

El hilo dorado

Poética del
imaginario en
Death Stranding

Jesús Albarrán Ligeró



STUDERE
LUDUM

El hilo dorado

Poética del imaginario
en *Death Stranding*



Hay alguien aquí que tiembla.
(Alejandra Pizarnik)

El hilo dorado

Poética del
imaginario en
Death Stranding

Jesús Albarrán Ligeró



Sevilla 2026

Colección Studere Ludum

Núm.: 03

Director de la colección: Luis Navarrete Cardero.

Comité editorial de
la Editorial Universidad de Sevilla

Directora:

Elena Leal Abad

Concepción Barrero Rodríguez

Rafael Fernández Chacón

María del Pópulo Pablo-Romero Gil-Delgado

Manuel Padilla Cruz

Marta Palenque

María Eugenia Petit-Breuilh Sepúlveda

Marina Ramos Serrano

José-Leonardo Ruiz Sánchez

Antonio Tejedor Cabrera

Esta obra ha sido producida íntegramente sin asistencia de IA de ningún tipo (ni de redacción, búsqueda de información, etc.); es una producción enteramente original. Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación, sin permiso escrito de la Editorial Universidad de Sevilla.

Ilustrador de la portada: Jesús Albarrán Ligeró

© Editorial Universidad de Sevilla 2026

c/ Porvenir, 27 - 41013 Sevilla.

Tlfs.: 954 487 447; 954 487 451

Correo electrónico: info-eus@us.es

Web: <https://editorial.us.es>

© Jesús Albarrán Ligeró 2026

ISBNe 978-84-472-2730-3

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/9788447227303>

Diseño de cubierta, maquetación y realización electrónica:

Javier Rodríguez-Piñero. javiropire@gmail.com

Índice

El festín humanístico	17
BLOQUE I. EL MITO Y LA POÉTICA DE LA IMAGEN	25
I. El mito y la poética de la imagen	29
La tragedia y la esperanza de la imagen	30
Hacia una interpretación logomítica de los textos en la era de Twitch	38
II. Estructuras antropológicas del imaginario.....	41
Introducción.....	41
Lo Mismo en Lo Otro: hacia la búsqueda de la unidad ...	42
Estructuras antropológicas del imaginario.....	47
¿Para qué el lenguaje?	49
El trayecto del ser humano	51
Categorías de lo imaginario.....	56
Las constelaciones imaginarias y el actante simbólico.....	59
Introducción a <i>Death Stranding</i> : <i>walk at the end of the world</i>	63

BLOQUE II. PRIMERA NAVEGACIÓN: DEATH..... 67

Régimen Diurno: <i>la espada y el cetro</i> . Clifford Unger.....	69
Introducción	70
El misterioso <i>pater familias</i> de la gabardina	77
La Playa bélica como escisión de los vínculos.....	80
Las Playas bélicas: régimen diurno y dinámicas de juego.....	87
Los símbolos diurnos en Clifford Unger: la ascensión	89
El complejo de Jacob.....	92
Los símbolos diurnos en Clifford Unger: la distinción y el orden	98
La cesura del otro	99
La función moral del régimen diurno	108
Diferenciación de los arquetipos antagonistas (la cima ≠ el abismo), (el jefe ≠ el inferior), (héroe ≠ monstruo)	114
Concreción: la facultad atadora y el trauma del rey atado	116
La tragedia clásica en la narrativa de Clifford Unger.....	124
Engrama general de los símbolos diurnos en <i>Death Stranding</i>	128
<i>Los rostros del tiempo</i> (La Caída, La Oscuridad y El Animal): los símbolos del agua turbia	131
Introducción	132
<i>Los rostros del tiempo</i> → la madre siniestra: Bridget Strand.....	134
Los símbolos nictomorfos (la oscuridad).....	140
Las aguas tenebrosas y caóticas	140
El infierno acuático	146
La tempestad (dinamismo/ movimiento/pululación).....	152

Las lágrimas y el complejo de Ofelia.....	155
Los enemigos de la luz (Expresiones icónicas de la madre fatal).....	162
El muerto como otro y como sombra: el Ente Varado	162
La descomposición del cadáver como origen del terror antropológico	165
Símbolos catamorfos (la caída).....	172
Símbolos teriomorfos (el animal y el imaginario necro-ictiológico)	174
La lamia como origen del dragón.....	179
Los enemigos formidables: el animal y el imaginario necro-ictiológico	187
El trauma del pulpo	188
Las fauces: el león	196
La lamia como oráculo lunar y criatura de los infiernos en <i>Death Stranding</i>	206
La concreción de los rostros del tiempo: la madre araña hilandera. Amelie Strand, la tejedora suprema ...	212
El engrama general de los rostros del tiempo en <i>Death Stranding</i>	238
BLOQUE III. SEGUNDA NAVEGACIÓN: STRAND.....	241
Introducción a la Segunda Navegación	243
Estructuras místicas (o antifrásicas), la copa: La Gran Madre de vida. Amelie Strand.....	245
Estructuras místicas (o antifrásicas), la copa: La Gran Madre de vida. Amelie Strand (?)	247
Introducción.....	247
La magna mater benigna	252
Tierra y agua.....	256
El sepulcro-cuna	260
Los acuáticos	262

El agua benigna como <i>hogar</i>	266
La Grieta y la Playa como espacio sereno de inmortalidad	267
La repatriación (resurrección) de Sam Bridges: la suave transición del complejo de Jonás y la ayuda ictiológica.....	269
La espiral y la amonites como símbolo acuático del entorno metafísico en <i>Death Stranding</i>	277
El tesoro material como catalizador para el vínculo afectivo: el atrapasueños.....	283
El huevo y la crisálida: el sarcófago-cuna de BB-28	286
El Odradek y Kafka.....	291
Las dinámicas lúdicas del <i>walking simulator</i>	295
La incidencia preeminente de la resonancia en el <i>gameplay walking simulator</i>	299
Resonancia vertical. La experiencia estética y atmosférica: el temple anímico	299
Resonancia diagonal: la relación cósmica (<i>feedback</i>) con el entorno y la carga	313
Relación resonante con el entorno	313
Relación resonante con la carga	320
La relación resonante con los otros.....	323
La gran madre adyuvante: Amelie Strand.....	331
La mujer adyuvante y el hilo de muerte.....	332
El engrama general de <i>la copa</i> (estructuras místicas) en <i>Death Stranding</i>	348
Estructuras sintéticas (dramáticas) del progreso.	
<i>El bastón</i> : Sam Porter Bridges	351
Introducción.....	352
Estructuras sintéticas progresistas del imaginario: <i>el bastón</i> (Sam Porter Bridges).....	353
Integración de contrarios (<i>coincidentia oppositorum</i>)	355
<i>El bastón</i> (fuego): la llama como inmortalidad sagrada.....	359

<i>El bastón</i> (fuego → árbol): el árbol como totalidad, renacimiento y mediador.....	361
El hijo divino en la figura de Sam Porter Bridges	366
La imagen del mesías como convergencia del <i>bastón</i> (Sam)	371
El hijo divino consorte como renovación vegetal en la hierogamiacibertextual: el árbol, el fuego y el vino	372
La sangre de repatriado como símbolo de la pasión del hijo divino	380
La mutilación como signo de excepcionalidad y sacrificio	388
(El fuego → el árbol → el mesías→ el hijo divino):	
La imagen de mediador: Sam Porter <i>Bridges</i> como <i>punte</i> entre Dios y el ser humano	391
La producción y el intelectualismo (progreso): el afán colonizador del imaginario del quiralio	395
El engrama general de las estructuras sintéticas en <i>Death Stranding</i>	424
Morfología de la imagen: esquema general del imaginario en <i>Death Stranding</i>	427
El Hilo Dorado.....	435
Las estructuras cíclicas (<i>el denario</i>): un apunte aclaratorio.....	437
BIBLIOGRAFÍA.....	441

*A Manuel Ángel Vázquez Medel,
hilo luminoso en la Noche de los Tiempos.*

El festín humanístico

Este libro es un *cas désespéré*, un maravilloso caso perdido. A filólogos, antropólogos y mitólogos les aturdirá un objeto como el videojuego, y al estudioso de los *Game Studies* le desconcertará su carácter humanista (filológico, filosófico y antropológico). Algunos encontrarán en este libro una tentativa cognitivista, incluso romántica: un desbordado y ambicioso interés por despejar la gran incógnita sobre la mente o el espíritu humano. La única intención de este volumen es *explicar(nos)* como seres humanos, tender vasos comunicantes entre las humanidades y los llamados *Game Studies*, los estudios sobre el videojuego. Esta investigación *sui generis* se acomoda en el marco de la imaginación y la poesía. Sí, nos entusiasma considerar este libro como un gran poema. ¿Acaso el poema no es una auscultación en el límite de la imaginación, de aquello vagamente asible? ¿Y qué podemos escribir sobre la imaginación? ¿Cómo acercarse a algo tan enorme, tan oscuro y generativo como la imaginación? Gracias a las *estructuras antropológicas del imaginario*, fundaremos las líneas de una gramática imaginaria del videojuego; en este caso, del aclamado *Death*

Stranding (Kojima Productions 2019). Sin embargo, no es posible acercarse a la imaginación sin profundizar en la cultura: para alcanzar esta *gramática* participaremos de un «festín humanístico». Se desplegará un diálogo con textos clásicos (Platón, Aristóteles, Heráclito, Plinio, etc.), mitológicos (Frazer, Eliade, Kerényi, Cassirer, Corbin, Bachelard, etc.), filosóficos (Heidegger, Nietzsche, Kant, Camus, Pascal, de Beauvoir, Byung-Chul Han, Hartmut Rosa, etc.), incluso psicológicos (Freud, Jung, Piaget, etc.) y también literario-artísticos (Dylan Thomas, Machado, Kafka, Borges, Víctor Hugo, etc.), usando como cauce el videojuego *Death Stranding*. En definitiva, una reflexión filosófica y estética gracias a la *morfología* de las imágenes en el espacio videolúdico desplegado en el juego.

La morfología (del griego *μορφο*, *morphe*, «forma», y *λογία*, *logia*, «tratado») atiende al análisis y estudio de *las formas* en sentido estricto. El término *morfológico* designa asimismo el estudio de las estructuras como orientación de los comportamientos humanos (Propp, Lévi-Strauss, etc.). En estas páginas, ambas nociones de morfología, específica y estructural, estrechan la mano para desentrañar la dialéctica de la imaginación en *Death Stranding* (Kojima Productions 2019); título que, por otra parte, desarrolla el *leitmotiv* de aquello constitutivo de lo humano. Más allá del tópico de las relaciones interpersonales, espirituales y anímicas con el entorno, *Death Stranding* ahonda –desde la dimensión estética, narrativa y lúdica– en aquella premisa enunciada por Merleau-Ponty y Hartmut Rosa: «hay algo ahí, algo está presente», como forma de relación originaria del ser humano con el mundo.

La respuesta metodológica estructuralista para encarar este alegato de presencia, alteridad o posibilidad (por este orden: entorno, otro, Dios) y las complejas y contradictorias relaciones humanas que suscitan merece una breve aclaración (pero no una disculpa). El estructuralismo nacido de las inquietudes

lingüísticas eslavas –Propp, Polivanov, Jakobson, Troubetzkoy, Matheus...– alcanzó alborozado vuelo con respecto al estudio del mito a mediados del siglo XX. Este viaje peregrino, la búsqueda de la estructura como una de las fervientes pasiones humanas, desembocará en una (tal vez) ingenua aspiración, el entusiasmo del arqueólogo, por revelar las cavernosas afecciones antropológicas como alternativa complementaria (ahora sí) al arrogante empirismo alumbrado desde la Ilustración. No es difícil imaginarse al mitólogo del siglo XX ilusionado en apasionada búsqueda de la esquiva *Atlántida* (el jardín de las Hespérides, el Paraíso Perdido, la Edad de Oro, qué sé yo...), aquella preciada pieza que avive las ascuas en la intuición del puzzle y señale el algoritmo hacia la coherencia definitiva: el *todo lógico*. Nuestra limitada experiencia humana personal e interpersonal nos enseña la incapacidad humana para el Todo: las dinámicas que desgremen este Todo se encuentran en constante cambio, dependen de avistamientos compartidos, se *desplazan* hasta desembocar en lo que denominamos *cultura*. De este modo, la estructura que interesa a este libro es movimiento, como la esencia del propio juego, «un gustoso vaivén», como afirmaba Gadamer (2004), *paideia* en su doble significado de educación/cultura (Lledó 2019: 219) y juego (Frasca 1999). Nos alejamos de aquella fijeza matemática lévi-straussiana y nos decantamos por la manifestación vibrante y viva de las estructuras antropológicas del imaginario, una metodología que estudia la imagen, el símbolo, como forma de representación compartida.

La condición del «ser humano simbólico» (Cassirer 2013) y narrativo (en otras palabras, *teopoético*), aquella facultad de contarse historias para *concederse la tranquilidad de la existencia*, se acentúa con el desarrollo del *software* y la democratización de Internet desde finales del siglo XX. Un grado de contagio e hipertrofia inédito en nuestra cultura asoma en la revolución del ecosistema digital. Hoy día, un e-mail podría cambiar relativamente el rumbo

de nuestra vida. Desde la frialdad de la pantalla somos capaces de buscar trabajo, comprar un escritorio de treinta y ocho euros, mantener reuniones y amar sin levantarnos de nuestra silla. Quizás el cambio radical de la *mano tangible que hace*, la culpable artesana de las maravillas del utensilio y de todo lo *factible (faber)* ante el *dedo virtual que juega*, el que ya solo *elige*, desplaza información con facilidad y sopor, acabará culminando con el *homo ludens total*; el radical humano jugador, sin interés por *las cosas* frente a su pasión creciente por las «no-cosas» –metaverso, redes sociales, informaciones– (Han 2022: 86), al menos en los países *desarrollados*. Lo digital, aunque se aleje de lo tangible, se encuentra modelado en un espacio euclidiano forjado de la misma materia prima que nos define: la imagen. Más allá de estos extremos, nuestra posición con respecto al videojuego es bien distinta: como forma de expresión, el videojuego es una manera de explorar la alteridad, un espacio donde confrontamos *la vida de las cosas y las cosas de la vida* en un entorno seguro. De ahí la importancia de vincular estas nuevas *autonarrativas* con la filosofía, la antropología y la literatura.

Como comprobaremos, los vínculos aparentemente superficiales, que comparten la teoría sociológica de la resonancia de Hartmut Rosa y la mitocrítica de las estructuras antropológicas del imaginario del mitólogo francés Gilbert Durand, se deben a una convicción hermenéutico-fenomenológica: el ser humano es un ser autointerpretativo *all the way down* (Rosa 2019: 165), como ya adujeron en su día Cassirer, Eliade, Paul Ricoeur o Charles Taylor. Y esta afirmación parece conservar su vigencia en la era del inicio del transhumanismo, donde las nuevas dinámicas digitales, la inmediatez de la información, los contenidos ergódicos (lúdico-manipulativos) y las nuevas narrativas transmediales (Jenkins 2003) han supuesto una revolución en la forma de comprender la realidad (individual y colectiva), como una red rizomática

inagotable. El videojuego ocupa una posición estratégica como intersección, canal y convergencia en esta nueva semiesfera digital (Lotman 1996) que se concede el propio *homo symbolicus*. Quizás por esta razón parece aún más apremiante el estudio de la imagen en las nuevas narrativas digitales desde la mirada de los relatos fundacionales e inaugurales de la comunidad, las historias situadas «al principio de los tiempos» (*in ello tempore*) (Eliade 1982), y desde sus constelaciones imaginarias (*semantismo*) (Durand 1984).

Debido a esta voluntad de intuir un mundo/sentido, atenderemos al cambiante caleidoscopio –del griego *kalós* (bello) y *eîdos* (imagen), hermosa palabra, adecuada para la empresa de este libro– de las formas de representación condicionadas por el capricho del imaginario. A la hora de internarnos en el estudio de la dialéctica imaginaria o poética, acudiremos a textos filológicos, artísticos y antropológicos, pero sin alejarnos de las características del medio videolúdico, de sus dimensiones audiovisuales e interactivas. Con demasiada frecuencia, el estudio humanístico y poético del videojuego ha depreciado la imagen mitológica como *átomo de sentido*. Centrándose en un análisis cartográfico y comparativo de sus formas superficiales (referencial, estético, etc.), las investigaciones del videojuego han orillado las posibilidades de una semántica de la dialéctica. Es cierto: este libro conserva una vocación antropológica –o incluso filológica–, pero no se desgaja de los *Game Studies*, inaugurados en aquel año «del estudio del videojuego» (Aarseth 2001). Esta obra pertenece a la tradición literaria de *La rama dorada* (Frazer 1903¹) –más allá del guiño en el título del volumen–, *La diosa blanca* (Graves 1949), *Introducción a la esencia de la mitología* (Kerényi y Jung 1995), *El tratado de historia de las religiones* (Eliade 1949) y, por supuesto, a la estela de *Las*

1 En este único caso, hemos optado por incluir las fechas de publicación originales, debido a su valor ilustrativo.

estructuras antropológicas del imaginario (Durand 1963), y muchos otros. Asimismo, cómo negar su ingreso en la lógica de *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* (Bogost 2008), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (Bogost 2007) o *Ethics of Computer Games* (Sicart 2009).

Cuestiones relacionadas con la operatividad y el sentido de la estética (grata sorpresa, pues rara vez caminan juntos) nos han obligado a dividir el trabajo en tres libros: *Libro I. El Mito y la poética de la imagen*; *Libro II. Primera Navegación: Death*; *Libro III. Segunda Navegación: Strand*; y un apartado a modo de sumario para las conclusiones. Dedicaremos el primer libro a trazar un breve recorrido sobre cómo se ha estudiado el mito y la imaginación, culminará con la propuesta de nuestra metodología: las estructuras antropológicas del imaginario, método de análisis acuñado por el mitólogo francés Gilbert Durand. Tanto el *Libro II. Primera Navegación: Death* como el *Libro III. Segunda Navegación: Stranding* se afanan en la aplicación de una metodología singular nacida de las estructuras antropológicas del imaginario al evocador videojuego de Kojima Productions.

El estudio de la estructura y la imaginación mitológica no cuenta con una gran aceptación en estos tiempos, aunque experimentó un gran auge a mediados del siglo pasado. Quizá el estudio más influyente y seminal de estas características lo publicaría James George Frazer a principios de siglo XX (el citado libro *La rama dorada*, 1903), volumen colosal admirado por Malinowski como libro de cabecera, una obra que supuso la aplicación de un método inductivo nutrido en la disciplina antropológica². Las elucubraciones neohermenéuticas (Gadamer 2004) y poético-estéticas (Bachelard 1966, 2003, 2006, etc.) en torno a la significación

2 Se puede considerar a esta inducción de Frazer como una especie de *protoconvergencia* durandiana, como descubriremos en los primeros capítulos del libro.

del mito como lenguaje simbólico imaginativo con frecuencia se consideran con recelo desde la academia, cuando no se han juzgado como poco menos que una *stravaganza* romántica e intuitiva, una excentricidad más o menos tolerable. Un ejemplo: contrariamente a indicaciones expresas del autor, la inusitada morfología general del mito trazada por Mircea Eliade en su *Tratado de historia de las religiones* con frecuencia se ha empleado como manual o catálogo de consulta, algo similar a lo ocurrido con la obra de Frazer, a menudo depreciando el enorme valor poético de estos hallazgos gramaticales y simbólicos en favor de la robustez del volumen de referencia ocasional.

La incansable confrontación entre intuición (espiritualidad/misticismo) y raciocinio (abstracción) parece agotada en nuestro tiempo. La promesa prometeica del empirismo, lo comprobable en el rango de lo medible, se acomoda como último estadio científico incuestionable. Pero no es menos cierto que, a pesar de los esfuerzos de la ciencia, aún se nos revelan interrogantes antinómicos³ y realidades insondables que condicionan nuestra relación con el entorno, y esta declaración también es una aseveración

-
- 3 Como aduce Duch, «hay cuestiones que la ciencia positiva no llegará a resolver definitivamente, a pesar del alud de declaraciones verbales al respecto. Las cuestiones antinómicas, retomando una terminología kantiana, son, por ejemplo, estas: ¿de dónde procedo? ¿hacia dónde voy? ¿por qué la vida? ¿por qué el mal? ¿por qué la muerte?» (Duch 1998: 98). Blanca Solares reitera esta preocupación: «Las mismas preguntas que atormentaban a los seres humanos desde su origen no han dejado de atormentarlos hoy: quién soy; de dónde vengo, qué hay más allá de la muerte, de dónde el mal» (Solares en Durand 2013: X). Durand reconducirá estas cuestiones antropológicas hacia la dialéctica mitológica: «El aparato dilemático del metalenguaje mítico se aplica con predilección a aquellas grandes cuestiones a las que la ciencia positivista no puede contestar y que Kant ya había clasificado entre los sistemas de respuestas "antinómicas": ¿qué es de nosotros después de la muerte?, ¿de dónde venimos?, ¿por qué el mundo y el orden del mundo?, ¿por qué el sufrimiento?, etc.» (Durand 2013: 37).

empírica. El mito, gracias a su condición experiencial y *dilemática*, enfrasca estos interrogantes dialécticos e inaprensibles. «El misterio es lo que nos hace vivir», escribía el poeta. El misterio nos conduce a escribir cada una de las páginas de este estudio.

Aprovecho para transmitir mi agradecimiento a GITTCUS (Grupo de Investigación en Teoría y Tecnología de la Comunicación de la Universidad de Sevilla) cuya teopraxis y ética profesional, pero también humana, marca el camino como guía indiscutible en el entorno universitario; a José Luis Navarrete Cardero por su consejo y entusiasmo; y, por supuesto, a la propia Editorial de la Universidad de Sevilla por confiar en el texto.

No es nuestra intención agotar el estudio mitocrítico de *Death Stranding* o del videojuego (sería ridículo, dada la naturaleza del símbolo), si acaso, sugerir y contagiar una orientación sobre nuevas formas de investigar desde una interdisciplinariedad que aúne métodos filológicos, poéticos y antropológicos en el análisis del videojuego, artefacto complejo, cultural y estético. La única intención de este libro es el disfrute decodificado e interpretativo del *festín humanístico, paideia*, cultura, o como queráis, de aquello que somos, de lo que hacemos y amamos en el misterio.

Jesús Albarrán, Sevilla, enero de 2024



Jesús Albarrán Ligeró, licenciado en Periodismo, es doctor en Comunicación en la modalidad de Literatura, Ética y Estética por las Universidades de Sevilla, Cádiz, Huelva y Málaga. En la primera de las instituciones cursó el máster universitario en Escritura Creativa. Premio Manuel Alvar de Estudios Humanísticos 2020 y ganador del Certamen Sevilla Crea 2018 en la modalidad de Literatura (primer premio) y en la modalidad de Creación Musical (segundo premio), es miembro del grupo de investigación en Teoría y Tecnología de la Comunicación (GITTCUS) de la Universidad de Sevilla, de la Red Española de Excelencia en I+D+i en Ciencia y Videojuegos y de la red interuniversitaria Innonews. Antiguo coordinador de la Cátedra RTVE-US sobre Contenidos Culturales y Creatividad en el ámbito Audiovisual y Digital, también es cofundador del grupo escénico-poético Vratia Varusho. Actualmente desarrolla su labor docente en el Departamento de Literatura Española e Hispanoamericana en la Facultad de Filología de la Universidad de Sevilla.

¿Cuánto de nosotros hay en la imagen? El aclamado videojuego *Death Stranding* (Kojima Productions 2019) no solo plantea una historia futurista sobre un mundo quebrado: despliega un universo simbólico donde la muerte, el vínculo y la esperanza se articulan en imágenes de profunda resonancia arquetípica. *El hilo dorado* propone una ambiciosa voluntad de síntesis entre filosofía, antropología, filología, estética y *Game Studies*. Gracias a las estructuras antropológicas del imaginario (Gilbert Durand 2005), esta voluntad dispone una cuidada gramática imaginaria del videojuego. Textos clásicos, mitológicos, filosóficos, psicológicos y literario-artísticos dialogan para desentrañar las tensiones estructurales en el inquietante espacio videolúdico de *Death Stranding*.