

Heroísmos en narrativas basadas en el discurso del colapso social. Caso: *Fallout* y *The Last of Us*

Heroism in narratives based on the discourse of social collapse. Case: “Fallout” & “The Last of Us”

Rodrigo Urcid Puga – Tecnológico de Monterrey – rurcid@tec.mx

Resumen

Las series de TV muestran algo más que una trama, comparten ideologías que entretejen ficción y realidad, fantasía y sentimientos, incluso, preocupación por los acontecimientos en un mundo cada vez más complejo. En este sentido, son numerosas las narrativas que se pueden observar día a día en las plataformas existentes; particularmente, las historias basadas en videojuegos han encontrado un espacio en estos recintos audiovisuales para desarrollar tramas cada vez más complejas en las que, a través de los personajes se percibe un retrato —a veces—, ensordecedor del acontecer cotidiano. Sin importar los temas abordados, las historias adaptadas de los videojuegos muestran un estilo de heroísmo que dista de la etimología original de la palabra; y es que como consecuencia del mundo apocalíptico en el que se enmarcan las historias, la calidez, la comprensión e, incluso, la bondad de quienes deben salvaguardar a la sociedad en la cual se desarrollan, queda de lado pues la supervivencia y determinados intereses personales quedan de manifiesto. En pocas palabras, se asiste a un héroe que flexibiliza las normas en aras de una gratificación personal y no colectiva. Lo antes descrito, no quiere decir que la narrativa de los personajes sea positiva o negativa; de hecho, tampoco se hace un juicio de valor, lo que se pone de manifiesto es la manera en la que el héroe ha cambiado de discurso en los productos televisivos. Al considerar lo ya mencionado, el objetivo de esta investigación es mostrar el rol actual del héroe en las narrativas televisivas, tomando como ejemplo dos series basadas en videojuegos: *The Last of Us* y *Fallout*. Se decide hacer un estudio

sobre dichos programas porque no solo han sido bien recibidas por el público y la crítica, sino por la narrativa postapocalíptica que las enmarca, la forma en que se muestra un héroe y una heroína en situaciones extremas que, les llevaron a tomar decisiones poco convencionales.

Sumado a ello, en las dos series se tiene una mujer y un hombre como héroes. También en ambas, los personajes, son de distintas edades; a ello se le suma que la historia se desarrolla en territorios hostiles. El marco teórico se basa en tres aspectos: 1) estudios socioculturales; 2) teoría del discurso fílmico/análisis textual; y 3) polarización ideología y sociedad contemporánea. El primer tema tiene como sustento a Stuart Hall, quien se centra en la codificación/decodificación, construcción de sentido y hegemonía cultural. Para el segundo, se recurre a David Bordwell, que se enfoca en la narración cinematográfica, y Michel Foucault, especializado en el análisis del discurso y poder. Para el tercer aspecto, se considera a Byung-Chul Han, quien estudia la sociedad del cansancio y la crisis de comunidad. En cuanto a la metodología, el enfoque es cualitativo; concretamente se utiliza la herramienta de análisis de contenido, específicamente se estudian las distintas escenas donde los personajes: Joel Miller y Ellie Williams, en *The Last of Us*, y Lucy McLean y The Ghoul, en *Fallout*, desarrollan su rol como héroes.

Palabras clave: videojuegos; distópico; sociedad; series de TV; héroe; representación

Abstract

TV series show more than just a plot, they share ideologies that interweave fiction and reality, fantasy and feelings, even concern for events in an increasingly complex world. In this sense, there are numerous narratives that can be observed day by day on existing platforms; In particular, stories based on video games have found a space in these audiovisual venues to develop increasingly complex plots in which, through the characters, a deafening portrait of everyday events is perceived. Regardless of the topics addressed, the stories adapted from video games show a style of heroism that is far from the original etymology of the word; And it is that as a consequence of the apocalyptic world in which the stories are

framed, the warmth, understanding and even the kindness of those who must safeguard the society in which they take place, is left aside because survival and certain personal interests are manifested. In short, we are witnessing a hero who relaxes the rules for the sake of personal and not collective gratification. The above does not mean that the narrative of the characters is positive or negative; In fact, no value judgment is made either, what is revealed is the way in which the hero has changed his discourse in television products.

Considering the above, the objective of this research is to show the current role of the hero in television narratives, taking as an example two series based on video games: *The Last of Us* and *Fallout*. It was decided to make a study on these programs because they have not only been well received by the public and critics, but also because of the post-apocalyptic narrative that frames them, the way in which a hero and a heroine are shown in extreme situations that led them to make unconventional decisions.

In addition to this, in both series there is a woman and a man as heroes, also in both, the characters are of different ages; Added to this is the fact that the story takes place in hostile territories. The theoretical framework is based on three aspects: 1) Sociocultural studies; 2) Theory of film discourse/textual analysis; and, 3) Polarization, ideology and contemporary society. The first theme is supported by Stuart Hall, who focuses on coding/decoding, construction of meaning and cultural hegemony. For the second, David Bordwell is used (he focuses on cinematographic narration); and Michel Foucault (specialized in the analysis of discourse and power). For the third theme, Byung-Chul Han is considered, who studies the society of fatigue and the crisis of community. As for the methodology, the approach is qualitative; specifically, the content analysis tool is used, specifically the different scenes where the characters: Joel Miller and Ellie Williams in *The Last of Us*, and Lucy McLean and The Ghoul in *Fallout* develop their role as heroes.

Keywords: video games; dystopian; society; TV series; hero; representation