mata a Abby concept art, ilustración



Fig. 78 - *Ellie ahoga a Abby* concept art, photobashing



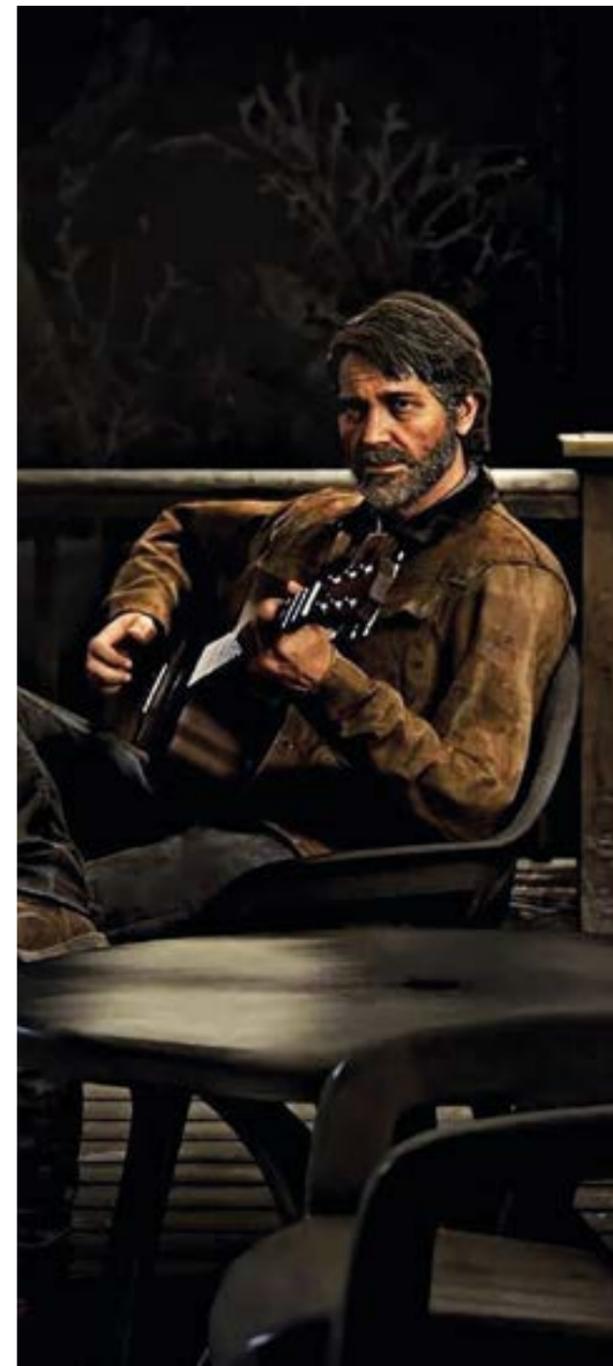
Fig. 79- *Ellie ahoga a Abby*, captura de juego

Lo más simbólico de esta última escena es el agua. Normalmente, al agua se le asocia como un elemento de vida, ya que para la cultura india está vinculada con las plantas, la sangre, la leche y la lluvia. Sin embargo, tiene otras cualidades, como la purificación, la transición entre el fuego y el viento, y, sobre todo, está relacionada con la sabiduría intuitiva.

Pero aquí podemos interpretar el agua como símbolo de transición, ya que se puede suponer que dentro de Ellie hay mucha maldad todavía, y como anteriormente habíamos definido al fuego como un signo destructivo, Abby en este caso sería el aire, que está asociado con la libertad. Entonces, Ellie estaría utilizando el agua para transformar su ira y liberarla. Aunque no sea tan mágico, sino más trágico y doloroso, gracias al recuerdo que tiene Ellie sobre Joel, ella se detiene y deja en paz a Abby.

El final del juego tiene un gran impacto en el jugador, ya que Ellie está a punto de matar a Abby, pero pasa un recuerdo de Joel sentado en el pórtico, de noche tocando la guitarra; por su mente, provocándole sentimientos encontrados y haciendo que se cuestione qué es lo que está haciendo. Realmente tiene tanto odio dentro de ella para vengar la muerte de su padre adoptivo y que ha arruinado su vida buscando cómo saciar su sed de sangre, perdiendo a la familia nueva que había hecho con Dina. Así que Ellie solo se aleja de Abby y la deja escapar en las lanchas que había en la orilla del mar. Luego, Ellie se sienta a llorar por la maldad que la consumía. Tiempo después, regresa a la granja donde vivía con Dina y su hijo, pero al entrar a la casa se da cuenta de que Dina ya no vive allí y solo hay unas cuantas cajas, las cosas de Ellie y su guitarra que fue regalo de Joel hace tiempo. Decide tomarla para tocar algo, pero ya no puede hacerlo tan bien como antes porque Abby le arrancó dos dedos de la mano izquierda y solo se pone a pensar sobre la promesa que le había hecho a Joel. Iba a intentar perdonarlo con el tiempo, por haberla sacado de la cirugía y haber evitado que los médicos hicieran una vacuna contra el Cordyceps, ya que Ellie es inmune al hongo que asoló a la humanidad.

Esta segunda entrega está llena de emociones tanto buenas como malas, no solo por el hecho de que mataron a uno de los personajes más queridos en los videojuegos, sino también por la frustración de que el juego te obliga a jugar como Abby para intentar matar a Ellie, la protagonista con la que el jugador empatiza más porque también sufren la muerte de Joel. Por otra parte, en su momento, cuando el juego estaba siendo anunciado, los trailers promocionales nos enseñaron que el personaje de Joel era jugable e incluso te iba a estar acompañando en una nueva aventura; sin embargo, eso no fue así. Desde el inicio, Joel muere y nunca es posible jugar con él. Además, todas las veces que Ellie habla con él en realidad habla con su amigo Jesse. Por lo tanto, la mayoría de la publicidad resultó ser engañosa y eso fue decepcionante para los fans.



CONCLUSIONES

The last of us part 2, sin duda, está lleno de emociones, sentimientos encontrados, polémicas y agenda política. A pesar de todas estas controversias, el juego fue galardonado como el mejor juego del año 2020, siendo aclamado y criticado tanto por la crítica como por los jugadores y fans de la primera entrega.

Hablando sobre el *concept art*, se observan cambios muy pequeños en su mayoría, pero interesantes de analizar, como la muerte de Joel. Los artistas contemplaron una versión en la que Abby se infiltraría en el pueblo de Jacksonville, se convertiría en amante de Joel para ganarse su confianza y luego lo asesinaría brutalmente. Sin embargo, el arte conceptual final fue totalmente diferente, mostrando claramente que la violencia se paga con más violencia, y más aún con un personaje femenino que se presenta como delicado, sensible y quizás débil, pero que termina doblegando a la fuerza masculina, no solo derribándola, sino dejándola tirada en el suelo, mientras Abby también se sienta en cuclillas, consciente de la atrocidad que acaba de cometer.

El *concept art* va más allá de ser solo el boceto de un resultado final, ya que muestra la construcción de una idea y refleja la evolución y el aprendizaje del artista sobre su obra, en este caso, el videojuego. Aunque en muchos casos se utilizó para visualizar el guión escrito de cada una de las escenas, como cuando Ellie trata de matar a Abby, tanto el *concept art* como la versión final están llenos de detalles que los artistas incorporaron para que el espectador pueda percibir pequeños mensajes que lo lleven a descifrar el motivo oculto de cada escena.

Pero algo que me hace pensar es ¿por qué se les denomina artistas conceptuales a quienes realizan el *concept art* en vez de diseñadores? En mi reflexión personal, puedo concluir que el trabajo de un diseñador para crear una imagen con un mensaje universal y que cualquier persona pueda entender no es suficiente para transmitir ideas visualmente complejas. El *concept art* no se limita a la creación de diseños visuales prácticos; también implica la comunicación de conceptos, emociones y mensajes más allá de la simple estética. Los artistas conceptuales no solo buscan crear imágenes visualmente atractivas, sino que también se esfuerzan por transmitir significados y provocar respuestas emocionales. La complejidad y la completud en las imágenes conceptuales permiten que el espectador interprete la obra de manera única, dando lugar a diversas perspectivas y reflexiones. Los detalles cuidadosamente considerados no solo sirven para la estética, sino que también añaden capas de significado y profundidad a la narrativa visual. En resumen, la designación de “artistas conceptuales” destaca la naturaleza artística y conceptual de su trabajo, enfatizando la importancia de la expresión creativa y la comunicación de ideas más allá de la funcionalidad práctica del diseño.

Entrando al tema de los problemas sociales que se exponen. La representación de la discriminación en *The last of us part 2* es un elemento potente que aborda temas como la orientación sexual y la identidad de género de manera impactante. Los artistas conceptuales lograron plasmar con acierto la intolerancia y la indiferencia que existe en la sociedad postapocalíptica representada en el juego. La visión de una sociedad religiosa y ortodoxa que rechaza los cambios en sus tradiciones se refleja vívidamente en las imágenes iniciales. La disposición de la comunidad para matar a aquellos que desafíen las reglas muestra la gravedad de la discriminación. El conflicto de Lev, que se niega a seguir el papel tradicional de mujer impuesto por la sociedad, y la tortura de Yara por ser considerada una “apóstata” ilustran la brutalidad de esta mentalidad.

El incidente en la fiesta donde Dina y Ellie son confrontadas por un hombre mientras se besan destaca la discriminación hacia la orientación sexual. Aunque esta situación no es tan violenta como otras, representa un problema cotidiano que, incluso en el contexto postapocalíptico del juego, persiste. Los artistas conceptuales lograron equilibrar la representación de problemas sociales en un mundo lleno de peligros, recordando que, a pesar de las amenazas externas, la intolerancia sigue existiendo entre los supervivientes.

La inclusión de estas problemáticas sociales contribuye a enriquecer la trama y permite al jugador reflexionar sobre la complejidad de las relaciones humanas en un mundo devastado. La representación de estos temas también sirve como espejo para la sociedad actual, recordándonos que, incluso en circunstancias extremas, los problemas sociales persisten y deben ser abordados.

El otro problema social que se expone es la ira. Creo que entre los dos temas, este es el más importante de los dos, no solo por el impacto en la muerte de los personajes. Regresando un poco al primer título *The last of us* y su significado. Ellie no solo es la chica inmune a un hongo que mató a miles de personas y las convirtió en zombies, sino que su significado va más allá, mostrando que ella es la última esperanza de todos, la última oportunidad de Joel para redimirse en su pasado oscuro, la última luz en las Luciérnagas. Casi todo el primer juego nos va reforzando la idea de lo que significa *The last of us*. Quizá en esta segunda entrega se pierde un poco el significado del título del videojuego porque considero que aquí el creador o el guionista quisieron reflejar lo último que le dejó Joel a Ellie, pero a mi parecer no se logra entender del todo ya que Ellie pierde todo al final: a un ser querido, una vida familiar con Dina, la habilidad de tocar la guitarra y su alma.

De inicio a fin en el juego vemos una gran cantidad de violencia en la historia, desde la muerte de Joel hasta que Ellie le perdona la vida a Abby. Pero vemos diferentes formas de matar a los enemigos: disparándoles y ahorcándolos, pegándoles con un ladrillo en la cabeza hasta incapacitarlos o apuñalarlos, y no solo podemos matar a personas, también puedes matar animales, en específico a perros, ya que algunos soldados de los Lobos llevan a su perro con ellos.

También vemos la violencia en la familia con el caso de Yara que pierde el brazo al ser castigada por ayudar y proteger a su hermano Lev; la guerra entre la facción de los Lobos y los Serafitas para ver quién se quedaba la ciudad de Seattle, una guerra que podemos ver a la que nadie sobrevivió, ya que cuando Abby y Lev escapan de la isla, esta sigue en llamas. Y por último, vemos el esclavismo: hay una facción que engaña a las personas haciéndose pasar por la facción de las Luciérnagas para capturarlos y privarlos de su libertad, obligándolos a hacer tareas pesadas. Aquellos que traten de escapar o rebelarse contra las Víboras son castigados de una forma muy cruel, siendo atados a unos postes bajo el sol hasta morir de hambre y sed.

Los creadores del juego hicieron dos escenas muy importantes que envuelven al jugador en una violencia máxima, no solo visual, sino interactiva donde se mata o se trata de matar. La primera es cuando Ellie mata a Nora con un tubo de metal a golpes. La segunda escena es cuando Abby y Ellie pelean por primera vez en el teatro. Hay una persecución hasta llegar a un cuarto oscuro. Ellie está contra la pared a punto de perder la conciencia porque la están ahorcando, y ella levanta la mano con un cuchillo para defenderse. Todo respecto a la violencia y la ira en las personas es muy impactante y lo reflejan bien en todos los personajes, tanto protagónicos como secundarios e incluso terciarios. Todos, en vez de buscar un bien común como volver a reconstruir la civilización, deciden solo ver por su propio bien. Prácticamente todo lo que sucede en *The last of us part 2* nos enseña que nadie es mejor que otro. Sobre todo con Ellie, yo sé que la mayoría de los fans y de los jugadores estaban del lado de ella por la muerte de Joel, ya que Abby le quitó (sin saber) la oportunidad de que Ellie perdonara a Joel por haberla salvado y evitar que se hiciera una vacuna contra el hongo. Sin embargo, es algo con lo que tendrá que vivir.

El arte político o social no tiene restricciones para ser plasmado y entendido. De cierta forma, todas las disciplinas artísticas, como la pintura, la escultura, el grabado, la fotografía, etc. Tienen factores que ayudan a reforzar el mensaje que se quiere dar. Sin embargo, no existe una forma correcta de hacer arte social para que los espectadores lo comprendan y se sientan identificados.

También es importante reflexionar sobre los roles entre la obra y el espectador, así como entre el jugador y el videojuego. Desde mi punto de vista, estos dos roles son similares en su función. El espectador desempeña un papel sencillo al observar una obra de arte, la cual puede evocarle atracción, disgusto, diferentes sentimientos o incluso cierta confusión. Aunque muchas veces el espectador se limita a ver lo que está frente a él, en otras ocasiones, dependiendo de la obra y su propósito, puede interactuar con ella. Por otro lado, los jugadores tienen más oportunidades de controlar el juego. Sin embargo, dependiendo del género del juego, seguirán el camino y la historia creados por los desarrolladores, lo que limitará su interacción a las reglas predefinidas.

Por tanto, podríamos considerar a un jugador como un espectador dentro de una obra. Sobre todo, el jugador se vuelve un elemento crucial en los juegos que abordan problemas sociales o temas políticos, ya que se le exige tomar decisiones que afectan la trama.

Los videojuegos, en mi opinión, ocupan un lugar especial en este tipo de arte. Como mencioné en el capítulo 2, existen otros títulos que abordan no solo la discriminación o la ira, sino también otros problemas sociales. Incluso hay juegos que fueron creados con el propósito específico de ser arte social. La interacción que tiene el espectador con los videojuegos es más directa que lo que podría lograr un performance. Un videojuego trata de implementar mecánicas para guiar al jugador en las acciones que puede o no realizar dentro del juego. Además, puede ofrecer múltiples opciones que conducen a diferentes finales en la historia. Quizá lo negativo de esta capacidad de elección sea que, si el creador no proporciona esas opciones, el jugador no podrá explorar más allá de lo que el juego le ofrece. Por ejemplo, en *The last of us part 2*, si nos hubieran dado la oportunidad de matar o no a Abby, podríamos haber explorado las posibles consecuencias. Tal vez Ellie habría perdido la cordura por sus acciones y comenzaría a matar a todos los que se cruzaran en su camino por haber matado a Abby. En cambio, al perdonarle la vida a Abby, Ellie podría haberse quedado frustrada por no lograr vengar la muerte de Joel, pero su alma estaría en paz.

Por otro lado, si el creador desea llevar de la mano al jugador por una historia dramática y trágica, y hacer que entienda las experiencias de otras personas, dependerá más del jugador el ser empático o comprender la situación del juego. Considero que es válido tener una visión crítica para reflexionar sobre el videojuego.

Este análisis me hizo ver a profundidad otros videojuegos sobre su trama, la vida de los personajes, historias secundarias, detenerme para apreciar cada una de las escenas y cada detalle que hay en la pantalla. Respecto al título que analizamos me hizo odiar un poco menos el juego, considero que cambiar el orden de la historia hubiera estado mejor y que Ellie alucinara a Joel, o quizá que en vez de ser un juego hubiese sido una serie animada.

También me ayudó a comprender que el arte evoluciona con el tiempo junto a la tecnología, y como artistas o críticos de arte, en lugar de cerrarnos en el pasado, debemos mirar hacia el futuro y las nuevas formas de expresión artística.

Como mencioné antes, la primera decepción de este juego fueron los anuncios engañosos sobre el personaje de Joel. Al final, uno deja de lado esta situación, ya que no sería la primera compañía que dice mentiras sobre su juego. Lo segundo, no tan agradable para los fans, fue la inclusión de agenda política en los personajes. Primero, tenemos a dos protagonistas poco convencionales en la industria de los videojuegos: Ellie, siendo una mujer lesbiana; y Abby, teniendo un cuerpo atípico en comparación con los estándares o estereotipos de personajes femeninos, ya que normalmente, aunque las mujeres sean fuertes, siempre tienen

un cuerpo con curvas, delgado, cintura pequeña, muy “femenino”. Siguiendo con la comunidad LGBTQ+, tenemos al personaje de Lev, que es un niño trans (un niño “atrapado” en el cuerpo de una niña). Aunque su historia es secundaria, nos cuenta que fue rechazado, no solo por su familia sino también por su comunidad al ser trans. Sé que a muchos fans no les gustó la idea de tener al personaje de Lev, ya que sentían que tanto el personaje como su historia estaban forzados en la trama. A mí, en lo personal, no me afectó esta situación, ya que considero que lo manejaron bastante bien. Además, nos muestran a una facción religiosa bastante ortodoxa en sus creencias e ideologías, y a pesar de eso, tanto Lev como Yara siguen siendo muy devotos a su profeta. Incluso hay un diálogo entre Lev y Abby, donde él le explica que los escritos y las acciones de la profeta Serafita ayudaron a todo su pueblo gracias al poder del amor y el aceptar a cada individuo tal y como es, no solo por sus gustos, orientación sexual, etc, sino también por sus cualidades y defectos.

Por si fuera poco el desagrado hacia la ‘inclusión forzada’, la actriz que le dio voz al personaje de Abby recibió amenazas de muerte por parte de los jugadores, ya que Abby (dentro del juego) fue la responsable de la muerte de Joel. Para mí, el juego me decepcionó en varias cosas y terminó no gustándome la historia en general debido a una cosa, desde mi punto de vista: la estructura de cómo se va contando la trama. Creo que fue muy acertado tener control de las dos protagonistas, tanto de Ellie como de Abby. Sobre todo, el ver cómo Ellie se va destruyendo debido al rencor y la sed de venganza por la muerte de Joel. Por otro lado, vemos la parte humilde del ‘villano’ de la historia. Pongo la palabra ‘villano’ entre comillas porque considero que todos los personajes tienen su parte buena y mala, ya que todos están dispuestos a matar a sangre fría por su propio bien y sobrevivir. Sobre todo, algo que me gustó del juego y que a la mayoría de los jugadores no les pareció correcto fue que se obliga al jugador a usar a Abby para tratar de matar a Ellie, rompiendo con la empatía y la venganza, forzando a tener sentimientos encontrados de no querer matar a Ellie. Esto deja al jugador con dos opciones: la primera, dejar el juego incompleto y no saber el final de la historia; y la segunda, tener que afrontar el miedo de que Abby mate a Ellie y eso dependa de ti al jugar.

Respecto a los trailers que mostraron escenas falsas sobre el juego, como Joel ayudando a Ellie, creo yo que hubiera sido interesante que nos mostraran a Joel en forma de alucinaciones y cómo la mente de Ellie se va deteriorando. Nos podrían haber mostrado un lado muy oscuro de alguien, pero al mismo tiempo nos hubieran mostrado que Abby no es tan mala y vengativa como parece, sino que tiene humildad, sentido común y bondad para ayudar a los hermanos Serafitas. Al final, solo es mi opinión a un proyecto ya terminado.

Bibliografía

- Bueno, D. 2017. *El diseño y el arte en los videojuegos*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Chevalier, J. 1995. *Diccionario de Los Simbolos*. Herder & Herder. pag. 657.
- Cirlot, J. E. 2005. *Diccionario de Simbolos*. Siruela, pag. 279, 407.
- Cuervo, S. 2012. *El poder del color*. Universidad de León.
- Dog, N. 2020. *The art of the last of us part II*. Milwaukie, OR, Estados Unidos de América: Dark Horse Comics.
- García, C. S. 2018. *Videojuegos y la violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos*. Revista de La Escuela de Ciencias de La Educación. pag. 13.
- González, Á. 2019. *Ilustración Digital y Concept Art. El Arte Del Siglo XXI*. Universidad de Oviedo.
- Eguia, J. Contreras, R. Solano, Lluís. 2013. *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. 3 Ciencias.
- Kent, S. L. 2010. *The ultimate history of video games: From pong to Pokemon and beyond...The story behind the craze that touched our Lives and changed the world*. Three Rivers Press.
- Labrador, T. G. 2006. *La sangre: los orígenes de su simbología religiosa y las interrelaciones culturales*. Universidad de León.
- Marín, J. 2019. *Análisis del concept art en el videojuego: diseño de entornos*. Universidad de Sevilla. pag. 13.
- Mejías, S. 2013. *Rotoscopia y captura de movimiento. Una aproximación general a través de sus técnicas y procesos en la postproducción*. UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA, pag. 8, 125.
- Olson, C. Lawrence A. Kutner and Dorothy E. Warner. 2008. *The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys' Perspectives*. Journal of Adolescent Research 23 (1): 55-75.
- Suarez, F. M. 1989. *Problemas sociales y problemas de programas sociales masivos*. Santiago, Chile: CEPAL.
- Wolf, M. Perron, B. 2005. *Introducción a la teoría del videojuego*. Formats. Universitat Pompeu Fabra. pag. 2

Cibergrafía

- Amnistía Internacional. 2021. *Discriminación Amnistía Internacional*. <https://www.amnesty.org/es/what-we-do/discrimination/>.
- Computer hoy. *Playstation cumple 20 años. Repasamos su historia*. <https://www.nintendo.es/Empresa/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html>.
- S/f. ConceptoDefinición. *Escenografía*. Consultado en el año 2023. <https://conceptoDefinicion.de/escenografia/>.
- ESDIP Madrid (blog). 2021. *¿Que es Photobashing y en qué consiste?*. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/que-es-photobashing-y-en-que-consiste/>.
- ESRB Ratings. *Guía de Clasificaciones*. Consultado en el año 2022. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>.
- Fotonostra. *Color luz y color pigmento*. Consultado en el año 2022. <https://www.fotonostra.com/grafico/colorluzpigmento.htm>.
- Gamerdic. 2013. *Definición de Mundo abierto*. <https://www.gamerdic.es/termino/mundo-abierto>.
- Gamerdic. 2014. *Definición de Novela visual*. <https://www.gamerdic.es/termino/novela-visual/>.
- Gamerdic. *Géneros y Subgéneros de Videojuegos*. Consultado en el año 2022. <https://www.gamerdic.es/tema/generos/>.
- Gracia, S. 2022. *Pixel Art para Videojuegos 2D. Ejemplos, diseño y perspectiva*. Consultado el 25 de mayo del 2022. Armadillo Amarillo. <https://www.armadilloamarillo.com/blog/pixel-art-para-videojuegos-2d-ejemplos-diseno/>.
- IONOS Digital Guide. 2021. *¿Qué es un píxel?*. <https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/diseño-web/que-es-un-pixel/>.
- Nintendo of Europe. *La historia de Nintendo*. Consultado en el año 2022. <https://www.nintendo.es/Empresa/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html>
- Plarium. 2022. *La magia de las imágenes: la animación CGI*. Consultado en el año 2022. <https://plarium.com/es/blog/cinematica-cgi/>.
- PuntoSeguido. 2020. *Historia de las consolas de videojuegos*. <https://puntoseguido.upc.edu.pe/historia-de-las-consolas-de-videojuegos/>.
- Quiñones, J. A. 2020. *Las técnicas de producción*. http://istjaq.edu.pe/nosotros/contenido_virtual/pe/mecanica_produccion/subidas/sa_iii/ud03/Semana%2001%20-%20Historia%20de%20la%20t%C3%A9cnica%20.pdf.
- S/f. Rae.es. *Color*. Consultado en el año 2022. <https://dle.rae.es/color?m=form>.

- S/f. Rae.es. *Fotograma*. Consultado en el año 2022. <https://dle.rae.es/fotograma>.
- S/f. Rae.es. *Guión*, Consultado en el año 2023. <https://dle.rae.es/guion>.
- S/f. Rae.es. *Videojuegos*, Consultado en el año 2022, <https://dle.rae.es/videojuego>
- Renderforest. 2022. *¿Qué es la animación 3D? Tips y herramientas*. Consultado el 9 de febrero del 2022. <https://www.renderforest.com/es/blog/3d-animation>.
- Vanega, S. Sosa, M. 2013. *Prevención del Riesgo Físico y Emocional. Medidas de protección personal y familiar ante los delitos*. Consultado en el año 2022. pag 165. https://www.researchgate.net/publication/313063604_CAPITULO_4_LA_IRA_Y_EL_RIESGO_EN_EL_COMPORTE_PERSONAL.

Imágenes

Figura 1 - *Tennis for two*, <https://sectagamer.com/curiosidades/el-primer-videojuego-de-la-historia-tennis-for-two/>.

Figura 2 - *Consola Odyssey*, https://www.google.com/search?q=odyssey+consola&client=firefox-b-d&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiB7v7akq77AhWgIkQIHUdEC48Q_AUoAXoECAIQAw&biw=1536&bih=739&dpr=1.25#imgsrc=nUmVjYp87HZ-vzM.

Figura 3 - *Don't Starve sano*

Figura 4 - *Don't Starve insano*

Figura 5 - *Cuphead don't deal with the devil*, <https://www.xboxpower.com.br/2017/10/09/analise-cuphead/>.

Figura 6 - *Alicia en el país de las maravillas rotoscopia*, <https://www.okchicas.com/entretenimiento/cine/animadores-disney-modelo-real-dibujar-alicia-pais-maravillas/>.

Figura 7 - *Detrás de cámaras de Nightmare before christmas*, <https://www.cartoonbrew.com/interviews/henry-selick-looks-back-on-25-years-of-nightmare-before-christmas-163558.html>.

Figura 8 - *Beyond two souls detrás de camaras*, <https://www.polygon.com/gaming/2012/7/17/3166039/beyond-two-souls-behind-the-scenes-production-photos>

Figura 9 - *Crypt of the necrodancer*, <https://www.pcgamer.com/rhythm-roguelike-crypt-of-the-necrodancer-gets-massive-update-after-5-year-hiatus/>.

Figura 10 - *Ralph el demoledor*, <https://www.disneyplus.com/es-419/movies/ralph-el-demoledor/QAy54qHICSSA>.

Figura 11 - *Cinematica de League of legends*, <https://wall.alphacoders.com/tag/sejuani-%28league-of-legends%29-wallpapers?lang=Spanish>.

games/doom-eternal.

Figura 12 - *Capitolio*, <https://www.muycomputerpro.com/2018/06/21/la-casa-blanca-esta-considerando-crear-su-propio-gdpr>.

Figura 13 - *The Division 2*, https://www.google.com/search?q=the+division+2+concept+art&client=firefox-b-d&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjAxvCCttz7AhXsJEQIHUG2BjYQ_AUoAXoECAMQAw&biw=1536&bih=739&dpr=1.25#imgsrc=OIm-V4yvsigYPUM.

Figura 14 - *Little Nightmare concept art de personaje*, https://littlenightmares.fandom.com/wiki/The_Art_of_Little_Nightmares_II.

Figura 15 - *Little Nightmare concept art de escenario*, https://littlenightmares.fandom.com/wiki/The_Art_of_Little_Nightmares_II.

Figura 16 - *Little Nightmare contept art de objetos*, https://littlenightmares.fandom.com/wiki/The_Art_of_Little_Nightmares_II.

Figura 17 - *Detroit become human manifestación de androides*, <https://hardcoregamer.com/features/articles/opinion/three-things-detroit-become-human-missed-the-target-on/300518/>.

Figura 18 - *Fallout 3 dialoco con Moira Brown*, <https://www.youtube.com/watch?v=05akmWwvzBQ>.

Figura 19 - *Grand tehft auto arresto*, <https://i.ytimg.com/vi/MhuwZC4DGp0/maxresdefault.jpg>.

Figura 20 - *God of war Kratos triste*, <https://tramasdevideojuegos.com/exclusivos-playstation/historia-god-of-war-original-kratos/>.

Figura 21 - *Iván el Terrible y su hijo*, <https://historia-arte.com/obras/ivan-el-terrible-y-su-hijo>.

Figura 22 - *Hatred muerte por disparos*, <https://www.shdownloads.com.ar/2015/06/analisis-hatred-el-odio-sale-de-caceria.html>.

Figura 23 - *Mad World muerte por motosierra*, <https://gamerinfo.net/game/madworld/>.

Figura 24 - *Ellie salva a Joel*, <https://www.vidaextra.com/accion/como-mejorar-rendimiento-the-last-of-us-parte-i-pc-esperamos-a-parches-oficiales>.

Figura 25 - *Ellie rogando que no maten a Joel*, <https://mein-mmo.de/the-last-of-us-part-2-beste-story-je-gehasst/>.

Figura 26 - *Ellie 14 años*, https://thelastofus.fandom.com/es/wiki/Ellie_Williams?file=The+Last+of+Us+Part+1+Ellie+2034.png.

Figura 27 - *Ellie 19 años*, https://thelastofus.fandom.com/es/wiki/Ellie_Williams?file=Ellie+Jackson+shoulder+infobox.jpg.

Figura 28 - *Abby concept art, The art of the last of us part 2*, pag. 19.

Figura 29 - *Abby versión final*, https://thelastofus.fandom.com/es/wiki/Abby_Anderson?file=Abby+santabarbara+shoulder+infobox.png.

Figura 30 - *Dina peinados concept art, The art of the last of us part 2*, pag. 42.

Figura 31 - *Dina con un arma concept art, The art of the last of us part 2*, pag. 43.

Figura 32 - *Dina versión final*, https://thelastofus.fandom.com/es/wiki/Dina?file=Dina_Seattle_close_up.png.

Figura 33 - *Jesse peinados concept art, The art of the last of us part 2*, pag. 76.

Figura 34 - *Jesse versión final*, https://thelastofus.fandom.com/es/wiki/Jesse?file=Jesse_patrol_close_up.png.

Figura 35 - *Yara y Lev concept art, The art of the last of us part 2*, pag. 123.

Figura 36 - *Yara versión final*, https://thelastofus.fandom.com/es/wiki/Yara?file=Yara_model.png.

Figura 37 - *Lev versión final*, <https://thelastofus.fandom.com/es/wiki/Lev?file=Levinfobox.png>.

Figura 38 - *Owen concept art, The art of the last of us part 2*, pag. 127.

Figura 39 - *Owen versión final*, https://thelastofus.fandom.com/es/wiki/Owen_Moore?file=Owen_Jackson_shoulder_shot.png.

Figura 40 - *Tommy concept art, The art of the last of us part 2*, pag. 105.

Figura 41 - *Tommy versión final*, https://thelastofus.fandom.com/es/wiki/Tommy_Miller?file=Tommy+jackson+shoulder+infobox.jpg.

Figura 42 - *Escudo FEDRA, The art of the last of us part 2*, pag. 194.

Figura 43 - *Escudo de las Luciérnagas*, <https://www.peakpx.com/es/hd-wallpaper-desktop-ajkkj>.

Figura 44 - *Escudo de W.L.F, The art of the last of us part 2*, pag. 197.

Figura 45 - *Reglas W.L.F, The art of the last of us part 2*, pag. 196.

Figura 46 - *Profeta Serafita, The art of the last of us part 2*, pag. 199.

Figura 47 - *Feel her love, The art of the last of us part 2*, pag. 198.

Figura 48 - *Símbolo Serafita, The art of the last of us part 2*, pag. 198

Figura 49 - *Cicatriz concept art, The art of the last of us part 2*, pag. 151.

Figura 50 - *Escudo Víboraz, The art of the last of us part 2*, pag. 185.

Figura 51 - *Abby mata a Joel concept art, The art of the last of us part 2*, pag. 18.

Figura 52 - *Abby con palo de golf*, https://www.youtube.com/watch?v=LWqOLkk0Ct4&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZ-Mi0DmnUty&index=1, min 1:52:18 a 1:52:31.

Figura 53 - *Joel muerto*, https://www.youtube.com/watch?v=LWqOLkk0Ct4&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZMi0DmnUty&index=1, min 1:57:06

Figura 54 - *Joel casi muerto concept art, The art of the last of us part 2*. pag. 28.

Figura 55 - *Ellie mata a Nora*, https://www.youtube.com/watch?v=nqkbMnPuhaw&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZMi0DmnUty&index=10, min 24:16.

Figura 56 - *Ellie en shock*, https://www.youtube.com/watch?v=nqkbMnPuhaw&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZMi0DmnUty&index=10, min 25:16.

Figura 57 - *Ellie con vergüenza*, https://www.youtube.com/watch?v=nqkbMnPuhaw&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZMi0DmnUty&index=10, min 25:30.

Figura 58 - *Dina cura las heridas de Ellie, concept art. The art of the last of us part 2*. pag. 93.

Figura 59 - *Ellie afligida*, <https://www.wallpaperbetter.com/es/hd-wallpaper-wafgn>.

Figura 60 - *Ellie sufre un ataque de pánico*, https://www.youtube.com/watch?v=2qf_8iTGZw&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZMi0DmnUty&index=12, min 29:03 a 29:09.

Figura 61 - *Ellie llora por Mel concept art, The art of the last of us part 2*, pag. 104.

Figura 62 - *Abby siendo torturada*, https://www.youtube.com/watch?v=r5AgZELdDEg&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZ-Mi0DmnUty&index=15, min 18:56.

Figura 63 - *Yara siendo torturada*, https://www.youtube.com/watch?v=r5AgZELdDEg&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZ-Mi0DmnUty&index=15, min 19:41.

Figura 64 - *Abby ahorcando a un hombre concept art*, <https://magazine.artstation.com/2020/06/naughty-dog-the-last-of-us-part-ii-art-blast/>.

Figura 65 - *Yara y Lev se despiden*, https://www.youtube.com/watch?v=kjZj0yeLqBc&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZ-Mi0DmnUty&index=16, min 40:33.

Figura 66 - *Paisaje bélico*, https://www.youtube.com/watch?v=QKbRtAVgKol&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZMi0DmnUty&index=20, min 15:07.

Figura 67 - *Paisaje bélico concept art, The art of the last of us part 2*. pag. 147.

Figura 68 - *Abby y Lev escapan de la isla en llamas*, https://www.youtube.com/watch?v=rpl7_5TPmy4&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZMi0DmnUty&index=21, min 14:25.

Figura 69 - *Abby y Lev escapan de la isla en llamas concept art*. pag. 153.

Figura 70 - *Abby embosca a Ellie*, https://www.youtube.com/watch?v=rpl7_5TPmy4&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZ-Mi0DmnUty&index=21, min 24:48.

Figura 71 - *Ellie con un arma concept art, The art of the last of us part 2*, pag. 105.

Figura 72 - *Abby embosca a Ellie concept art, The art of the last of us part 2*, pag. 105.

Figura 73 - *Ellie acuchilla a Abby*, https://www.youtube.com/watch?v=rpl7_5TPmy4&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZ-Mi0DmnUty&index=21, min 28:54.

Figura 74 - *Abby amenazando de matar a Dina*, https://www.youtube.com/watch?v=rpl7_5TPmy4&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZMi0DmnUty&index=21, min 30:48.

Figura 75 - *Dina y Ellie se besan*, https://www.youtube.com/watch?v=9XjhKMQwcfM&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZ-Mi0DmnUty&index=22, min 23:59.

Figura 76 - *Dina y Ellie se besan concept art*, *The art of the last of us part 2*, pag 157.

Figura 77 - *Ellie mata a Abby concept art*, *The art of the last of us part 2*, pag 190.

Figura 78 - *Ellie ahoga a Abby concept art*, *The art of the last of us part 2*, pag 189.

Figura 79 - *Ellie ahoga a Abby*, https://www.youtube.com/watch?v=G9VcwVKsqpc&list=PL6O-m3N9y7UL0F_SfmOGYhTZMi0DmnUty&index=24, min 48:52.

NOTA: En las páginas 12, 21, 25, 30, 46, 47, 56 y 61 hay imágenes del juego que se usaron solo para diseño del propio documento por lo que no tiene una pie de foto y consigo una explicación de la imagen.

Y en las páginas 48, 49, 52, 53, 54, 55 y 93 hay imágenes de los personajes de *The last of us* que tiene que ver con el contenido de la página en la que están, pero no se hace mención alguna porque no hay un análisis sobre la imagen que sea importante.