

Universidad de Lima  
Escuela de Posgrado  
Maestría en Comunicación y Gestión de Contenidos



# **DE VIDEOJUEGO A SERIE: LA EXPERIENCIA DE TRANSPOSICIÓN EN “THE LAST OF US”**

Trabajo de investigación para optar al Grado Académico de Maestro en  
Comunicación y Gestión de Contenidos

**Jorge Sebastian Lazo Zuñiga**

**(20121876)**

**Guido Manuel Samame Ojeda**

**(20123096)**

**Asesor**

**Christopher Joseph Gatjens Cáceres**

Lima – Perú  
Septiembre de 2024

## Resumen

Este artículo analiza el proceso de transposición de *The Last of Us* (2013) como videojuego a *The Last of Us* (2023) como serie, y cómo percibieron esta migración de plataforma sus jugadores y televidentes en su experiencia de inmersión al ver la serie.

A través de una combinación de análisis de contenidos, junto con tres grupos focales realizados a espectadores y jugadores de Lima Metropolitana, se estudiaron sus apreciaciones en torno a variables identificadas como troncales para el estudio. A su vez, esta evaluación de variables estuvo circunscrita a un análisis delimitado por secuencias del juego y de la serie.

Finalmente, se identificó de acuerdo con el estudio realizado, que el público valora muchísimo el uso del *source material* para la construcción de historias propias. Además, la originalidad y la infidelidad al material pueden darse en circunstancias específicas, mientras se refugian en el amplio *lore* de un universo a manera de ampliación y no desviación. Y la sensación del ritmo y *tempo* que establece cada plataforma, pese a tener el mismo material como núcleo, varían ampliamente con las propiedades de cada plataforma sobre el espectador, cultivando así una experiencia distinta y propia.

## Palabras clave

*The Last of Us*, videojuego, serie, experiencia, transposición, plataformas, contenido, inmersión, *source material*, *lore*.

## Abstract

This article analyzes the process of transposition from *The Last of Us* (2013) as a video game to *The Last of Us* (2023) as a series, and how its players and viewers perceived this platform migration in their immersive experience when watching the series.

Through a combination of content analysis, together with three focus groups carried out with spectators and players from Metropolitan Lima, their appreciations were studied regarding variables identified as core for the study. In turn, this evaluation of variables was limited to an analysis delimited by sequences of the game and the series.

Finally, it was identified, according to the study carried out, that the public highly values the use of source material for the construction of their own stories. Furthermore, originality and infidelity to the material can occur in specific circumstances, as long as they take refuge in the broad lore of a universe as an extension and not a deviation. And the sensation of rhythm and tempo established by each platform, despite having the same material as its core, vary widely with the properties of each platform on the viewer, thus cultivating a different and unique experience.

### Keywords

The Last of Us, video game, series, experience, transposition, platforms, content, immersion, source material, lore.

### **Introducción**

Este estudio se desarrolla en el contexto del creciente interés por la transposición de narrativas de videojuegos a series televisivas o de *streaming* y películas. Un fenómeno que ha ganado relevancia con adaptaciones como *Tomb Raider* (2001), *Resident Evil* (2002) y *Silent Hill* (2006) a inicios de los 2000, hasta de manera más reciente con otras adaptaciones como *The Witcher* (2019), *Sonic the Hedgehog* (2020), *The Last of Us* (2023) y *Fallout* (2024). Estas adaptaciones han captado con éxito la atención de productoras, desarrolladores, público y crítica. La relevancia de esta investigación radica en que permite comprender cómo las audiencias perciben estas migraciones narrativas, aspecto que se vuelve cada vez más relevante en la industria del entretenimiento.

Al ser adaptaciones relativamente recientes, y con esporádicos incrementos en tendencia, existe una notoria carencia de análisis detallados en la literatura que examine cómo se percibe esta migración narrativa, desde la perspectiva de diferentes públicos, particularmente en términos de inmersión y fidelidad artística. En respuesta a este vacío de conocimiento, el objetivo principal de la investigación es analizar cómo los jugadores y espectadores perciben la transposición de *The Last of Us*, en el paso de videojuego a serie televisiva o de *streaming*, explorando las diferencias y similitudes en su experiencia, y la misma inmersión de esta. Si bien las adaptaciones transmediales han sido objeto de

algunos análisis previos, existe una clara escasez de estudios detallados sobre cómo estas migraciones afectan la experiencia inmersiva del público. Tal como lo señalan autores como Anyó (2017) y Tosca & Flastrup (2019), la conversión de videojuegos a medios audiovisuales plantea retos únicos en términos de fidelidad narrativa e inmersión. Este trabajo contribuye a la literatura científica al proporcionar una evaluación detallada de cómo la narrativa, la estética y las mecánicas del videojuego *The Last of Us* son reinterpretadas en la serie de televisión, aportando así nuevos conocimientos al campo de estudio de las adaptaciones transmediales.

Mediante un enfoque metodológico cualitativo que combina análisis de contenido y *focus groups*, este trabajo aporta un marco teórico y metodológico que puede ser de gran utilidad para investigadores y profesionales del ámbito audiovisual, interesados en las adaptaciones transmediales de acuerdo con sus plataformas. El estudio destaca las variables clave que facilitan una adaptación exitosa y aborda los desafíos inherentes a la migración de narrativas entre distintas plataformas.

## **Literatura antecedente**

### Plataformas y mundos transmediales

A medida que las plataformas evolucionan, se hace cada vez más crucial comprender qué tipo de experiencias son capaces de desplegar los distintos soportes del entretenimiento (televisión, *streaming*, videojuegos, películas, etc.). El rápido crecimiento de la tecnología ligada a este tipo de entretenimiento remite a pensar más allá del relato y atender otros aspectos también cruciales, como la interactividad o la capacidad de inmersión del público con el contenido. Esto lleva a superar el análisis de la historia como una narrativa simplemente unilateral, y apreciarla de manera bilateral, tridimensional y con un alto grado de adaptabilidad.

Junto a esto, del otro lado de los consumidores de experiencias, se integran componentes que involucran la recepción y el compromiso de la audiencia, como lo son: la construcción de los personajes que actúan en escena, el balance ético de sus acciones, el aspecto visual, el balance moral, entre otros.

En este contexto, existen pocos estudios que han explorado la participación de plataformas distintas alrededor de una misma historia. Sin embargo, la migración de videojuegos a otras plataformas narrativas ha empezado a producir materiales de interés, como el de Anyó (2017), cuya caracterización de las adaptaciones ofrece un buen punto de partida para la reflexión con las siguientes estipulaciones que este remarca:

1. Adaptación del mundo de juego, que se convierte en universo diegético en las pantallas de cine y televisión.
2. Adaptación de las reglas y acontecimientos, que se convierten en estructura narrativa.
3. Adaptación de la participación y jugabilidad, que se convierte en estilo y puede tener un carácter alegórico.

Tosca y Flastrup (2019) refuerzan la idea del proceso de conversión como un proceso dinámico: actos de imaginación e imágenes mentales que acaban construyendo “mundos transmediales”, a partir de diversos encuentros con relatos que comparten el mismo universo ficcional. Entendamos aquí lo transmedial como la expresión multiplataforma de una historia cuya identidad supera su formato original, como propone Jenkins (2006).

Los “mundos transmediales” son actualizaciones del usuario/lector/jugador/espectador de una matriz narrativa, en una plataforma determinada (la adaptada). Esto nos pone delante de lo que Martínez (2017) considera como el eje de la adaptación de un videojuego a cualquier plataforma: transmitir la experiencia interactiva del juego a una audiencia pasiva. Esto implica cambios en la estructura, la representación de los personajes y la adaptación de la jugabilidad a la narrativa, sin perder el equilibrio entre mantener la esencia del juego original y crear una nueva experiencia satisfactoria para el espectador.

Hernández-Pérez (2019) sostiene que los videojuegos a nivel estético y narrativo logran captar el diseño de personajes, paleta de colores y creación de imágenes de realismo cinematográfico. Esto está ligado al estilo de animación del Estudio Ghibli y al

videojuego *Ni No Kuni* (2010), que, a nivel de narración, el autor sostiene que hay una ausencia de las premisas ideológicas propias del cine de Hayao Miyazaki, caracterizado por una vertiente pedagógica del ecologismo y un ausente protagonismo de la presencia femenina. Así, el diseñador del videojuego produce, desde las obras de Miyazaki, una forma de adaptación transmedia que se acerca más a una alusión temática superficial, ya que solo llega a rescatar formas figurativas fácilmente reconocibles.

Finalmente, De Zulueta (2022) observa que los procesos de adaptación de un videojuego a otra plataforma están sometidos a una serie de influencias ligadas al contexto social, de negocios y a la libertad creativa del adaptador. Por ello es que hay elementos fundamentales cuya injerencia pueden determinar el resultado final en base a estos aspectos:

- Género y tono: En las adaptaciones de videojuegos a películas, generalmente se conservan los elementos únicos del juego (criaturas, habilidades, espacios, etc.), especialmente si la historia del videojuego no está muy definida. Esto da más libertad creativa para crear una historia nueva en la película.
- La historia: Al adaptar un videojuego a una película es necesario tomar decisiones sobre la historia a contar y la manera en que se va a contar, lo que a menudo deriva en modificar la narrativa para que funcione en el medio cinematográfico. La libertad creativa que se puede dar a una película dependerá de la fuerza de la historia del videojuego. Por ejemplo, adaptar un videojuego como el de la saga de *Sonic* (1991-Actualidad), que se centra en un erizo que recoge anillos, con un contenido de *lore* completamente abierto del universo, permite más libertad creativa vs. adaptar un juego como *Uncharted (Naughty Dog, 2007)*, que ya tiene una historia completa, lineal y circunscrita. Puede tener al igual que *Sonic* un *lore* amplio, pero ya posee limitaciones actanciales y narrativas, que la saga del erizo azul no posee.
- Personajes: Resulta crucial tomar decisiones sobre los personajes que aparecen en la película, y la manera en que estos se construyen. Esto incluye decidir qué personajes se trasladarán del videojuego, si se agregarán nuevos personajes para

la trama o si se dejarán algunos atrás. También se debe determinar quién será el protagonista, el antagonista, los personajes secundarios, etc., así como el valor, la personalidad, la influencia y el peso de cada uno en la historia. Además, la selección del elenco es fundamental y dependerá de si se busca mantener fidelidad a la obra original, o si se permite cierta flexibilidad en la interpretación de los personajes.

- Estética y ambientación: Al adaptar un videojuego a una película, mantener la propuesta estética, el diseño artístico y la fotografía puede ser fundamental para que los espectadores reconozcan y se relacionen con la obra original. Estos elementos ayudan a mantener la imagen principal del relato y a preservar la esencia que los *fans* conocen y aprecian, para mantener un marco de referencia que los remita a la comodidad y familiaridad de un relato que ya conocen y han jugado. La dirección de arte y fotografía juega un papel fundamental en la creación de una estética que sea coherente con la obra original y que resuene con el público objetivo.

#### Transposición: vivir/jugar la historia

Una de las primeras definiciones sobre las adaptaciones basadas en obras literarias al cine surgió gracias a la escritora inglesa Virginia Woolf, en un ensayo titulado *The Cinema* (1926). La autora mantiene en este ensayo una posición negativa sobre la adaptación, sin embargo, reconoce que, en ocasiones, por medio de imágenes se pueden transmitir pensamientos y emociones, de mejor manera que a través de palabras.

En el 2009 se publicó "Adaptation in Contemporary Culture: Textual Infidelities", un libro editado por Rachel Carroll que aboga por la "infidelidad" al producto original en un proceso de adaptación. Según explica la autora en la introducción de su libro, todas las adaptaciones expresan el deseo de regresar a un encuentro textual original. Además, estos reencuentros con el texto original inevitablemente lo transforman: una adaptación al cine o a la televisión de un texto cultural previo, sin importar cuán fiel sea en intención o estética, es inevitablemente una interpretación de ese texto. Por lo tanto, cada adaptación es un ejemplo de infidelidad textual según lo propuesto por Carroll (2009).

Para definir la experiencia de transposición, resulta indispensable definir antes el concepto de *flow*. El psicólogo Csíkszentmihályi (1990) establece este concepto como una configuración del estado anímico, que surge de manera reactiva ante un conjunto de *inputs* y estímulos. Es un estado mental de inmersión completa, durante una actividad en la que gozamos de esta completamente, obteniendo todas las satisfacciones o insatisfacciones que esta puede otorgar en su totalidad. Se puede redefinir como un estado de concentración de los sentidos y la atención de un jugador/espectador. La inmersión absoluta en una experiencia de recepción, capaz de ingresar en el ámbito de lo memorable, reproducible y entrañable.

## **Contexto**

### *The Last of Us: una aventura postapocalíptica*

*The Last of Us* presenta una historia ambientada en un futuro postapocalíptico, donde se sigue la travesía de Joel, un contrabandista que perdió a su hija (Sarah) a raíz de un brote epidémico que desató un conflicto armado mundial, y que terminó convirtiendo a la humanidad en criaturas monstruosas y agresivas.

Junto a Joel está Ellie, una joven de 14 años que es la única que posee inmunidad ante la infección del brote epidémico que transforma a la humanidad en criaturas monstruosas. Ambos recorren una Norteamérica postapocalíptica, donde la misión de Joel es llevar a Ellie a un laboratorio de sobrevivientes, allí se espera puedan fabricar una cura de alguna manera, a partir de ella.

En el recorrido se evidencia desolación, deshumanidad, peligro y transformación física y psicológica de toda la humanidad ante el brote de esta infección pandémica global. En medio de todo este caos, está el lazo humano que se puede cultivar entre dos personas y la esperanza que esto significa.

Como videojuego, en su año de lanzamiento (2013), *The Last of Us* se convirtió en el videojuego más vendido, con más de 1.3 millones de copias vendidas (Tassi, 2013),



y ganó diversos reconocimientos importantes en la industria. Entre ellos, destacan el premio al mejor videojuego del año y otros nueve premios en los *BAFTA Games Award* en 2014, el premio a *Best Animated Video Game* en los premios *Annie*, y premio a la mejor narrativa en un videojuego en los *Writers Guild of America* (IMDb, 2023). Desde el 2013 hasta el presente año, *The Last of Us* ha obtenido más de 250 galardones, en distintas categorías (Muñoz, 2021).

Al año siguiente de su lanzamiento (2014), tuvo un relanzamiento remasterizado para la consola *PlayStation 4*, en la que trajo modelos de personajes de alta resolución, sombras e iluminación mejoradas y varias otras mejoras en el juego. En el 2022, para la consola *PlayStation 5*, se lanzó una nueva versión remasterizada cambiando el nombre a *The Last of Us: Part 1*. Para esta nueva versión, se reconstruyó a nivel visual completamente el juego con la última tecnología de los motores para la nueva consola. Se aprovechó e implementó la respuesta háptica (tacto) por parte del nuevo control *Dual Sense* de la consola *PlayStation 5* para cada arma, lo cual transmitió una mayor inmersión en el combate. También hubo una mejora en el audio diseñado para aprovechar el sistema *Tempest 3D de AudioTech* de la consola *PlayStation 5* a través de los auriculares estéreo compatibles (analógicos o *USB*) o de los parlantes de TV.

Con *The Last of Us*, la compañía *Naughty Dog* decide mantener su enfoque sólido en el *storytelling*, virando del género de aventura característico de sus entregas previas en su saga de *Uncharted* (2007-2022), hacia una producción enfocada en el terror y la supervivencia. Estos géneros son particularmente populares entre el público de jóvenes y adultos, ya que a menudo utilizan entornos reconocibles y familiares, pero los transforman para hacerlos fantásticos, especiales y atractivos para su audiencia (Rouse, 2009).

En *The Last of Us* se presentan contextos crueles, donde a menudo los seres humanos –incluido el jugador– son representados como personajes egoístas que solo buscan la supervivencia como su objetivo final. Estos entornos son violentos, y el jugador suele estar rodeado de “mutantes” o *zombies* (los infectados), inmerso en un entorno solitario y desesperanzador (Wintle, 2023). Pero es en este punto donde la narrativa atrae y engancha a los jugadores.

En el contexto de una sociedad ausente de moralidad y desprovista de sistemas básicos como la economía, política y justicia, *The Last of Us* logra presentar a los seres humanos como individuos capaces de preservar su humanidad, pese a las arduas circunstancias. Esta contradicción es lo que configura la narrativa particular y compleja del juego. De hecho, la bondad y la necesidad de mantener la humanidad siguen existiendo, como se evidencia en la compleja relación entre Ellie y Joel. De esta manera, su relación se convierte en un elemento “normal” dentro del contexto desesperanzador.

Como serie, *The Last of Us* mantiene la dirección de Neil Druckmann y Craig Mazin como creadores. Dentro de esta figura, *HBO* fue la casa productora de esta serie. Con la música, que se mantiene, compuesta por Gustavo Santaolalla y David Fleming como en el videojuego. Pedro Pascal encarna el personaje de Joel, y Bella Ramsey, el rol de Ellie. Es muy importante rescatar el aporte y la experiencia de Craig Mazin y su trabajo en *Chernobyl* (2019), y la producción de *HBO*, para realizar el proyecto en el formato serial de *blockbuster* con un estreno por semana, tanto en la plataforma de *streaming* de *HBO Max*, como en televisión por cable, por el mismo *HBO*.

La serie se inició con una audiencia de 4.7 millones de televidentes en el primer episodio, y luego terminaría acumulando 8.2 millones –un incremento del 75 % de audiencia en toda su primera temporada– (Warner Bros. Discovery, 2023). Antes de finalizar la primera temporada, ya estaba anunciado el estreno de una segunda temporada, donde acorde con Craig Mazin podrían extender los *storylines* de los personajes a mayor profundidad.

En Latinoamérica, *The Last Of Us* se convertiría en el show más visto en la historia de la plataforma de *HBO Max*. El final de la serie, que coincidía con la premiación de los premios *Oscar* en simultáneo, lograría su *viewership* (audiencia) más alto con 8.2 millones (ABC Telecast, 2023). Con estas cifras, esfuerzos y preparación detrás de la producción, el impacto que ha tenido la adaptación del videojuego a un formato serializado ha sido colosal para estándares de *viewership* tradicional por cable y de *streaming*.

Dentro de las estadísticas que posee *HBO*, el impacto que tuvo su éxito es bastante similar al de *House of the Dragon* (2022). Esta serie tendría aun así una ventaja, al basarse en una adaptación de la previa *Game of Thrones* (2011); mientras que *The Last of Us* se sostiene como un producto *standalone*, con una única y primera instancia, y no forma parte de un universo previo ni tiene *spin-offs*. Solo el videojuego tiene un *spin-off* llamado *The Last of Us: Left Behind* (2014), y una segunda parte llamada *The Last of Us: Part II* (2020). Además, *House of the Dragon* (2022) no competiría con un *award show* como los premios *Oscar* en su fecha de culminación, lo cual es crucial para la audiencia de un programa.

### **Concepto clave**

#### Experiencia de transposición

En los videojuegos y en la televisión hay diferencias y matices de similitud. En el caso de los videojugadores, su experiencia de recepción es una muy activa y estimulada, ya que mientras se juega y participa, uno se somete al flujo de estímulos que recibe en las distintas mecánicas del juego. Estos estímulos, de carácter cognitivo, visual, emocional o social, terminan aludiendo a un sujeto/jugador envuelto por todos estos estímulos e hipersensibilizado por los mismos. Esta aprehensión de información configura un aprendizaje y mejoramiento de habilidades constante, lo que resulta en su involucramiento y progresión, como propone Koster (2004).

En el caso de un espectador de televisión, su experiencia es distinta, ya que su actividad física es más pasiva, pero mentalmente involucra toda una serie de procesos que reaccionan frente a una combinación de estímulos visuales y auditivos, que le permiten sumergirse en el contenido que está observando. Dependiendo del género o producto visionado, se llegan a desencadenar una serie de enigmas mentales, en los que el espectador busca armar distintas hipótesis y competir con la misma narración. El espectador busca adelantarse a lo reproducido en una pantalla, completando vacíos, evaluando y relacionando informaciones.

Además, con contenidos derivados de un material original, el televidente –y si el tránsito fuera al revés, de serie a videojuego, también el videojugador– construye su experiencia de recepción a partir de un contexto personal, social y cultural alrededor de dicho contenido, pues termina negociando sus sensaciones con las experiencias de recepción previas (Morley, 1999). Es así que se configura una recepción bastante particular y única.

Por otro lado, las mecánicas, la estética, la narrativa y el enfoque del *gameplay*, también sirven para construir el sentido de experiencia en el videojugador. La derrota, por ejemplo, es un componente inexorable. Juul examina este concepto en *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games* (2013), y señala que tanto el fracaso como la reiteración a través de lo aprendido, configuran sentidos nuevos a cada experiencia.

En el caso de un producto serializado, una cuestión análoga al fracaso y la reiteración en las expectativas de desarrollo es la medida que al acertar o defraudar la narración, esta condiciona la disposición del espectador para asumir las entregas futuras con un ánimo particular.

En ambos casos: en el videojuego y en la serie, estamos ante una experiencia cultural, cuyo significado es provisto y renovado por los espectadores constantemente (Fiske, 1989).

Otro factor importante a tomar en cuenta al momento de evaluar una experiencia de transposición como positiva o negativa, es el tiempo de construcción. Desde el lanzamiento del videojuego *The Last of Us* (2013) en su primera iteración en ese año, hasta el estreno de la serie en el 2023, hay un lapso de diez años en el que el universo de *The Last of Us* se ha afianzado en el imaginario colectivo de fanáticos del videojuego, que reconocen su impacto y lo usan como punto de comparación con nuevos títulos que entran en circulación, del mismo género o que comparten ciertas características. Para el traslado del relato a un producto televisivo también entra la retrospectiva de jugadores, percepciones, críticas, “remasterización” del juego (corrigiendo errores o añadiendo nuevas funciones), etc. Entonces, hablamos de un cuerpo nuevo y en evolución constante.

Finalmente, se comprende la experiencia del espectador por cómo este percibe lo que observa y lo que esto genera: tensión, miedo, ansiedad, agrado, identificación, etc. Estas emociones prolongadas, inmediatas, duraderas o temporales que experimenta el espectador, constituyen lo que compone como su experiencia al ver *The Last of Us*.

## **Objetivos**

### Objetivos de la investigación

El presente trabajo busca analizar la experiencia de transposición de *The Last of Us* como videojuego, a una serie. Y cómo los espectadores y videojugadores experimentan esta transposición. Logrando catalogar la experiencia como positiva, si es que el espectador y jugador logra estar inmerso; o negativa, si este no logra hallarse inmerso en la experiencia.

Este análisis se logra en base a dos segmentos determinados de la serie y videojuego en común. Y en base a estos segmentos se seleccionan una serie de variables que permiten deconstruir y comprender mejor la misma experiencia de transposición desagregada.

Finalmente, como objetivos secundarios, se identifican los siguientes puntos que emergen como metas importantes que se desagregan en la realización del estudio.

- Comprender el juicio del público sobre las diferencias o similitudes entre *The Last of Us*, de acuerdo a su plataforma: el juego y la serie.
- Identificar los factores que pueden ser trasladables de una mejor manera, de un soporte a otro, al realizar una adaptación. Como también los factores que no pueden ser transferibles.
- Analizar la manera en que las plataformas pueden presentar una mejor sinergia con otras, en un proceso de transposición de un producto audiovisual.

## **Métodos**

Esta investigación se realiza mediante una metodología cualitativa aplicando dos técnicas de investigación en dos etapas distintas. El uso de un diseño cualitativo en esta investigación se justifica por la naturaleza del fenómeno estudiado: la percepción y experiencia inmersiva de los usuarios en la transposición de *The Last of Us* de videojuego a serie. Al ser un fenómeno que involucra aspectos subjetivos como emociones, interpretaciones y respuestas individuales, el enfoque cualitativo permite captar con mayor profundidad las variaciones en la percepción del público y los matices de su experiencia.

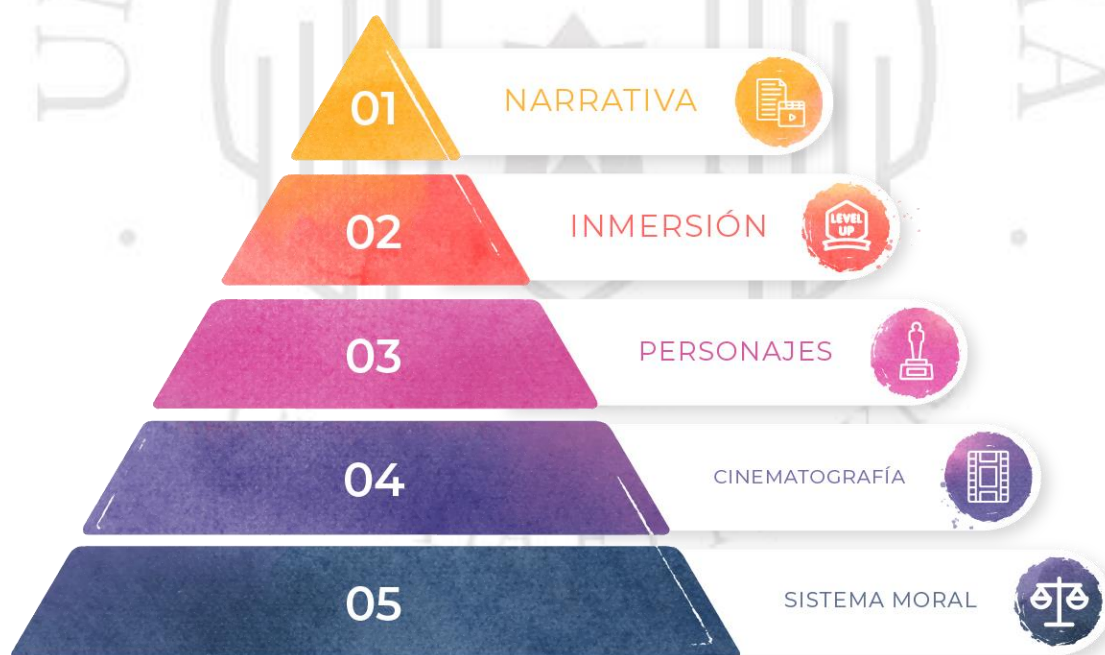
En la primera etapa se optó por el análisis de contenido, centrado en desglosar una serie de variables clave, identificadas como unidades de registro, propuestas en cada medio, permitiendo identificar los elementos que hacen que la transposición de un soporte a otro sea satisfactoria o insatisfactoria. Esto en torno a las unidades de muestreo, que fueron los segmentos del videojuego y serie elegidos, como el espacio de recolección de información del comportamiento de las variables.

Los grupos de estudio, por otro lado, se utilizaron en una segunda etapa para evaluar las percepciones del público y contrastarlas con las variables encontradas en el análisis de contenido, proporcionando una visión completa y rica de cómo el público recibe y compara ambas plataformas.

#### Análisis de contenido

En base al objetivo específico de identificar los factores que pueden ser trasladables o no de un soporte a otro, se establece una serie de variables que permiten evaluar la experiencia, tanto del videojuego como de la serie. Para poder definir estas variables se determinan ejes temáticos a partir de la deconstrucción narrativa y visual, junto con las principales características en ambas plataformas, con el fin de evaluar la diferencia narrativa, fidelidad artística, cómo se incorporan la interactividad y los elementos propios de un videojuego: mecánicas, sistema de reglas, elecciones, etc.

La narrativa es propuesta en el primer lugar de esta jerarquía, ya que es el punto focal de la historia y su capacidad para ser traducible de manera coherente es crucial para la transposición. La inmersión está en segundo lugar, ya que está relacionada al grado en que un espectador o jugador se siente completamente absorbido y emocionalmente involucrado en la narrativa, experimentando una conexión profunda con el mundo y los personajes presentados, ya sea en un videojuego o en una serie televisiva. En tercer lugar, están los personajes, cuya profundidad y desarrollo son cruciales para mantener la estructura narrativa y emocional en ambos formatos. Posteriormente, se examinan varios aspectos de la cinematografía, como la dirección de arte, el diseño visual y la estética general, para poder transmitir el estado de ánimo del juego a la audiencia. Finalmente, se aborda el sistema moral, como punto de análisis del contexto, y conjunto de leyes y reglas, en la transposición de un medio interactivo a una narrativa distinta, asegurando que las decisiones y consecuencias mantengan un peso emocional y ético.



La finalidad es determinar qué elementos son claves para conservar la fidelidad de la transposición y la libertad creativa que se elige, en la instancia de la creación de un producto nuevo, a partir de otro ya existente. Todo esto, sin perder la esencia y los aspectos que hacen a esta narrativa una sólida experiencia.

## Unidades de registro

1. Narrativa: Se refiere al *storytelling* de la serie y el juego. Se crean, a partir de este relato, *storylines* para contar la historia principal y la de los personajes. Esto es bastante importante porque determina la originalidad del producto audiovisual, como también impacta significativamente en las variables antes mencionadas que forman parte de este análisis de contenido. La forma en que es manejada esta variable determina la experiencia y sensación de los jugadores, como también la de los espectadores a través de toda la historia.
2. Inmersión: Esta variable tiene a su vez dos instancias. La primera se refiere al *flow* (Suárez Mouriño, 2018) y cómo fluye la experiencia de jugabilidad del mismo jugador: lo que este siente y experimenta en las mecánicas del juego. Estas mecánicas están orientadas al misterio, a los *puzzles*, al *shooting*, estrategia, acción, etc. Por ende, esta instancia en relación a esta variable está más atada al juego. En segunda instancia está el tiempo de construcción de cómo se configura el sentimiento de desarrollo y progresión, especialmente enfocado a la relación entre el tiempo de los capítulos y cómo estos se constituyen en un sentido de desarrollo para el espectador. Esta instancia de la variable está más anudada, por ende, a la serie.
3. Personajes: Esta variable es aplicada en dos instancias. La primera se constituye por la motivación, intereses, objetivos y conflictos del personaje. La segunda instancia se basa en las relaciones entre los protagonistas y los distintos personajes secundarios que protagonizan cada segmento. Y a su vez, cómo estas relaciones van evolucionando a través del relato. Esta variable, en sus dos instancias, es crucial para comprender a los protagonistas.
4. Cinematografía: Incluye la composición del plano, angulación de la cámara, punto de vista (*POV*) y la iluminación. Todo lo que concierne a cómo impacta en la experiencia del jugador y espectador. El aspecto visual y lo que significa con simbolismos y connotaciones de sentimientos, poder, ritmo, etc., otorga una experiencia distinta en la percepción de la experiencia visual.



5. Sistema moral: Conjunto de decisiones éticas que los jugadores toman, las cuales impactan directamente en la narrativa y las relaciones entre personajes, mostrando las consecuencias de esas elecciones en el mundo del juego. En la serie, este sistema se traduce en la manera en que los personajes enfrentan dilemas morales y cómo sus acciones reflejan esos desafíos.

#### Unidades de muestreo

La muestra de estudio estuvo compuesta, en primer lugar, por el videojuego antes mencionado, que contiene doce niveles o capítulos. En ellos se desarrolla la historia de Ellie y Joel en su travesía. Adicionalmente, hay un *DLC (Downloadable Content)* llamado *Left Behind*, un nivel adicional que, a nivel narrativo, funciona como una suerte de precuela a la historia de Ellie antes de conocer a Joel, ya en mitad de la época del *outbreak* infeccioso.

Por otro lado, la serie de *HBO* está conformada por nueve capítulos. Los cuales varían en duración, teniendo como referente de tiempo cuarenta y cinco minutos aproximadamente. La serie opera sobre el *source material* del videojuego, eligiendo tener tomas *frame-by-frame* de similitud, así como historias completamente distintas, dentro del mismo mundo circunscrito de *The Last of Us*.

Se eligen dos segmentos específicos, sobre los cuales se desglosan las variables planteadas a continuación como unidades de muestreo, para analizar tanto en la serie como en el videojuego. Esa cantidad de segmentos es seleccionada por dos razones: En primer lugar, esas unidades de muestreo se configuran temporalmente más próximas al inicio del juego y la serie. Por lo cual, facilita la selección en el muestreo del grupo de estudio, ya que delimita mejor la elección al escoger una población con mayor apertura y menor exigencia a participar del estudio, ya que es más sencillo y amigable para el público experimentar un producto de esta manera incipiente que tener que consumir la totalidad del juego y serie, haciendo más abierta la selección del grupo de estudio. En segundo lugar, ambos segmentos poseen un balance al tener una duración similar y un impacto singular. Ambos segmentos poseen una distinción en su aporte al universo: El

primer segmento es introductorio y de planteamiento, mientras que el segundo es inesperado y aporta sobre el universo de una manera disruptiva y distinta.

- Segmento 1: “Inicio del fin”: Se elige este segmento inicial, tanto en el videojuego como en la serie, ya que comienza la historia de Joel luego del *outbreak*. Esto sucede por igual en ambas plataformas, veinte años después de la infección inicial que causa caos en el mundo. En lo personal, Joel pierde a su hija Sarah al ser asesinada por militares, y también se separa de su hermano Tommy.

Este segmento plantea las reglas de juego y el contexto de toda la experiencia de *The Last of Us* como el *workframe* de toda la serie, y también en el videojuego. La serie nos presenta a Joel, lo que hace en el día a día en su rol como contrabandista. Todo esto cambia cuando conoce a Ellie, y la historia toma marcha. Por el lado del videojuego, este introduce las mecánicas básicas de exploración, navegación y combate. El jugador toma control completo de Joel como protagonista y comienza a conocer, mediante esas tres mecánicas, más de la historia de Joel y del mundo de *The Last of Us*.

Estrictamente, en temas de nomenclatura del juego y de la serie, respectivamente, las secciones de este primer segmento son:

A) Videojuego: Quarantine (Chapter 2)

- *20 Years Later*
- *Beyond the wall*
- *The Slums*
- *The Cargo*

B) Serie:

- *When You're Lost in the Darkness* (Capítulo 1)
- *Infected* (Capítulo 2)

- Segmento 2: “Otros personajes y más del mundo de *The Last of Us*”: Este segmento es elegido porque es el más disonante en la transposición del videojuego

a la serie. Es una sección adaptada de manera completamente distinta con escasas similitudes entre ambas plataformas.

El segmento cuenta la historia de los personajes de Bill y Frank como pareja. En el videojuego, esta historia se aborda a un nivel más exploratorio, donde se conoce más de la historia de ambos personajes por mensajes que dejaron, pistas o diálogos. Pero por encima de esto se prioriza más que todo la introducción de nuevas mecánicas de combate, nuevas armas, espacios y enemigos. Es una orientación más pegada al *gameplay*.

En cuanto a la serie, lo distinto y llamativo es la decisión de dejar de lado el protagonismo de Joel y Ellie, para centrarnos completamente en la historia de Bill, y cómo Frank llega a su vida. A simple vista, parece una especie de *spin-off* ajeno a la serie. Mantiene el tratamiento de cinematografía, narrativa y estética propia de la serie. Inclusive, temporalmente ocurre de manera simultánea al *outbreak* por el que Joel y toda la humanidad atraviesan.

Es por todo esto que la distinción en el acercamiento a la transposición de la adaptación, al ser tan distinta entre videojuego y serie, estimula distintos mecanismos y maneras en que en las variables generan un análisis distintivo. En cuanto a la nomenclatura del juego y de la serie, las secciones de este segundo segmento son:

- Videojuego: *Bill's Town* (Chapter 4)
  - *The Woods*
  - *Safehouse*
  - *Graveyard*
  - *High School Escape*
  
- Serie:
  - *Long, Long Time* (Capítulo 3)

## Grupo de estudio

Se trabajó con un grupo de estudio de 24 jóvenes entre los 20 y 35 años de edad, integrados en 3 subgrupos de 8 personas cada uno, que hayan visto como mínimo la mitad de la serie y hayan jugado como mínimo la mitad de los capítulos de alguna de las tres versiones *remasterizadas* del primer juego de *The Last of Us* (2013).

Este perfil está constituido totalmente por un público masculino que vive en Lima Metropolitana, Perú. De un nivel socioeconómico A-B con orientación de *hobbies* por los videojuegos, series de televisión, ciencia ficción, drama y aventuras en contenido fílmico. Con estas características buscamos un público que pueda acceder a los últimos avances tecnológicos y a una variada selección de medios de entretenimiento. Una audiencia que incorpora a la tecnología en su día a día, que consume medios de entretenimiento modernos como videojuegos y *streaming*.

El artículo “Motivations to Play Video Games: A Self-Determination Theory Approach” (Przybylski et al., 2019) explora las motivaciones psicológicas detrás del uso de videojuegos y argumenta que los hombres jóvenes suelen sentirse atraídos por videojuegos que ofrecen desafíos, competencia y un fuerte componente narrativo, características que predominan en juegos como *The Last of Us*.

Otra investigación llamada “The 2023 Essential Facts About the Video Game Industry” (Entertainment Software Association, 2023) ofrece un análisis detallado de la demografía de los jugadores de videojuegos, señalando que los hombres jóvenes representan una proporción significativa de los jugadores de juegos de acción y aventura. El informe destaca que el 73 % de los hombres entre 18 y 34 años juegan videojuegos, lo que refuerza la selección de este grupo demográfico.

Por ello, la selección de público disfruta de la combinación de elementos de acción, aventura y narrativa profunda que caracterizan tanto al videojuego como a la serie de *The Last of Us*. Esta audiencia es conocida por su preferencia por experiencias de calidad, como se ve en *The Last of Us*, que fusiona imágenes de alta calidad con temas

emocionales a través de una narrativa que resuena con un grupo demográfico que valora tanto la apariencia como el contenido en sus elecciones de entretenimiento.

La selección de los segmentos iniciales: *Quarantine Zone (chapter 1)* y *Bill's Town (chapter 4)* en el juego, como a su vez *When You're Lost in the Darkness (capítulo 1)* y *Long, Long Time (capítulo 3)* en la serie, es porque cumplen en ambos soportes con posicionarse antes de la mitad de la duración de ambas narrativas (serie y juego), permitiendo que la valla de entrada sea más accesible, rápida y común para el grupo de estudio.

Además, se elaboró una guía de preguntas para los grupos focales, basada en una estructura que aborda una serie de tópicos específicos. La guía incluyó preguntas diseñadas para explorar la inmersión del espectador y del jugador en la transposición de *The Last of Us*, entre sus versiones de videojuego y serie. Estas preguntas son de naturaleza cualitativa y buscan identificar percepciones y comparaciones entre ambos formatos, centrándose en elementos narrativos, personajes, mecánicas del juego, así como en aspectos cinematográficos y morales. Véase el Anexo 2 para la lista completa de preguntas empleadas.

La metodología de análisis de *focus group* se describe como parte de un enfoque mixto, que se desarrolla en dos etapas:

1. Primera etapa: análisis de contenido

- En esta etapa, se analizó el videojuego y la serie en base a las variables y la jerarquía en pirámide propuesta, buscando medir la transposición y determinar si es satisfactoria o insatisfactoria. Se elaboró la selección de clips, tanto de la serie como del videojuego y la lista de preguntas (Ver Anexo 2).

2. Segunda etapa: análisis de grupos focales

- Aquí se utiliza el análisis de *focus groups* para obtener y constatar la evaluación del público. Se busca ver si el juicio del público guarda correspondencia con las variables identificadas en la primera etapa, y en qué

medida se corresponden. Esto se resumió en un cuadro comparativo en el Anexo 3.

## **Discusión y resultados**

La discusión y resultados de la presente investigación está dividida por los tres segmentos que se abarcaron en el análisis de contenido y en los grupos focales. En base a estas unidades, se divide y configura la repartición de esta categorización.

Una experiencia positiva del *flow* se está dando cuando en la adaptación –ya sea por replicación o por nuevas formas completamente distintas– se logra una inmersión del espectador. Y una experiencia negativa cuando por mecanismos de transposición, nuevos o replicativos, no se logra generar una inmersión en el espectador.

De acuerdo con esto, se identifican los segmentos trabajados previamente y cómo se configuran con lo hallado en los *focus groups*.

### Segmento 1: Inicio del fin

- Discusión:

Siguiendo lo propuesto por Francisco de Zulueta (2022), la libertad creativa que caracterizó y aprovechó la serie nació de la fortaleza de la historia original del videojuego. La construcción de ambas narrativas es bastante similar, sobre todo en cómo se retrata la crueldad y clandestinidad del mundo de *The Last of Us*.

Se rescata la categorización propuesta por Anyó (2017), en donde afirma que existe un tipo de adaptación basado en la participación y jugabilidad, y cómo esta se convierte en un estilo particular y de carácter alegórico. El Joel del videojuego, en un inicio, está más orientado a la supervivencia. Esto se traduce en recuperar sus armas. El Joel de la serie, por otro lado, está más enfocado desde un inicio en conseguir la manera de contactarse con su hermano. Esta construcción de un Joel más interesado en su hermano y su familia ayuda a construir un personaje que puede empatizar y relacionarse con Ellie de manera

más rápida y significativa, ya que no ha cortado sus vínculos familiares como en el videojuego. Es así, por ejemplo, que la serie goza de un nuevo aire, al presentar a Joel sin una carga pesada –y entendiblemente negativa– por la pérdida de su hija Sarah. Esto es resaltante, ya que le da libertad al espectador de experimentar la pérdida como una experiencia más personal, nueva y configurada según su propia percepción. Ambos escenarios, de distinta manera, son buenos para la inmersión y resultan en un *flow* de experiencia positiva.

"Narrativamente, es más sencillo crear la motivación del hermano" (participante del *focus group*, lunes 12 de febrero del 2024).

Es importante el aporte de Hernández-Pérez (2019), al afirmar que los videojuegos más impactantes a nivel estético y narrativo logran mantener una propuesta sólida en el diseño de personajes, paleta de colores y creación de imágenes de realismo cinematográfico. Esto se resalta sobre todo en este primer segmento, al trasladar el universo construido, en la dirección de arte, del juego a la serie. Muchas de las locaciones como en el tramo del museo camino hacia el capitolio, tienen elementos que son un símil exacto al videojuego.

A su vez, hay recreaciones de diálogos o escenas *frame by frame*, del juego a la serie. Tiene sentido en esta instancia hacerlo bastante similar, por un tema de inserción del espectador, que en estos primeros segmentos está iniciando su propia experiencia de transposición, logrando que así sea más afable y progresiva. Aquí la experiencia del *flow* es positiva, pero no por un mecanismo de originalidad, sino de familiaridad y recreación. Esto es especialmente efectivo en este segmento inicial, que busca enganchar.

- Resultados:

El mecanismo distintivo de la serie es el prólogo. Años antes del *outbreak*, en un tiempo pasado, existe una entrevista a expertos hablando de las infecciones pandémicas en un *talk show*. Esto es un mecanismo propio de la serie.

También está la construcción del personaje de Sarah, hija de Joel, buscando el regalo de cumpleaños de su padre, y conviviendo con los vecinos durante el día mientras Joel se va a trabajar. La serie utiliza en este segmento mecanismos como la figura de los vecinos, la narrativa propia de Sarah buscando un regalo y el contexto del entorno previo al *outbreak*, para crear *rapport*.

Por otro lado, hay un manejo de un *tempo* distinto, con la inserción de personajes que ayudan al desarrollo de Joel –como lo es Tess, por ejemplo– y el uso de *flashbacks* para crear una tensión que atormenta a Joel. La serie se ve beneficiada en la transposición con tener un *tempo* distinto que permite la ficción, y no el frenetismo del juego, para poder contar algo con otra duración y *explayado* de otra manera.

En el juego, lo arduo del sistema moral se experimenta de primera mano, mientras que en la serie se experimenta por repercusiones en decisiones de terceros. Esto es claro cuando en la serie plantean a Ellie como “paquete”, y lo precario que representa el viaje que tiene que realizar Joel con ella. Como a su vez el *timing* de este segmento, cuando el episodio se corta precisamente cuando se dan cuenta que Ellie es inmune al virus que transforma a los humanos.

Las relaciones en el videojuego se van construyendo por la progresión del personaje y cómo este entra en contacto con otros personajes, junto con *queues* o pautas de juego que va encontrando en el ambiente.

En la serie, en cambio, la exposición y sentido de las relaciones se plasma de manera más uniforme por cómo aparecen los personajes en la vida de Joel. Esto queda claro en este primer segmento con el personaje de Tess, pues esta funciona como una suerte de barómetro del pasado, que influye en el temperamento de Joel. En base a esto, la serie se beneficia al poseer otro ritmo de construcción, especialmente en este primer episodio, donde el *tempo* beneficia una construcción distinta. En el videojuego, el mismo frenetismo de las dinámicas de exploración y jugabilidad abandonan este desarrollo.



Tengo una imagen del Joel de los videojuegos haciendo cosas más violentas que en la serie. Es un tipo mucho más tosco, mucho más violento, mientras que en el caso de Pedro Pascal lo siento como un personaje con el que puedo empatizar un poco más. Por un lado, un poco más humano, aunque a veces se extraña la versión ruda del personaje (participante del *focus group*, martes 13 de febrero del 2024).

Es entonces que tenemos una experiencia similar en ambos soportes, pero distinta en su tratamiento. Mientras que en el juego tenemos un sistema moral que se percibe como inmersivo por las acciones que uno toma en combate, en la serie el sistema moral se evidencia por momentos que retratan la crueldad del día a día. Un ejemplo claro de esto es el inicio de este primer episodio luego del *outbreak*, cuando llega un infectado a la ciudadela donde habita Joel, y es incinerado por la sospecha de que pueda estar infectado. Una pauta brutal y tajante para enmarcar esta inhóspita realidad.

"Básicamente, Joel se siente desprendido por lo que le ha pasado en el juego. Mientras que en la serie hay un Joel que es retratado de una manera más compleja y que en cada acción que tiene se refleja su pasado". (participante del *focus group*, martes 13 de febrero del 2024).

## Segmento 2: Otros personajes y más del mundo de *The Last of Us*

- Discusión:

Se coincide con Martínez (2017), al considerar como punto principal de cualquier proceso de transposición, el de transmitir la experiencia interactiva del juego a una audiencia pasiva. La historia de Bill y Frank es el segmento con más cambios experimentados, en contraste con el videojuego.

El personaje de Bill del videojuego, funciona como un *NPC* que es fuente de información y navegación en el nivel de *Bill's Town*. En el videojuego no se profundiza ni explora con más detalle la relación que ese personaje tiene con Frank, ya que este no impacta directamente en la travesía de Joel y Ellie.

El reparo en elaborar una narrativa en este capítulo, alejada del protagonismo de Ellie y Joel, genera en primera instancia, extrañeza. También posee un *tempo* particular para enfocarse más en el romance y drama de dos supervivientes (Bill y Frank), y cómo se conocen en este cruel mundo postapocalíptico.

La duración prolongada de este episodio (más de una hora), también ayuda a la confección de un drama más completo y elaborado. Esto impacta de manera favorable en el asentamiento de un drama más elaborado y formal.

Tosca y Flastrup (2019) aterrizan y refuerzan la idea del proceso de conversión o transposición, como un proceso dinámico que construye “mundos transmediales”, a partir de diversos encuentros con relatos que comparten el mismo universo ficcional.

La serie explora y explota todo el poderío de una narrativa conmovedora y cruda de supervivencia y fragilidad. Mientras que, por otro lado, el videojuego se centra más en el desarrollo del jugador y de los personajes, a partir de una serie de escenarios, donde se resuelven una serie de *puzzles* para progresar. Hay también un tiempo bastante distinto de construcción, inclusive el primer capítulo que debería ser el más introductorio, construye con calma al personaje de Bill. Este capítulo le provee un tratamiento de protagonista, en una tendencia similar a como se lo dio a Joel, por lo que convierte a un personaje secundario en un personaje principal. Se arma toda una figura propia, un cuerpo singular basado en el original, para crear una historia completamente nueva y distinta. Es una experiencia de *flow* positiva por esto, pero también novedosa y distinta, al no contar lo mismo y de la misma manera.

Es interesante porque también a través de Bill y Frank entendemos cómo sucede el apocalipsis justo en ese momento, como desde una perspectiva que nunca se vio. Porque en el juego tú ya ves el apocalipsis, pero esto ocurre justo cuando todo comienza y se comienza a preparar para el apocalipsis. (participante del *focus group*, lunes 12 de febrero del 2024).

- Resultados:

La experiencia de transposición es positiva y compleja en cuanto a la serie. El videojuego, por su lado, no posee esta carga de contenido dramático. Solo se tiene una percepción, un fantasma o diagnóstico de lo que le ocurrió a Frank al morir y Bill al sobrevivir. Pero es el grado de detalle de la serie y el uso de todos sus mecanismos de plataforma, los que hacen de esta una transposición distinta, particular y exitosa.

La cinematografía brilla mucho más en cómo se despliega la serie. La cámara aprovecha planos cercanos e intimidad visual de los protagonistas. Cuando Frank está muriendo y es primavera, se siente un candor en la fotografía y los colores, especialmente con el enfoque de la naturaleza, que brilla en contraste ante la desolación de la serie.

En el videojuego se mantiene un punto de vista por *default* en tercera persona del personaje navegando el pueblo de Bill. Un punto de vista más enfocado en una tarea, un lenguaje audiovisual más dirigido y menos reflexivo. La experiencia del *flow* es más envolvente, y, por ende, positiva, por cómo se va construyendo una historia visualmente cercana.

Toda adaptación produce un grado de nostalgia a esta cosa que tanto gustó. Es importante pensar si el espectador está interesado en volver a ver la historia en otro lado y qué otro lado, cualquier alteración que se haga sea en servicio al espectador”. (participante del *focus group*, martes 13 de febrero del 2024).

En el contexto de la serie, Bill y Frank pueden construir su sistema de viviendas apartado del resto –pero igual funcional y consciente de lo que ocurre en el exterior– con nociones similares, pero a la vez externas.

En el videojuego, en cambio, Bill opera en base a un sistema actual, donde por lo que ha ocurrido a consecuencia del *status quo* del cruel exterior, este se

comporta renuente y distante. Esto es un componente para rescatar, porque sirve de termómetro en la construcción de un sistema moral propio, engendrado y no heredado, en la misma serie. Mientras que en el videojuego este sistema moral es una consecuencia, una herencia.

Comportarse como Bill se comporta es un síntoma y no una dolencia. Este argumento regresa sobre lo planteado sobre el videojuego, ya que estamos en una experiencia de tiempo pasado, sobre la que no se tiene injerencia. En cambio, en la serie se es partícipe de cómo se va armando esta experiencia. Es por estas razones que la serie aprovecha el presente participativo y actual para construir una experiencia de *flow* positiva.

“Se enfoca más en la relación de Bill y Frank y se siente un paréntesis. Pero como algo positivo porque suspende la carga moral del episodio”.  
(participante del *focus group*, martes 13 de febrero del 2024).

## **Conclusiones**

### Narrativa sólida:

En base al análisis de la experiencia de transposición de *The Last of Us*, desde un videojuego a una serie, se concluye que uno de los elementos necesarios para generar una experiencia de transposición satisfactoria es la de tener una narrativa sólida, en otras palabras, una narrativa que pueda mantenerse fiel al *source material*, pero que también puede moldearse a diversas plataformas y mantener su esencia, como expandir su potencial de contenido. Lo que constituye este estado de solidez es una estructuración ordenada, coherente con sus elementos planteados y convincente en su desarrollo.

Por otro lado, una narrativa que carezca de solidez es aquella que no posea permutabilidad para acogerse a distintas plataformas de manera coherente, y que, a su vez, sea una narrativa que no reproduzca fielmente, por lo menos como punto de partida, el *source material*. Nuclearmente, una narrativa sólida es lo que le permite a *The Last of Us* migrar de plataforma, al tener una estructura tradicional en orden, en una figura

aristotélica y dramática clásica, generando distinción por su contenido, giros, atmósfera y forma de construcción.

La composición de este relato guarda coherencia con el *source material*, y le expresa algún grado de fidelidad en su reproducción. Una narrativa sólida captura la atención del público, genera emociones, transmite ideas y provoca reflexiones. Esto finalmente facilita y genera mayor libertad creativa para crear una historia nueva en otra plataforma.

#### Tiempo de construcción:

Otro elemento importante a tomar en cuenta para una experiencia satisfactoria de transposición es la preservación de una duración en pantalla que sea coherente con el producto original en la nueva plataforma. Esto quiere decir que sea un tiempo más que prolongado linealmente, un tiempo que se perciba y se deje experimentar con la progresión adecuada de las tramas. Algo contrario a esto sería una duración de pantalla que recorte detalles cruciales por duración u obvie la preservación del tiempo para construir. Nuclearmente, para *The Last of Us* la duración en pantalla adecuada es aquella que la deja sentirse como un producto más que digerible, como uno con una distinción en la construcción de sus relatos con una sensibilidad temporal distinta.

Esto es un reflejo del desglose de información que provee la variable de tiempo de construcción. La mayoría de videojuegos basados en una narrativa lineal tienen un promedio de duración de alrededor de quince a treinta horas de juego. El caso de *The Last of Us* dilucida cómo es recomendable que una nueva plataforma permita tener una extensión que ayude a conservar y resguardar los puntos claves de la obra original. Una serie televisiva o de *streaming* permite tener un promedio de siete a nueve horas de narración en pantalla, por lo que la convierte en un espacio recomendable.

#### Casting:

El *casting* es un factor determinante en la búsqueda de fidelidad de parte del producto original. El casting no simplemente dictamina la identificación y trabajo de la realización,

directores y desarrollo de los personajes, también es un ancla más para el público para atraparlo o perderlo. Un mal *casting* puede tener un resultado favorable si la inclinación por la historia encuentra otras aristas para “salvar” el relato, pero de igual manera coloca en una posición inicial complicada a la trama. En esencia para *The Last of Us*, el *casting* funcionó doblemente bien: Por un lado, pudo empatizar con el público y conectar con actores relevantes actualmente (Pedro Pascal y Bella Ramsey), basado en el *momentum* que capturaban por sus actuaciones y popularidad en *The Mandalorian* (2019-Presente) y *Game of Thrones* (2011-2019). Y, por otro lado, cómo se afianzaron en el rol individual de cada uno, junto con su química y actuación.

Es importante que el *cast* guarde una relación con el modelo referente, ya que es considerado como una parte de la esencia del personaje. El público genera una conexión emocional con los protagonistas, ya que son ellos su rostro y visibilizan el protagonismo e identificación de esta manera.

#### Personajes y el mundo de *The Last of Us*:

En el caso de personajes secundarios o *NPC* (*Non Playable Characters*), llegan a transformarse en un espacio de oportunidad, donde se pueden explorar creativamente cambios en el flujo de la adaptación, como ejemplifica el tercer capítulo de la serie: *Long, Long Time*, con Bill y Frank redefiniendo el protagonismo. Personajes que eran accesorios en su tratamiento en el videojuego, son redefinidos en el relato de la serie. Esto es vital para expandir el relato sin tener que forzar la estructura narrativa, con personajes ya incorporados y expandiendo las aristas de la historia. Un mal uso de personajes secundarios es cuando estos no aportan al desarrollo de la trama principal, o como en el caso de *Long, Long Time*, no pueden acoplarse al rol de protagonismo en un episodio. Para *The Last of Us*, el uso y manejo adecuado de sus personajes secundarios permite hacer un relato mucho más rico, multifacético y con amplitud para el público y para la dirección del mismo.

El capítulo tres de la serie, centrado en la historia de Bill y Frank, es un ejemplo de la magnitud potencial que se puede explotar y aportar en un proceso de transposición. Es una historia completamente nueva, basada en dos personajes que tienen una relevancia

muy puntual y específica en el videojuego, mientras que en la serie se redefinen como ejes temáticos de la construcción del capítulo.

La serie logra expandir y explorar más a fondo el mundo en el que se desarrolla la historia de Bill y Frank, ofreciendo una visión más detallada de diversos elementos, completando así vacíos de la narrativa para proporcionar información adicional y de valor sobre el mundo, los personajes y las relaciones interpersonales de *The Last of Us*. Esto amplía el umbral de la experiencia, equiparando el efecto físico del videojuego en su estimulación sensorial al jugar, y añadiendo distintas capas al *flow* por la construcción de una experiencia multidimensional y diversa desde la arista del contenido.

#### Experiencia de transposición en el tiempo:

En un proceso de transposición es importante tomar en cuenta la cantidad de años que han pasado desde el lanzamiento del producto original, ya que la adaptación no se hace de este producto en específico, sino de todo el *background* construido a través de los años.

Con el tiempo nacen y se configuran nuevos mecanismos para relatar o innovar sobre cómo ahondar en el mundo ficcional. El *lore* de una historia actualmente es un concepto muy importante, y que no solo se construye por los creadores o desarrolladores, sino por el mismo público que forma parte activa de este aporte.

Es importante entender el proceso de transposición, no como un elemento de una sola fuente unilateral, sino como un conjunto de constructos que se dan en el tiempo de manera conjunta, y varían dependiendo de la cantidad de años pasados desde el lanzamiento del producto base. La misma razón de “transponer” un producto es importante porque este mismo proceso estudiado durante este artículo es una experiencia en sí, encapsulada en la misma experiencia que estudia.

#### Percepción hacia la transposición:

El público no busca encontrarse con un calco exacto de la historia en la nueva plataforma. Un aporte importante que logró *The Last Of Us* como serie fue la exploración y

enriquecimiento de las subtramas presentadas en el videojuego original. El enriquecimiento de las subtramas es una característica importante del elemento de transposición antes mencionado, el de la narrativa sólida. Estas subtramas modifican y reconstruyen nuevas perspectivas de personajes, que en un videojuego normalmente quedan como soporte, o como elementos específicos de la narración.

El videojuego está construido narrativamente para los mecanismos de *gameplay*: exploración, desarrollo y vínculo con los personajes a los que el jugador tiene control. En cambio, los productos audiovisuales como los serializados pueden aprovechar sus recursos para poder darle lugar a espacios y a historias que enriquecen, incluso de igual o mejor manera al protagonista y su respectivo universo.

Los resultados del grupo focal revelan una percepción positiva hacia la transposición de "*The Last of Us*" entre los participantes, que destacan la fidelidad a la narrativa del videojuego original y la calidad de la producción audiovisual. Las discusiones señalaron que los elementos de acción y aventura fueron apreciados, pero lo que realmente capturó el interés del grupo fue la profundidad emocional y la evolución de los personajes principales y secundarios. Esto resuena con sus expectativas de contenido narrativo complejo.

Este *feedback* valida la hipótesis inicial, de que el público objetivo, con un alto nivel de consumo de medios tecnológicos, valoraría altamente una adaptación que no solo transfiera la historia, sino que también enriquezca la experiencia narrativa.

1. Narrativa: La fidelidad al videojuego y la profundidad añadida en la serie fueron puntos destacados por los participantes, quienes valoraron la coherencia y la evolución de la historia.
2. Personajes: Los participantes apreciaron cómo la serie exploró y enriqueció las subtramas de personajes secundarios, añadiendo nuevas dimensiones a sus historias.
3. Cinematografía: La calidad de los efectos visuales y la cinematografía fueron muy bien recibidos, con una mención especial a la atmósfera creada, que mantuvo la tensión y el drama característicos del juego.



4. Inmersión: Los elementos emocionales y la conexión con los personajes fueron factores clave que mantuvieron el interés de los participantes, alineándose con sus expectativas de entretenimiento de alta calidad.
5. Sistema moral: El sistema de decisiones y la moralidad ambigua. Todo esto es mejor aprovechado en vista del marco postapocalíptico del videojuego y de la serie. Existe una redefinición de moralidad e interacción entre actores en este contexto.

#### Limitaciones:

Existen, sin embargo, distintas limitaciones en el estudio. Es un muestreo no probabilístico y no representativo dentro del universo, que bosqueja el diagnóstico de una opinión de jugadores, y permite un acercamiento lo suficientemente completo para el desarrollo del estudio y elaboración de conclusiones.

A su vez, otra limitación fue el mismo *set* de variables estudiadas. Estas pudieron incluir más elementos relacionados a la misma experiencia narrativa de la serie, incorporando variables más aterrizadas que de hecho se esbozan en el focus group, como el casting, locaciones, tiempo de capítulos, estrenos simultáneos, etc., todo lo que genere más una impresión colectiva.

#### Líneas de investigación futuras:

Las ramificaciones y sendas que dibujan las variables durante este estudio, en sus segmentos respectivos, explayan la potencialidad de la transposición como un fenómeno relativamente nuevo y contemporáneo. Esto, junto con las variables (unidades de registro) que se analizan en los segmentos: narrativa, inmersión, personajes, cinematografía y sistema moral, permiten identificar los distintos impactos que enmarcan estos aspectos. El análisis de las mismas variables, en el marco de la transposición, también permite redimensionarlas.

Por ejemplo: la narrativa analizada desde el prisma de la transposición la hace mucho más flexible y polifuncional dependiendo de su entorno. En el caso de la

construcción y relación de personajes, estos también redefinen sus interacciones de acuerdo con el soporte. Aquí se evidencia cómo el contexto transforma la misma identidad y roles del protagonismo. A su vez, la cinematografía y mecánicas de juego operan en un nivel igualado, pero distinto en impacto. Visualmente hay una presentación que impacta en los televidentes y genera una sensación de conformación. Y en el videojuego, en cuanto a las mecánicas, también se aprecia cómo se reconfiguran en un relato serial para encontrar mecánicas que se puedan “contar y no jugar”, como todo el segmento de Bill y Frank.

Todas estas variables permiten estudiar de ambos lados el impacto y la influencia que tiene la transposición de manera recíproca en un producto audiovisual y un juego, para comprender mejor el circuito completo que genera una experiencia. Luego de la comparación del análisis de contenido con el grupo de estudio, podemos sostener que nuestra pirámide de contenidos propuesta sí se mantiene.

El análisis de la transposición es algo ubicuo al análisis de cualquier contenido en una plataforma, y más aún si es un contenido transpuesto de otro medio como el de un videojuego. Como se mencionó al inicio de la introducción sobre los mundos transmediales, intentos como este con este producto o con la saga de *Sonic* (1991-Presente) solo van a continuar incrementándose por la saturación de contenidos y diversificación de los recursos visuales y el entretenimiento. La migración del cable al *streaming* mismo es un síntoma de las tendencias de medios.

Esto permite que el diagnóstico y la atención hacia los procesos que se manifiestan entre plataformas y contenidos, como en este caso lo es la transposición, tengan un mayor grado de relevancia. Procesos similares como el de la adaptación, *remake*, *reboot*, *soft-reboot*, etc., también poseen sus gradaciones de impacto y de desglose de experiencia.

Futuras investigaciones podrían integrar distintas matrices y secuencias de elección, tanto de la serie como del videojuego. Hay muchos segmentos más que abarcan distintos arcos de desarrollo para la trama, personajes y la misma experiencia de transposición en otros segmentos del juego y serie por igual. Por ejemplo, inicialmente

para estos propósitos se identificaron dos segmentos adicionales a los trabajados. En el videojuego, estos son *Pittsburgh* (chapter 5) y *The Suburbs* (chapter 6). Y en la serie, estos segmentos son *Please Hold My Hand* (capítulo 4) y *Endure and Survive* (capítulo 5). Ambos segmentos, respectivamente, analizan puntos fuertes de hermandad, conflicto y desarrollo de personajes, donde la experiencia de transposición también sufre transformaciones particulares.

Luego del análisis de contenido y el trabajo con el grupo de estudio, el presente proyecto aterriza y propone las principales características y/o factores que permiten trasladar de manera satisfactoria de un soporte a otro. Realizando una adaptación desde un videojuego a otra plataforma, en una pirámide con un orden de prioridad ya establecido, por lo que cualquier investigador o realizador audiovisual con un interés particular por explorar distintos tipos de adaptación (particularmente para este propósito desde los videojuegos) puede tomar estas conclusiones como un punto de partida y de marco referencial.



## Referencias

- ANYÓ, L. (2017). *EL JUGADOR IMPLICADO EN EL CINE. ADAPTACIONES DE VIDEOJUEGOS A PELÍCULAS*.
- CARROLL, R. (ED.) (2009). *ADAPTATION IN CONTEMPORARY CULTURE. TEXTUAL INFIDELITIES*. LONDRES Y NUEVA YORK: CONTINUUM.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (2010). *FLUIR (FLOW): UNA PSICOLOGÍA DE LA FELICIDAD*. EDITORIAL KAIRÓS.
- FERNÁNDEZ RUIZ, M. (2021). MÁS ALLÁ DE LA ADAPTACIÓN, ASSASSIN'S CREED Y LOS MUNDOS TRANSMEDIALES. *TRASVASES ENTRE LA LITERATURA Y EL CINE*, N.º 3, SEPTIEMBRE DE 2021, PP. 103-16, DOI: 10.24310/TRASVASES TLC.VI3.12337.
- FISKE, J. (1989). *UNDERSTANDING POPULAR CULTURE*. UNWIN HYMAN.
- HALL, J. E., MEAD, C. A., & SZABO, G. (1973). A BARRIER MODEL FOR CURRENT FLOW IN LIPID BILAYER MEMBRANES. *THE JOURNAL OF MEMBRANE BIOLOGY*, 11, 75-97.
- HERNÁNDEZ-PÉREZ, M. (2019). BRANDING, AUTORÍA Y ADAPTACIÓN TRANSMEDIA EN LOS PRODUCTOS OFICIALES DEL STUDIO GHIBLI: EL "ESTILO MIYAZAKI" EN LOS VIDEOJUEGOS DE LA SAGA NI NO KUNI (2011-2018). *CON A DE ANIMACIÓN*, (9), 102-117.
- JENKINS, H. (2006). *CONVERGENCE CULTURE: WHERE OLD AND NEW MEDIA COLLID*. NEW YORK, NY: NEW.
- JUUL, J. (2022). *THE ART OF FAILURE: AN ESSAY ON THE PAIN OF PLAYING VIDEO GAMES. 2013*. URL: [HTTPS://WWW. PROGAMER. RU/BOOK/JESPER-JUULTHE-ART-OF-FAILURE. HTML](https://www.progamer.ru/book/jesper-juul-the-art-of-failure.html).
- KOSTER, R. (2004). *A THEORY OF FUN FOR GAME DESIGN*. SCOTTSDALE: PARAGLYPH PRESS.
- MARTÍN, M. E. R. (S.F.). DE LA FIDELIDAD AL ORIGINAL A LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA: DESARROLLO Y EVOLUCIÓN DE LAS TEORÍAS DE ADAPTACIÓN. *NUEVAS APROXIMACIONES A VIEJAS POLÉMICAS*, 39.
- MARTÍNEZ, M. P. (2017). *HARDCORE EN PRIMERA PERSONA. LA VISTA SUBJETIVA DEL VIDEOJUEGO EN EL CINE*.
- MCWHERTOR, M. (2020). BACK 4 BLOOD ADDS NEW COMPLEXITY, BRAVADO TO THE LEFT 4 DEAD FORMULA. [ONLINE] POLYGON. RETRIEVED JULY 30, 2021, FROM

[HTTPS://WWW.POLYGON.COM/2020/12/17/22179273/BACK-4-BLOOD-PREVIEW-TURTLE-ROCK-INTERVIEW-LEFT-4-DEAD](https://www.polygon.com/2020/12/17/22179273/back-4-blood-preview-turtle-rock-interview-left-4-dead)

MUÑOZ, J. D. (2021). LA FRANQUICIA THE LAST OF US ASIENTA UN NUEVO RÉCORD CON MÁS DE 500 PREMIOS GOTY. HOBBYCONSOLAS.

RUBIO CALVO, V. (2019). *LA EMOCIÓN DE LA PINTURA. COLOR Y FLUIDEZ EN UNA PROPUESTA PICTÓRICA PERSONAL*. [HTTP://HDL.HANDLE.NET/10251/126028](http://hdl.handle.net/10251/126028)

RYAN, R., RIGBY, C. & PRZYBYLSKI, A. (2006). THE MOTIVATIONAL PULL OF VIDEO GAMES: A SELF-DETERMINATION THEORY APPROACH. *MOTIVATION AND EMOTION*. 30. 344-360. 10.1007/s11031-006-9051-8.

SUÁREZ MOURIÑO (2008).

TOSCA, S., & KLAstrup, L. (2019). *TRANSMEDIAL WORLDS IN EVERYDAY LIFE: NETWORKED RECEPTION, SOCIAL MEDIA, AND FICTIONAL WORLDS*. ROUTLEDGE.

WINTLE, P. (2023). MUTANTS AND ZOMBIES EVERYWHERE! OR VILLAINS, VIOLENCE, AND SELFISHNESS: QUESTIONS OF HUMANITY IN THE POST-APOCALYPTIC (PANDEMIC) VIDEO GAME. *GAMES AND CULTURE*, 15554120231182802.

WOOLF, V. (1950 [1926]). *THE CINEMA. EN THE CAPTAIN'S DEATH BED AND OTHER ESSAYS* (PP. 166-171). LONDRES: THE HOGARTH PRESS.

## ANEXOS

### 1. Glosario

- *Award Show*: Programa televisado en el que se reconoce y celebra el talento y los logros en diversas áreas como el entretenimiento, deportes o ciencia. Incluye la entrega de premios, discursos y actuaciones.
- *“Clickers”*: Enemigos específicos del videojuego de *The Last of Us (2013)*, particularmente emblemáticos por ser un estado avanzado de infección de las víctimas contaminadas y que eran muy sensibles a los sonidos (no poseen vista). Y llamado así porque emiten un sonido similar al de un “click”.
- *DLC (Downloadable Content)*: Contenido que se puede descargar adicionalmente a un videojuego. Generalmente es lanzado después de un tiempo que un videojuego ha tenido el espacio comercial de venta suficiente. No es un videojuego completamente nuevo, pero ofrece algunos niveles o contenido adicional.
- *“Estilo Miyazaki”*: Es un estilo acotado e implementado por distintos autores, que toma semblanza de las técnicas de ilustración, construcción de personajes y narrativa del reconocido autor japonés, *Hayao Miyazaki*. Aquí se busca emular completamente, o adaptar hasta cierto grado, su estilo, en la implementación de un producto audiovisual.
- *Flow*: Concepto acotado por *Suárez Mouriño (2008)* sobre el discurrir de la experiencia de alguien al experimentar algo, específicamente de un videojuego. Suárez Mouriño habla de este flujo como el ápice que experimenta un jugador al estar inmerso dentro de un videojuego.
- *Frame by frame*: Cuando algo es hecho cuadro por cuadro. Referido a los fotogramas cuando se hace película o cine. Generalmente se usa esta expresión cuando se adapta algo de una manera “cuadro por cuadro”, o sea, se busca una imitación casi inequívocamente exacta.

- Gameplay: Todo lo referido a la jugabilidad. Distintas mecánicas de juego hacen construcción del *gameplay* como lo que es la interfase entre el jugador y el juego.
- Inputs: Comandos o elementos que aparecen para ser insertados en la dialéctica de un discurso o interfase.
- Intertextualidad: Cuando se tiene un texto como objeto de estudio, y se comienza a construir “entre líneas” para hallar sentido entre distintos textos de una materia.
- Lore: Todo lo que se refiere a la mitología y cosmovisión de un producto. Generalmente aplicada a videojuegos porque por su densidad y bagaje pasa a ser un relato soporte. El lore es la historia de algo, compuesta de tal manera que sea lo que aguante y profundice la magnitud de un relato. Es bastante popular en videojuegos, porque mucho de lo que se cuenta no se descubre de manera directa o leída, sino experimentada a través de la jugabilidad.
- Mundos transmediales: Son instancias donde se conciben mundos o ficciones enteras y complejas que saltan entre medios y repercuten en distintas fases de cada medio de manera particular.
- NPC (Non Playable Characters): Son personajes dentro de un videojuego con el que el jugador puede interactuar, pero no puede jugar con ellos. Uno no puede hacer de NPC, pero sí interactuar con él. Un ejemplo de estos podrían ser colaboradores del videojuego y del relato como Bill o Tess en *The Last of Us*.
- Outbreak: Referido a *The Last of Us* como el evento que desató de manera mundial el brote epidémico del virus.
- Puzzles: Rompecabezas y retos durante un videojuego que, con un grado limitado de dificultad, varían la manera en que se puede aproximar uno al juego.
- Queues: Las listas de espera que indican las acciones próximas o pendientes que deben realizar los jugadores, como misiones, tareas o acciones en espera de ejecución. Estas líneas proporcionan una guía visual o textual sobre las actividades

disponibles o requeridas para avanzar en el juego. Ayudan al jugador a progresar y completar objetivos específicos.

- Rapport: Empatía que se puede generar entre personajes.
- Remasterizado: Proceso mediante el cual se crea de nuevo el soporte del material de una obra que mejore la calidad del sonido, imagen, textura, resolución, entre otros, a través de procedimientos digitales.
- Shooting: Referido a una mecánica de juego específica de disparo. Específicamente usado en el registro de combate.
- Source material: Material sobre el cual algo se inspira. Es lo que sustenta cualquier adaptación o reinterpretación posterior.
- Spin-off: Contenido (serie, película, videojuego, etc.) que surge a partir de una obra preexistente, que toma como punto de partida uno o más personajes de la obra original expandiendo el universo inicial.
- Spoilers: Elementos importantes de un relato que arrojan información importante. Se le llama *spoiler* a esta información cuando es revelada por alguien de manera intencionada y no se tenía noción de la misma.
- Storytelling: Todo lo que engloba el esfuerzo de relatar historias. Es un aspecto vital en la construcción de productos audiovisuales por cómo afecta que estos productos se conciben y también cómo se diluyen, adaptan o transforman.
- Streaming: Todo tipo de contenido de audio o video que se reproduce en tiempo real a través de internet. Este puede ser directo, es decir, que la transmisión y la interacción con los espectadores se da de forma simultánea; u *On-demand*, cuando el contenido se encuentra alojado en la nube y los usuarios pueden acceder a este en el momento que deseen.
- Workframe: Marco de trabajo de un producto. Ofrece las reglas de juego y de funcionamiento.



## 2. Guía de preguntas para los grupos focales

### Segmento 1: El secreto de *Ellie* y la promesa de *Joel*

- ¿Qué suelen hacer en su tiempo libre?, ¿por qué?, ¿ven series?, ¿sí o no?, ¿de qué depende?, ¿por qué?, ¿cuál es la última serie que estás viendo o has visto?, ¿qué género es de su preferencia?, ¿cuáles son las series que más recuerdas del último año?, ¿has visto que hay series que son inspiración de otras cosas, como videojuegos, películas?, ¿cuáles son las que más recuerdas?, ¿por qué?
- ¿Has visto la serie de *The Last of Us*?, ¿sí o no?, ¿qué te parece?, ¿has jugado el juego?, ¿qué te pareció?, ¿qué es lo que más recuerdas de este?, ¿sientes que hay un vínculo entre el videojuego y la serie?, ¿en qué partes sí y en cuáles no?
- Si pudieras rescatar 3 cosas que te recuerden al videojuego, ¿cuáles serían?
- ¿Cuáles son las principales diferencias que encuentras entre la serie y el videojuego?
- ¿Qué recuerdan del origen del virus en este mundo postapocalíptico?, ¿qué rescatas de la nueva presentación del virus que obtuvo la serie?
- ¿Qué piensan del personaje de Joel en la serie?, ¿qué característica es la que más resalta o recuerdas de él?

### **Presentación de video de Pedro Pascal como Joel**

- ¿Qué peso tiene la elección de Pedro Pascal como Joel?, ¿su cast como *The Mandalorian* influyó en su aceptación por el público?, ¿qué características del Joel original encuentras en él?, ¿sientes que el actor escogido representa al del videojuego?

- Mahershala Ali se rumoreó en un momento como cast para Joel, ¿cómo crees que hubiera afectado a los fans del videojuego?, ¿hubiera afectado a personas que no conocían el juego?, ¿qué peso tiene para ti el parecido del cast con el diseño original del juego?
- ¿Qué piensan del personaje de Ellie en la serie?, ¿qué característica es la que más resalta o recuerdas de ella?

### **Presentación de video de Bella Ramsey como Ellie**

- ¿Qué peso tiene la elección de Bella Ramsey con Ellie?, ¿su cast de Game of Thrones influyó en su aceptación por el público?, ¿qué características de la Ellie original encuentras en ella?
- ¿Qué motivación recuerdas o identificas del personaje del Joel post time skip en el inicio del juego?, ¿qué recuerdas o identificas en la serie?

### **Se muestran los videos de Joel de la serie y videojuego comentando la motivación de Joel**

- ¿Qué diferencias encuentras en el discurso?, ¿cómo creen que influye en el desarrollo de la serie?
- ¿Qué elementos de escenarios, vestuario y objetos son los que más recuerdas?, ¿por qué?

### **Se muestran imágenes de espacios, vestuario y objetos de la serie y la película en comparación**

- ¿Qué tan importante es la satisfacción de ver la serie que los elementos de vestuario, objetos y locaciones se parezcan al videojuego original?, ¿del 1 al 10 qué tan importante es?

- ¿Qué nivel del juego te marcó o recuerdas más?, ¿qué es lo que más recuerdas cuando jugabas en la primera parte del juego?, ¿hay alguna mecánica o característica del juego que recuerdes?, ¿cómo identificas que esto se ve reflejado en la serie?
- ¿Cómo percibes el ritmo o qué tan fluida percibes la historia de la serie en los primeros capítulos?, ¿cómo lo relacionas con el videojuego?
- El papel de Ellie es clave en el desarrollo de la historia. El descubrimiento de su particularidad, ¿te generó el mismo impacto que cuando jugaste el videojuego?, ¿qué fue distinto?

Segmento 2: Bill y Frank - La decadencia y las relaciones.

**Se muestra un extracto de una escena de la serie y el videojuego**

- El capítulo de la serie, ¿cómo lo sentiste? Especialmente respecto a los otros capítulos. ¿Fue igual?, ¿sentiste algo distinto?, ¿cuál fue tu percepción?, ¿qué recuerdas de cómo te sentiste viéndolo?, ¿cómo te sentiste luego de verlo?, ¿qué impacto te dejó?
- ¿Qué es lo que más resalta o recuerdas de *Bill y Frank*? Este capítulo fue casi totalmente conducido por estos nuevos protagonistas, ¿qué te pareció esto?, ¿extrañaste la presencia de *Joel y Ellie* de los anteriores capítulos?
- ¿Cómo sentiste el capítulo en tiempo?, ¿lo sentiste largo?, ¿se te pasó volando?, ¿se te hizo distinto?, ¿repentino? o ¿normal? Y respecto al tiempo que se tomaron en presentar a *Frank*, ¿te pareció muy largo o corto este tiempo?
- Abordando ahora el episodio en aspectos morales y de la realidad del capítulo. Ya conocemos para estas instancias un poco del contexto de la serie y el mundo de *The Last of Us* en sí. ¿Qué impresión te dejó el abordaje de este episodio respecto al dilema moral de este mundo?, ¿qué rescatas?, ¿hay algo que te deje la relación

de *Frank* y *Bill*? Respecto a valores humanos o de un sistema moral entonces, ¿qué encuentras en este episodio?, ¿cómo sentiste la influencia del mundo de *The Last of Us* en este capítulo?, ¿lo sentiste cruel, vacío o esperanzador? Y si es así, ¿por qué?

- ¿Crees que un capítulo como este le da un aporte sustancial a un espectador que tenga relación con el videojuego?, ¿qué crees que debe aportar un agregado de este estilo para contribuir en una narrativa ya construida?
- Comparando ahora el juego con la serie, en la percepción que sentiste de cómo se abordaron ambos. ¿Cómo experimentaste el tratamiento de cada uno?, ¿sentiste diferencias?, ¿identificaste similitudes entre ambos?
- Si comparas el tratamiento de este segmento en videojuego y serie, ¿dirías que como lo “adaptó” la serie fue mejor?, ¿distinto?, ¿peor?, ¿sentiste que hubo una ganancia o una pérdida en el sentimiento de esta adaptación que se hizo por parte de la serie?
- Cómo impacta en tu experiencia, en tu goce de *The Last of Us* este segmento del juego. De *Bill’s Town*. ¿Era tu favorito?, ¿era uno más?, ¿por qué? Y viendo ahora este capítulo con la serie, ¿impacta de manera distinta?, ¿cambia algo en tu percepción por este segmento y sus personajes?
- En cuanto al sistema moral ahora, ¿en qué plataforma crees que se retrata mejor una construcción moral?, ¿en el juego?, ¿en la serie?, ¿o es algo que todavía no se comprende?
- ¿Qué cosa se hace en el juego que te hace entender el peso de los dilemas morales? Y ¿qué se hace en la serie para entenderlo?, ¿alguna de estas maneras es más impactante?, ¿por qué?

### 3. CUADRO RESUMEN DE RESULTADOS DEL FOCUS GROUP

Fecha		Lunes 12 febrero	Martes 13 febrero	Jueves 15 febrero	Tendencia
Variable		Focus 1	Focus 2	Focus 3	
Experiencia videojuego	Información	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hay bastante que lo hace parecer una película por como lo arma. En el año que surgió justo salió con bastantes especificaciones adelantadas a la época.</li> <li>- Puede haber un <i>background</i> claro, pero finalmente te tienes que enfocar en la creación de un buen personaje.</li> <li>- Bella Ramsey al inicio tenía un lugar de descontento por el cast.</li> <li>- La experiencia del videojuego se determinó mucho por la época en que se hacía. Justo era con el PS3 y hay varias cosas como gráficos,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un videojuego con un objetivo claro y la historia cumplía con mantener estimulado al jugador.</li> <li>- La narrativa era el punto clave para la inmersión que te daba la experiencia. No era una historia más de zombis o apocalipsis.</li> <li>- Narrativamente se sentía que tú estabas “manejando la película”, siendo parte y todo del personaje principal.</li> <li>- Es un juego revolucionario para su época en el PS3 y lo interesante también del juego era que venía con cosas muy aparte de la historia, como el <i>online</i>, que a mí personalmente me parecía unos juegos <i>online</i> más, más divertidos, estratégicos, de precisión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es un videojuego de hace bastante tiempo.</li> <li>- En la serie estás en un punto de vista de perspectiva de tercera persona que te permite experimentar la necesidad de manera ansiosa.</li> <li>- Hay una serie de momentos bastante memorables durante el juego. Salió hace mucho. Era pequeño cuando jugaba el juego. Es bastante el juego en cuanto a la ansiedad.</li> <li>- En ese momento había salido <i>Skyrim</i> (2011). Y uno recuerda bastante los actores de voz, y también los gráficos.</li> <li>- Había bastantes juegos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El videojuego lo jugaron bastante en su primera iteración en el 2013. Algunos lo jugaron en su versión remasterizada.</li> <li>- Hay un potencial que se inclina hacia la narrativa.</li> <li>- El contexto de juegos de moda era bastante comparativo contra <i>Last of Us</i>. Básicamente eran juegos multijugador como <i>Call of Duty</i> (2003) o juegos como <i>Skyrim</i> (2011) con altos valores de customización. <i>The Last of Us</i> (2013) tenía un enfoque minimalista en gestión de recursos.</li> </ul>

		<p>mecanismos, e historia rara en la época.</p> <p>- <i>Naughty Dog</i> hacía ya historias, así como <i>Uncharted (2007)</i>, pero este fue otro nivel por el elemento de terror y una historia más íntima.</p> <p>- El videojuego es determinante por cómo te permite experimentar las cosas. Donde uno actúa, muere y construye también su experiencia.</p>	<p>- En este videojuego existe una frontera muy corta entre la historia que te quiere contar, el juego y aquello que tú juegas directamente. Ya no existía la distinción visual entre las cinemáticas y el <i>gameplay</i> que normalmente lo podían sacar a uno de la experiencia unificada del juego. Es de los primeros videojuegos que construyen un proceso fluido entre lo que juegas y lo que escuchas y ves en una cinemática.</p> <p>- Como un juego, no necesariamente era difícil, pero sí exigente en cuanto a los niveles que tenías que pasar de este, las etapas que tenías que superar y no solo lanzarte a pelear con todo lo que se venía. Debías armar una estrategia para sobrevivir.</p>	<p>multijugador y por oposición a diferencia de los juegos de moda, tenías que usar lo que te encontrabas. Tiene de gestión de recursos y supervivencia. Una experiencia innovadora. Te generaba sensaciones: miedo, desesperación, intriga. Tienes que moverte a través de niveles con armas muy limitadas.</p> <p>- Este juego es del 2013 e influye bastante el pasado también cuando se jugó. Hay una desesperación constante.</p> <p>- Fue lo contrario a otros juegos que estaban de moda.</p> <p>- Tenías que armar tus trampas, <i>medkits</i> y tenías que gestionar los recursos de manera distinta.</p> <p>- Esto no marcó solo como juego, sino como experiencia narrativa. Hay bastantes formas de pasar los niveles y sobre todo los</p>
--	--	---	---	--

				<p>cuestionamientos morales. Hay un miedo que te llena cuando juegas, y te quedas bastante tiempo después cuestionando de qué lado de la historia estás. A diferencia de otros juegos como <i>Resident Evil</i> (1996) o de terror, no necesitó mucho del terror para darte miedo.</p>
--	--	--	--	--



	<b>Verbatims</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Soy muy fan de los juegos de supervivencia y terror como <i>Resident Evil</i> (1996)".</li> <li>- "Jugué la versión remasterizada. La profundidad y el cariño que le tienes al personaje son bastante emblemáticos".</li> <li>- "Más allá de la realización de tu personaje, es que cuentas una buena historia".</li> <li>- "Sentí que había cosas que se podían adaptar al cine u otro formato por la historia. El tema de la narrativa está claro que te permite tener su mayor fuerte. No había buenas adaptaciones de videojuegos a películas".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Esta historia me hizo respetar mucho más a los videojuegos como tal y me hizo pensar en muchas más cosas, más importantes que la jugabilidad y la importancia de una buena historia".</li> <li>- "Yo recuerdo que cuando lo jugué no esperaba conectar tanto emocionalmente en el juego, fue un remolino emocional, sentí que realmente estaba como conectándome con el personaje. Habían escenas que me cuestionaban moralmente como el final y escenas que tocan mi corazón como el de las jirafas".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Es esa ansiedad de cuando estás jugando y solo tenías una botella y armas muy limitadas".</li> <li>- "En la época era determinada por bastantes juegos multijugador y a diferencia de juegos de moda, no podías escoger y no tenías esa libertad de juegos como <i>Call of Duty</i> (2003)".</li> <li>- "Hacer que esa bala valga"</li> <li>- "No jugaba muchos juegos centrados en historia".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "No esperaba tanto conectar emocionalmente con el juego".</li> <li>- "No jugaba muchos juegos centrados en historia".</li> <li>- "Más allá de la realización de tu personaje, es que cuentas una buena historia".</li> </ul>
--	------------------	--	---	---	---





<p><b>Experiencia serie</b></p>	<p><b>Información</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propuso cosas nuevas desde un punto de vista de distintos lados. La serie tiene personajes que no están en el juego o están repartidos.</li> <li>- Te sensibiliza de una manera distinta y conoces otros personajes y protagonistas por cómo se hacían.</li> <li>- En la serie también se puede sentir demasiado de relleno y al final voló en el último capítulo.</li> <li>- No mostraron cosas necesariamente en las cinemáticas, sino las añadieron. Esperan, por ejemplo, que controles al personaje, pero lo volvió distinto.</li> <li>- En temas de <i>casting</i> no lo entiendes al inicio, sobre todo por Bella Ramsey porque no se parece físicamente, pero luego en adaptación entiendes por</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La principal diferencia es que la serie varía la experiencia del usuario frente a otros personajes de la historia. Te nutre con historias paralelas o que no necesariamente están alineadas con la historia central. Te amplía también la experiencia del mundo, del mundo que está ocurriendo más allá de los protagonistas del juego.</li> <li>- Es como una experiencia menos egocéntrica en el sentido de que en el videojuego eres tú el que está tomando las decisiones. Tú mismo encarnas a los otros personajes y en este caso tienes que tomar una posición mucho más clara de espectador. En la serie busca desconectarnos un poco más de los personajes centrales.</li> <li>- Fue un acierto que sea una serie y no una película. El videojuego tiene más de 60 horas jugables y pasar eso a 7 u 8 horas de serie era mucho más procesable que dos horas de película, pero eso no quita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fue un tema el de las esporas, que le quitó dificultad. También, por ejemplo, "no eras un <i>Rambo</i> (1986) sino los movimientos de <i>Joel</i> eran más letárgicos y pesados, lo cual es real". Le da una perspectiva nueva al juego, lo que es interesante. Hay motivaciones que se entienden de manera distinta.</li> <li>- El punto de vista también es importante, porque ya no lo ves desde tercera persona. Hay bastante suspenso. Sabes que está el peligro ahí y hay una tensión del peligro que se acecha.</li> <li>- Ves el mundo también desde otros ojos. Hay un lado también más científico y exacto a través de la explicación de los hongos y como se mueve el virus. Con el tema de científicos.</li> <li>- Pedro Pascal hizo un buen trabajo para el personaje de <i>Joel</i>. Un señor de 50 años que se consideraba duro y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La serie aprovecha la oportunidad para explorar nuevos personajes, tramas y perspectivas que no están presentes o aparecen menos desarrolladas en el videojuego, enriqueciendo la historia y el universo.</li> <li>- El <i>casting</i> es un aspecto importante en la adaptación, puesto que es importante que estos capturen la esencia y profundidad de los personajes del juego, incluso si difieren físicamente de las representaciones originales.</li> <li>- La duración del videojuego tiene una cadencia distinta en cómo compone el mundo, uno puede quedar involucrado horas navegando por niveles e intentándolo más de una vez dependiendo de la complejidad del <i>playthrough</i>, mientras que</li> </ul>
---------------------------------	---------------------------	---	--	--	---

		<p>qué la eligieron por su construcción de personaje y lo que hace y lo entendemos mucho mejor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alargaron algunos arcos y puntos de la historia en que con un capítulo entero.</li> <li>- Hay un aspecto que es el del purismo.</li> <li>- El abordaje de la serie es bastante inteligente, sobre todo prescindir de las historias. Inclusive como expanden para el doble público objetivo que tiene la serie, para los que jugaron y para los que están viéndola como producto único.</li> </ul>	<p>que se sintiera muy apurada por momentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hay capítulos de la serie que se roban todo el show como el de <i>Bill y Frank</i>. Lo disfruté muchísimo, sufrí bastante y se nota lo importante que es la participación del creador del videojuego en la serie porque mantuvo la esencia del juego que era explorar y mantener que es una serie que habla más que los <i>zombis</i>.</li> <li>- Mucha gente dice que les gustó mucho la serie porque no hay muchas escenas de acción, porque no hay muchos <i>zombis</i>, porque no hay tanto, tanto <i>gore</i>, cuando esa nunca fue la premisa principal del juego. Era una historia que exploraba el concepto del amor y quizá la serie tuvo más a su favor de explorar eso en algunos momentos.</li> <li>- La serie sí presenta la falta de generar esta sensación de temor, o sea, temas por tu vida básicamente en todo momento.</li> </ul>	<p>tenía que cerrar su corazón a varias cosas. Es un personaje moldeado al personaje. Es una elección "buena" dentro de los actores escogidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En cuanto al tema del <i>casting</i>, hay una nostalgia por querer ver a los personajes más similares a los del juego. Respecto al <i>casteo</i> también se tiene que usar al personaje que en el <i>casting</i> lo va a interpretar mejor. En el caso de Bella Ramsey <i>castearon</i> a otra actriz, pero hizo un gran trabajo como hija de <i>Joel</i>.</li> <li>- <i>Ellie</i> transmitió muy bien lo que era el juego. Es difícil también imaginarse otro actor ahora porque hicieron un buen trabajo.</li> <li>- Verdaderamente no se sintió mucha diferencia por el rol de la hija de <i>Joel</i> en su trabajo. También justo Ellen Page estaba en plena transición de género lo cual</li> </ul>	<p>la serie tiene una duración mucho más finita de episodios, trama y presentación basada en el compendio de la figura de la temporada.</p>
--	--	--	--	--	---

		<p>La serie se vio mucho más despacio, centrándose en otras historias que no fueron exploradas en el videojuego.</p> <p>- Creo que las cosas que más disfruté de la serie frente al videojuego eran las que no conocía, cosas que no salieron en el juego y que sentía como información extra en la historia, que es un poco algo que me emocionaba y si algo digamos no era totalmente fiel, sí tenía cierta coherencia en cómo eran los personajes o al menos con su esencia.</p>	<p>hubiera dificultado el <i>casting</i>.</p> <p>- Físicamente también se parece mucho al caso de Pedro Pascal.</p> <p>- En la serie vemos también el vínculo entre <i>Sarah</i> y <i>Joel</i> viéndolo más como un papá. Y alimenta la decisión del final cuando <i>Joel</i> salva a <i>Ellie</i>.</p>
--	--	---	---

	<p><b>Verbatims</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Es muy importante porque no tiene nada que ver con temas de piel o color, sino por algo de cultura. El factor humano ahí es notable. Nosotros controlamos al personaje".</li> <li>- "No soy fan del juego, y quitaron elementos emblemáticos como las esporas, pero son plus que pueden encontrar en el desarrollo para que se sienta mejor".</li> <li>- "Con el capítulo de <i>Bill</i> elaboran mucho mejor una historia que en el juego no se sentía".</li> <li>- "Prefiriendo que se respete la información original y el material original, pero también me gustan las cosas nuevas que se hicieron".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "En un videojuego te sientas, juegas y participas y de la experiencia que tienes depende mucho de lo que tú hagas o dejes de hacer o cómo decidas hacer las cosas. Y claro, la serie, la serie te sirve todo en bandeja, no amerita mayor esfuerzo".</li> <li>- "Disfruté más el juego, pero la serie fue un poco de anestesia para calmar la nostalgia de lo que uno jugó en años pasados".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Sabía que Pedro Pascal y Bella Ramsey estaban en la serie. La serie decente, pero el tercer capítulo me hizo llorar".</li> <li>- "Todos los personajes actúan como si no confiaran entre sí, eso es muy común entre los personajes".</li> <li>- Transmitió la idea de "<i>Ellie</i> que busca encontrar su lugar en el mundo, y le cae la responsabilidad de salvarlo".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Disfruté más el juego, pero la serie fue un poco de anestesia para calmar la nostalgia de lo que uno jugó en años pasados".</li> <li>- "Todos los personajes actúan como si no confiaran entre sí, eso es muy común entre los personajes".</li> <li>- "Sabía que Pedro Pascal y Bella Ramsey estaban en la serie. La serie decente, pero el primer capítulo me hizo llorar".</li> </ul>
--	-------------------------	---	--	--	---



<p><b>Construcción de personajes</b></p>	<p><b>Información</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Joel</i>: padre, desesperanza y fortaleza.</li> <li>- Figura paterna y esperar a volver a vivir por cómo es la devastación que lo marcó al inicio del juego, perder a <i>Sarah</i>, su hija. Hay bastante de dualidad en la desesperanza que experimenta, pero también en la figura paterna que desarrolla. Él se encuentra con <i>Ellie</i> y a partir de ese encuentro tiene que reencontrarse como padre. No es que nunca lo haya sido y aquí es de esta oposición que se construye y reconstruye él mismo. Sin olvidar también quién es ahora tras el apocalipsis como mercenario y con sangre de otras personas en sus manos.</li> <li>- Es una experiencia traumática.</li> <li>- El principal aspecto es claro. Él no quiere tener una hija, pero eso brota en</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Características de <i>Joel</i>: triste, roto, obstinado, herido, valiente, rudo, exhausto, melancólico, paternal.</li> <li>- Tengo una imagen del <i>Joel</i> de los videojuegos haciendo cosas más violentas que en la serie. Es un tipo mucho más tosco, mucho más violento, mientras que en el caso de Pedro Pascal lo siento como un personaje con el que puedo empatizar un poco más. Por un lado, un poco más humano, aunque a veces se extraña la versión ruda del personaje.</li> <li>- Si tenemos un personaje que existe, en este caso en un videojuego, hay un público que tiene una conexión emocional con esa persona que existe en nuestro imaginario, por lo que vamos a buscar que en una adaptación se mantenga lo más fiel posible. Si el que lo interpreta es muy distinto físicamente, es probable que esa conexión no sea tan fuerte o incluso pueda desaparecer o puedas pensar que es otra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En la serie, los personajes se construyen de una manera mucho más humana. En el caso del juego los personajes son más agresivos, prácticos. Por ejemplo, a <i>Joel</i> lo tienen que mandar a hacer objetivos y los cumple en el juego. Mientras que en la serie tienes a Pedro Pascal que tiene una voz y un peso distinto que te hace sentir también de verdad con un personaje más tridimensional.</li> <li>- <i>Joel</i> en el juego es más rápido y tiene más adrenalina en distintos segmentos de pelea y combate. En la serie tiene 50 años y es más pesado en cómo se mueve. Se siente su experiencia, pero no es perfecto y también comete errores. Es más lento. Se siente también la culpa por decisiones pasadas de <i>Joel</i> como mercenario. En el juego no hay tanto remordimiento de cómo lo construyen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En la serie, los personajes son construidos de una forma más humana. Este medio permite que se muestren más vulnerables y complejos, dándoles una mayor profundidad en comparación con el videojuego.</li> <li>- Los personajes se construyen con mayor dramatismo en cuanto a la serie, con mecanismos narrativos y mayor sensibilidad. En el videojuego, por oposición, son personajes más accesorios, que se guían por objetivos (como <i>NPC</i>) y que a su vez no construyen tanto entre ellos un sentimiento común. En la serie, por actuación y desarrollo de personajes, hay un sentimiento temático de desconfianza humana entre ellos que es normalizado.</li> </ul>
--	---------------------------	--	---	--	--

	<p>él con <i>Ellie</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Este aspecto de paternidad y cómo llega a querer a <i>Ellie</i> es algo que se va descubriendo.</li> <li>- Es una masacre (<i>Fireflies</i>), pero encuentra justificación en cómo él ve las cosas.</li> <li>- Pedro Pascal como personaje en su interpretación es un personaje egoísta. En el juego está claro. "Sacrifica al mundo, por salvar su mundo propio". <i>Joel</i> es muy frío en el videojuego, pero en la serie tiene carisma.</li> <li>- Por ejemplo, <i>Joel</i> en la serie no se quiere reír.</li> <li>- Bella Ramsey pudo aportar al personaje de <i>Ellie</i> desde su actuación. El papel en "<i>Game of Thrones</i> (2011)" influyó bastante en la elección. El personaje de <i>Ellie</i> tiene bastante</li> </ul>	<p>persona. Es otra persona distinta, completamente distinta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se debe resaltar que en este caso específico con <i>Joel</i> del que estás contando la narrativa, la historia de un juego en el que tú has sido el personaje, lo has vivido y está hasta afectado, tan involucrado emocionalmente y tantas horas dedicadas a un personaje. Sí, considero que hubiera sido una mala decisión alejarlo de lo que era el personaje real. Pero sí puedes tener tu cuota de inclusión en personajes quizá menos relevantes. Por ejemplo, en el videojuego, <i>Sarah</i>, la hija de <i>Joel</i>, es rubia. En la serie es tipo latina. Todas esas decisiones siempre tienen que ser para sumar a la historia.</li> <li>- Hay muchos productos que se ven afectados y condicionan muchos elementos de las historias justamente para atender a una corriente o por lo menos una intención de inclusión, que puede estar muy bien de fondo, pero puede ser un distractor de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hay un gran contraste cuando <i>Joel</i> está, por ejemplo, arrojando los cuerpos al fuego de manera bastante cruda. Mientras que en el juego cumple objetivos como en la secuencia inicial y se ve cómo matan a alguien de manera inmediata con <i>Tess</i> en la secuencia inicial.</li> <li>- En el caso de <i>Ellie</i>, en el juego es una compañera y tienes que estar también al tanto para que no le hagan daño. En el juego es esta compañía, mientras que en la serie la sientes por sus comentarios muy similar al juego, pero también independiente y cómo se va construyendo. Sobre todo cómo siente miedo, responsabilidad y es partícipe de crueldad y responsabilidad de matar también.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hay vínculos emocionales ya creados desde el videojuego. Porque finalmente ese es el <i>source</i> material de la serie. Entonces hay un despliegue y un esfuerzo gigante en cómo maquinar las correctas relaciones y engranajes para adoptar un funcionamiento perfecto y bastante aceitado a la hora de engranar la sinergia de personajes con sus trasfondos y acciones. Esto es algo que hereda del juego, pero se potencia en gran dosis narrativa y con decisiones similares y bastantes distintas dependiendo de lo que se quiera transformar y crear.</li> </ul>
--	--	---	---	---

		<p>carácter, inclusive más que en el juego. La actuación de Bella Ramsey como <i>Ellie</i> me gustó mucho más que la de Pedro Pascal como <i>Joel</i>.</p>	<p>la esencia de lo que uno quiere contar, de la historia que al final es independiente de ese tipo de cosas.</p>		
--	--	--	---	--	--



	<p><b>Verbatims</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Pedro Pascal tenía límites, no es que no haya hecho un buen trabajo", solo que hay distintos personajes que jalan el peso de protagonismo por lo que hacen".</li> <li>- "Joel está traumatado, por el hecho de ser un sobreviviente. Y tiene mucho miedo. Prefiere en lo encapsulado quedarse porque ese miedo lo absorbe".</li> <li>- "Joel es un desquiciado con una gran carga de violencia".</li> <li>- "Joel llega a tirar todo por la borda por la única persona que le importa". "Mató a todas las personas de <i>Fireflies</i> por salvar a <i>Ellie</i>".</li> <li>- "Pedro Pascal le aporta humanidad distinta que el Joel del videojuego"</li> <li>- "Hay un capítulo donde</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Me parece lógico que para una persona que disfrutó el videojuego y ve la serie, lo razonable es que espere se trate de mantener un <i>casting</i> más o menos similar al producto original".</li> <li>- "La actuación de Pedro es bastante acertada, centrado en lo paternal. Sin embargo, una diferencia clara que existe entre el Joel del videojuego, con el de Pedro Pascal es que el de Pedro parecía un hombre ya cansado o viejo. No era igual de fuerte, pero se podría apelar a esta realidad que estamos viendo en la serie".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Se podría hacer también un <i>spin off</i> de Joel en los años que no cuenta el juego donde se vuelve mercenario y un personaje duro".</li> <li>- "El personaje de Tess y su muerte, por ejemplo, se siente mucho más pausado e impactante por la grandiosidad de la calma contrapuesta contra el ritmo del juego".</li> <li>- "Especialmente hay un capítulo que examina este remordimiento del pasado de Joel".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Hay un capítulo donde Pedro Pascal está escuchando chistes de <i>Ellie</i> y no se quiere reír, pero finalmente se ríe. Y ese quiebre en esto te otorga un vistazo al mundo interior de él, te sensibiliza y te lo muestra distinto".</li> <li>- "El personaje de Tess y su muerte, por ejemplo, se siente mucho más pausado e impactante por la grandiosidad de la calma contrapuesta contra el ritmo del juego".</li> <li>- "La actuación de Pedro es bastante acertada, centrado en lo paternal. Sin embargo, una diferencia clara que existe entre el Joel del videojuego, con el de Pedro Pascal es que el de Pedro parecía un hombre ya cansado o viejo. No era igual de fuerte, pero se podría apelar a esta realidad que estamos</li> </ul>
--	-------------------------	---	--	--	---



		<p>Pedro Pascal está escuchando chistes de <i>Ellie</i> y no se quiere reír, pero finalmente se ríe. Y ese quiebre en esto te otorga un vistazo al mundo interior de él, te sensibiliza y te lo muestra distinto".</p>			<p>viendo en la serie".</p>
--	--	--	--	--	-----------------------------



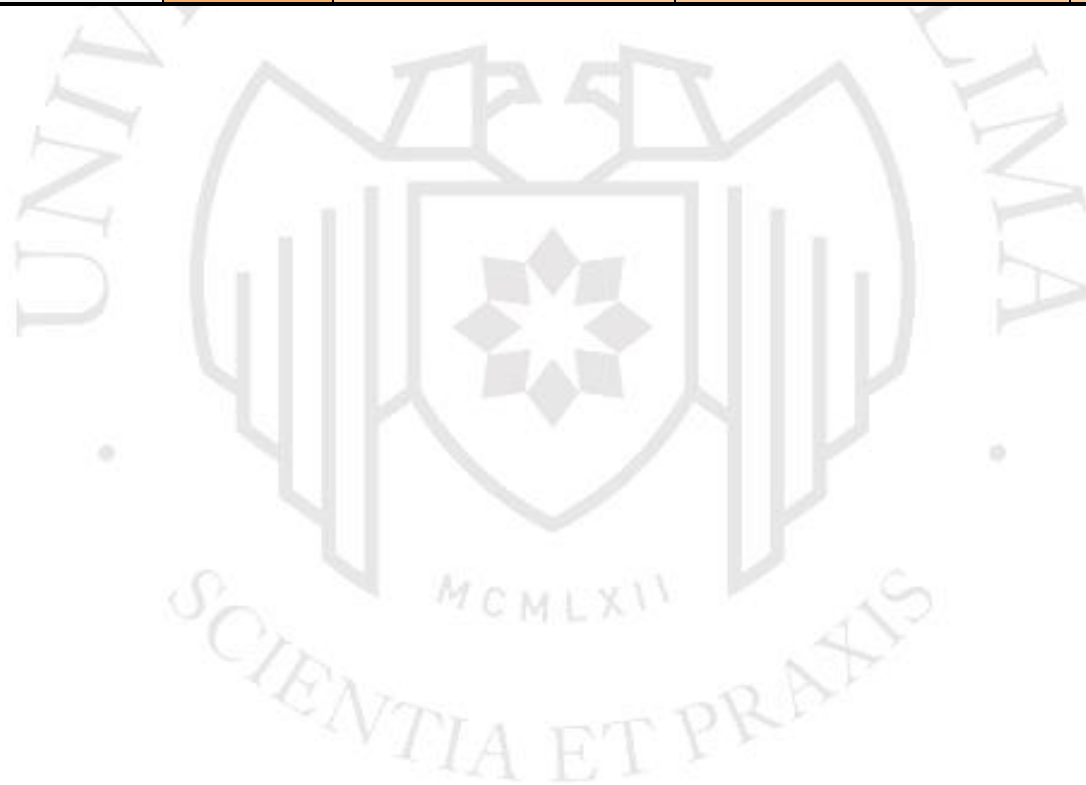
<p><b>Joel: videojuego vs serie</b></p>	<p><b>Información</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En la serie es mucho más narrativo colocar un nuevo objetivo en cuanto al hermano en vez de solucionar la batería.</li> <li>- En ambos productos, <i>Joel</i> va en busca de algo, pero se encuentra con algo distinto. La motivación es distinta pero el resultado es el mismo.</li> <li>- Es circunstancial el encuentro con el hermano. En la serie marcaban bastante la construcción con las luciérnagas y fomentan el descubrimiento y la necesidad del hermano.</li> <li>- Esta construcción de <i>Joel</i> tiene que ver también por cómo está construido. En la serie, <i>Joel</i> no está retratado como un monstruo. En el juego tiene una motivación más inmediata.</li> <li>- Hay un cambio en el que la gente puede empatizar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La serie apunta a algo distinto en cuanto a la motivación de <i>Joel</i> frente al videojuego. La serie presenta personajes, con los que es mucho más sencillo empatizar, personajes mucho menos violentos. Frente a un videojuego que, desde el creador del videojuego, ofrece una historia mucho más violenta, mucho más agresiva, con muchas motivaciones, además, mucho más frías que las que una serie puede presentar.</li> <li>- El hecho de que desde un inicio nos muestran esta preocupación de <i>Joel</i> por el hermano, que es algo que no creo que en el videojuego nos enteremos del hermano un poco más adelante, pero acá en la serie nos lo muestran desde el inicio, es que le puede aportar un poco, que termina por humanizarlo un poco más, incluso le agregas que sea más capaz de preocupación al personaje de los que puede tener.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hay mucha diferencia. En el videojuego, <i>Joel</i> no tenía tanta voz. Habían cutscenes y te mandaban a hacer objetivos.</li> <li>- En la serie, <i>Joel</i> tiene mucha voz sobre las decisiones. Pedro Pascal tenía también más presencia vs. el videojuego.</li> <li>- Este segmento es bastante diferente porque están buscando a <i>Robert</i> por armas, y en el juego solo quieren una batería para un vehículo.</li> <li>- En la serie, <i>Tess</i> también se retrata de una manera distinta en cómo muere. Se queda de manera más tranquila en la serie, en el juego tiene un cometido de que no los devoren los <i>zombis</i>.</li> <li>- En cuanto a <i>timing</i>, cortaron cosas desde el inicio, pero tocaron cosas puntuales de la historia. Hasta este momento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La serie humaniza a los personajes principales, muestra sus preocupaciones, relaciones y motivaciones de forma más explícita.</li> <li>- La motivación de <i>Joel</i> en la serie es diferente, esto genera que los espectadores empaticen con él de forma más sencilla.</li> <li>- El realismo es distinto en el juego y en la serie. Mientras que <i>Joel</i> en el juego se siente también más como un personaje de videojuego con casi superpoderes, pese al realismo de este, en la serie se adapta a un realismo y pesadez de movimientos y de disposición distinta de peso y voz dramática. Se construye a un <i>Joel</i> con mayor voz y presencia que es bastante alimentado también por el mismo Pedro Pascal.</li> </ul>
---	---------------------------	--	--	--	--

		<p>mejor con <i>Joel</i> con este cambio, pero de igual manera choca con el material original.</p> <p>- Es más lógica la motivación por el hermano, porque así se vuelve más alimentada la unión de <i>Joel</i> con <i>Ellie</i>.</p> <p>- Las narrativas también evolucionan. Hay una brecha de más de 10 años entre la salida del juego y la serie. Hay una coherencia entre los personajes y las narrativas.</p>	<p>- Te encariñas con el personaje de manera distinta. En el videojuego generas una conexión por la jugabilidad o el gameplay o todo lo que estás obligado a hacer para avanzar. Es como si conectara con mi lado más egoísta y agresivo por momentos. Frente a una serie que parece ser más explícita en el concepto de la idea y razón del personaje. A diferencia del videojuego, desde el inicio la serie nos muestra un personaje que parece contuviera una o dos razones para vivir, dos motivaciones que son más importantes que el dinero, que simplemente es subsistir.</p> <p>- Se muestra de manera más explícita que <i>Joel</i> es alguien que le importan los que lo rodean, es alguien que siente que le debe algo a lo que quiere, mientras que en el videojuego él siente que no le debe nada a nadie, sino que simplemente sigue con su vida. Su travesía para llevar a <i>Ellie</i> no solo era porque le importaba <i>Tess</i>, también era por un tema</p>	<p>lo están haciendo bastante fiel al juego. Hay un <i>Joel</i> mucho más agresivo en el juego, pero en la serie tocan personajes mucho más humanos. Es distinto como empatizas, sobre todo para quienes no hayan jugado el juego. Te puedes relacionar de mejor manera.</p> <p>- También se retiraron cosas del juego en la serie. Porque el sufrimiento y la pérdida la ves de otras maneras.</p> <p>- <i>Tess</i>, por ejemplo, en cómo se sacrifica de una manera distinta mucho menos brutal. También el tiempo que pasa de la serie y juego es distinto al pasar. En el juego pasan 10 y en la serie como 20 años.</p> <p>- Es bastante deprimente en la serie como retratan la caída de la sociedad.</p> <p>- Impactante, impredecible.</p> <p>- Realismo.</p>
--	--	---	---	---

			<p>de cómo tengo una deuda con ella porque ella le dice "tú me lo debes" y él acepta afirmando que es un hombre de palabra.</p>	<p>- No hay leyes o cárceles en un mundo postapocalíptico. En un mundo hay bastantes peligros, no tienes por qué ser un "caballero en armadura". Crueldad y responsabilidad de matar también.</p>
--	--	--	---	---

	<b>Verbatims</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Narrativamente es más sencillo crear la motivación del hermano".</li> <li>- "La motivación de <i>Joel</i> en el juego es vengarse y algo que surge de la nada, no es algo premeditado".</li> <li>- "En la serie podemos ver también como <i>Ellie</i> tiene mucha más influencia sobre Joel que en el juego, por cómo está construido".</li> <li>- "Es más verosímil en la serie la motivación de <i>Joel</i> por encontrar a su hermano y hace más sentido de esta manera, que en el juego. Porque así entendemos mejor luego el vínculo familiar que hay con un <i>Joel</i> mucho más sensible que en el caso del juego".</li> <li>- "Hay una evolución en cómo se cuentan las historias".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "<i>Joel</i> parece ser alguien deshumanizado y que con el avanzar del juego se va humanizando, mientras que en la serie va lidiando con su propia humanidad en cada capítulo y aparentemente está motivado por el amor a su hermano y esto afecta su relación con <i>Ellie</i> adelantándola frente a lo que vemos en el videojuego".</li> <li>- "La serie trabaja la muerte de <i>Sarah</i> de manera mucho más profunda, se siente mucho más y creo que Pedro Pascal también comunica mucho más esto. Pero claro, yo siento que es una característica de los productos audiovisuales. El videojuego atiende al público de una manera muy distinta a la que en la serie atiende, en la que la serie lo hace".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Considero que <i>Joel</i> tiene más presencia, pero no tanta voz".</li> <li>- Entonces "está bien cortar algunas cosas para contarlas de otras maneras".</li> <li>- "Sobre todo cuando <i>Joel</i>, por ejemplo, agarra cuerpos de gente para quemarlos. Es completamente desesperanzador".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "<i>Joel</i> parece ser alguien deshumanizado y que con el avanzar del juego se va humanizando, mientras que en la serie va lidiando con su propia humanidad en cada capítulo y aparentemente está motivado por el amor a su hermano y esto afecta su relación con <i>Ellie</i> adelantándola frente a lo que vemos en el videojuego".</li> <li>- "La serie trabaja la muerte de <i>Sarah</i> de manera mucho más profunda, se siente mucho más y creo que Pedro Pascal también comunica mucho más esto. Pero claro, yo siento que es una característica de los productos audiovisuales. El videojuego atiende al público de una manera muy distinta a la que en la serie atiende, en la que la serie lo hace".</li> <li>- "Es más verosímil en la</li> </ul>
--	------------------	---	---	--	--

					serie la motivación de <i>Joel</i> por encontrar a su hermano y hace más sentido de esta manera, que en el juego. Porque así entendemos mejor luego el vínculo familiar que hay con un <i>Joel</i> mucho más sensible que en el caso del juego".
--	--	--	--	--	--



Cinematografía	Información	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Te conviene como productor tener fidelidad con el contenido original.</li> <li>- Va por saber también qué es lo que tu público te puede exigir.</li> <li>- Es emocionante también el contexto de que <i>HBO</i> produce la serie. Viene esto justo del contexto de haber producido <i>Game of Thrones</i> (2011).</li> <li>- Sobre todo para los fans, hay un valor que se tiene que hacer para captar a los fans para captarlos por algo específico que capture al público.</li> <li>- El diseño de producción necesita un amplio presupuesto y diseño. Respecto al videojuego en cuanto a los monstruos y enemigos, ayudan a incorporar al espectador en el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un jugador como tal tiene ya un vínculo con el videojuego y lo recuerda tal cual con ciertos elementos. Ver estos mismos reflejados en la serie da cierta satisfacción.</li> <li>- Los escenarios son idénticos y supieron aprovechar esto bastante, empleando planos súper generales, mostrando todo el espacio, todo el ambiente.</li> <li>- En el videojuego, las cinemáticas son bastante estables o los planos en movimiento que están bastante estabilizados. La serie, en cambio, usa una estética de “cámara en mano” con más movimiento y <i>blur</i> que puede llegar a sacar a algunos espectadores.</li> <li>- El videojuego fue construido bastante cinematográfico y realista en la medida de lo posible. Es por eso que la serie tuvo una base bastante sólida de donde partir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El tema de la perspectiva afecta bastante. En el juego estás todo desde tercera persona y lo vives, lo experimentas. Pero en la serie encuentras otros personajes y perspectivas.</li> <li>- En el juego te quedas mucho tiempo con <i>Joel</i> como personaje, mientras que en la serie hay distintas perspectivas, e inclusive sientes cómo tienen otro protagonismo con el capítulo de <i>Bill y Frank</i>.</li> <li>- Sientes y experimentas el temor de otra manera porque en el juego te pueden matar y puedes experimentar la muerte de manera más violenta y con un segmento de muerte perturbadora. En la serie sientes más peligro y suspenso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantener cierta fidelidad al contenido y estética del videojuego en la serie, ayuda a captar y satisfacer a los fans del videojuego. Esto se aprecia en la reproducción de ciertos detalles como el de la mochila de <i>Ellie</i>.</li> <li>- La serie ofrece una perspectiva narrativa distinta a la del videojuego. Presenta distintos puntos de vista y perspectivas.</li> <li>- El videojuego ya tenía una impronta cinematográfica en cómo fue construido con los visuales, <i>cinematics</i> y también con su presentación. Por eso, pese a tener bastante de acción y tensión en la jugabilidad, se presta para generar espacios y bolsillos de momentos distintos con estos <i>backdrops</i> que generan cinematográficamente</li> </ul>
----------------	-------------	--	--	--	---

			<p>- Es muy importante para los espectadores y jugadores del videojuego que a nivel de vestuario, escenografía y objetos se mantengan fieles al producto original. Detalles como la mochila de <i>Ellie</i> que eran idénticos hasta en los pines era algo que cualquier jugador agradecería.</p>		<p>ambos (serie y juego) en bastante similitud.</p>
	<p><b>Verbatims</b></p>	<p>- "Está primero la obra, y que sigas al videojuego es algo <i>cool</i>, pero más allá de respetar pueden haber <i>easter eggs</i> o guiños porque sabes que tu producción va a trabajar con la reacción de la gente".</p> <p>- "Un gran error al producir una obra es no hacerles caso a los <i>fans</i>".</p>	<p>- "Es mejor que se parezca hacia el juego para que pueda replicar sensaciones que se tuvieron. Podrían cambiarlas como hicieron en algunos momentos, pero siempre sintiendo un estilo parecido".</p> <p>- "Hay una armonía muy lograda desde el videojuego, como el tema de la música y lo que veíamos en pantalla. Muchas adaptaciones sufren</p>	<p>- "Desde el inicio se va planteando una relación, pero es por cómo se van construyendo las visuales que te das cuenta que es una relación larga e íntima".</p> <p>- "La navegación a través del lugar lleno de trampas te da una sensación inmersiva. Sientes que estás ahí por cómo lo recorres. Y visualmente se</p>	<p>- "Es mejor que se parezca hacia el juego para que pueda replicar sensaciones que se tuvieron. Podrían cambiarlas como hicieron en algunos momentos, pero siempre sintiendo un estilo parecido".</p> <p>- "La navegación a través del lugar lleno de trampas te da una sensación</p>



		<p>- "Por todos lados, es súper importante usar el presupuesto para hacer sentir a los fans del videojuego, vinculados con la serie por lo que se elabora en pantalla".</p>	<p>porque no tienen eso desde el producto original".</p>	<p>siente".</p>	<p>inmersiva. Sientes que estás ahí por cómo lo recorres. Y visualmente se siente".</p> <p>- "Hay una armonía muy lograda desde el videojuego, como el tema de la música y lo que veíamos en pantalla. Muchas adaptaciones sufren porque no tienen eso desde el producto original".</p>
<p><b>Mecánicas del juego</b></p>	<p><b>Información</b></p>	<p>- Mecánicas de juego innovadoras para el año en que salió.</p> <p>- Jugar con <i>Joel</i> es bastante fuerte por cómo se maneja. <i>Joel</i> se puede agarrar mano a mano con <i>clickers</i> u otros enemigos de manera directa. Sientes que de cierta manera estás como con un <i>G.I. Joe</i> o un personaje superhéroe. Pero también es aterrizado porque sigue siendo humano y frágil.</p> <p>- En el juego la jugabilidad es muy buena, pero es</p>	<p>- El juego realmente es difícil. Plasma bastante el hecho de tener pocas municiones. No como en otros juegos, que claro, eres un personaje con muchas armas y municiones, es un poquito fuera de la realidad. Yo creo que tener este límite es una de las cosas más interesantes.</p> <p>- El nivel de complejidad del juego mezclado con la narrativa es bastante interesante.</p>	<p>- En cuanto al juego, había bastantes trampas, <i>tripwires</i> y más trampas. Es más, no le había prestado mucha atención a la muerte del compañero de <i>Frank</i>. Estaba más pendiente de eso.</p>	<p>- Es un juego que introduce mecánicas novedosas y únicas para el año en que se lanzó.</p> <p>- El juego integra la narrativa y jugabilidad, donde la historia te acompaña y complementa las acciones del jugador.</p> <p>- El jugador se enfrenta a la escasez de recursos, tiene que gestionar municiones limitadas. Esto genera una sensación de vulnerabilidad y fragilidad del personaje y añade un nivel adicional de realismo,</p>

		poco común ver cómo la narrativa te acompaña.			dificultad y tensión al momento de jugar.
	<b>Verbatims</b>	<p>- "El juego te deja disparar y matar con <i>shotgun</i>. Es algo que recuerdo bastante".</p> <p>- "Había secuencias en que no tenía armas y eso me asustaba".</p>	<p>- "En el juego tienes una motivación espontánea. Y por eso también bastante se acomoda a las armas y la improvisación de estas. No es algo a lo que pueda desarrollar mucho".</p> <p>- "En el juego podemos cambiar la perspectiva un momento a <i>Ellie</i>, pero casi todo el tiempo estamos con <i>Joel</i> y esto nos hace sentir de una manera enfocada y dirigida. Centrada y que no es intercambiable.</p>	<p>- "Hay mucha prisa, por ejemplo, en el final del segmento de <i>Bill's Town</i> en el juego, te persiguen <i>clickers</i> y tienes que ir huyendo. Mientras que en la serie esto no es así".</p> <p>- "En el juego hay una preocupación constante por sobrevivir y que no te maten. Esta preocupación te lleva a jugar también de una manera distinta con urgencia".</p>	<p>- "En el juego hay una preocupación constante por sobrevivir y que no te maten. Esta preocupación te lleva a jugar también de una manera distinta con urgencia".</p> <p>- "En el juego podemos cambiar la perspectiva un momento a <i>Ellie</i>, pero casi todo el tiempo estamos con <i>Joel</i> y esto nos hace sentir de una manera enfocada y dirigida. Centrada y que no es intercambiable.</p> <p>- "En el juego tienes una motivación espontánea. Y por eso también bastante se acomoda a las armas y la improvisación de estas. No es algo a lo que pueda desarrollar mucho".</p>

<p><b>Bill y Frank como capítulo</b></p>	<p><b>Información</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hay distintas ventajas que pueden ocurrir en una adaptación. Pero también hay trabas. El límite es el <i>lore</i> que se pueda encontrar.</li> <li>- Como se trata de una serie puedes abarcar distintos arcos y temáticas que en un videojuego para explorar.</li> <li>- <i>Bill</i> es un personaje mucho más huraño en el juego, mientras que en la serie tiene una personalidad distinta y más sensible.</li> <li>- La ubicación del capítulo también es importante, es justo un punto de inflexión.</li> <li>- Aporta mucho hacerlo más romántico porque hay otros aspectos.</li> <li>- Hay bastante también de licencias que se toman en cómo se abordaron los capítulos de manera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La serie logra ampliar la historia y darles mayor tridimensionalidad a los personajes secundarios. Parece ser este el tono o el objetivo de la serie que termina como acumulando empatía, sentimientos y tratando de decir “oye, mira, si yo estuviese en esta posición, o sea, quizá también me pasaría algo parecido”. Está la idea de una historia de amor tan bonita como la que cuentan ahí en una circunstancia adversa como la que enfrentan.</li> <li>- Hay algo importante y es que en consenso muchos tuvieron curiosidad al jugar el juego de saber qué pasó en la historia de <i>Bill</i> y la serie termina siendo una respuesta a la inquietud de muchos <i>fans</i>.</li> <li>- Tanto para el que jugó el juego y quería de repente conocer un poco más sobre ese personaje, esta parte de la serie ayudó y para los que no habían jugado el juego este capítulo creo que los ayuda también a</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo resumo con un <i>meme</i>. El primero, presentar, desarrollar y el tercero vamos a destruirlos emocionalmente. El capítulo comienza con un personaje ansioso y luego conoce en este mundo postapocalíptico a alguien distinto. Yo viví bastante en este capítulo.</li> <li>- En el juego no lo noté. El sentimiento es bastante distinto.</li> <li>- El capítulo me tomó por sorpresa porque parece un <i>spin-off</i> del juego. Fue una sorpresa grata porque principalmente la aparición del personaje es con muy poco enfoque, siempre con <i>Joel</i> y <i>Ellie</i> como foco, apartaron un capítulo para explicar su historia de manera emotiva.</li> <li>- Tenía 13 años cuando lo jugué, no noté el vínculo. Pensé que era su compañero de supervivencia. Y no le prestaba tanta atención al</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El episodio sorprende al espectador al centrarse en estos personajes secundarios y desarrollar una historia emotiva y conmovedora, lo que genera un fuerte impacto emocional en el público.</li> <li>- En el videojuego la relación entre <i>Bill</i> y <i>Frank</i> pasa desapercibida.</li> <li>- Los objetivos y la construcción son distintos. Aquí podemos ver cómo se desarrolla la idea de otros recursos que vienen y cambian la narrativa. Esto configura de manera distinta cómo los personajes pueden coexistir en este mundo cruel e inclusive tomarse licencias para que con un episodio se pueda cambiar completamente el protagonismo.</li> </ul>
--	---------------------------	--	--	--	---

		<p>distinta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es impactante ver cómo se aborda de manera distinta a <i>Bill</i> y <i>Frank</i> para ampliar el mundo y sumar más detalles de manera indirecta.</li> <li>- El mundo de <i>F.E.D.R.A.</i> se explora mucho más.</li> </ul>	<p>conectarte y a meterte más en la historia general.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El episodio es hermosísimo, es muy, muy bello. Sí, es el más conmovedor, el que más puede enganchar a las personas, sean fans o no del género.</li> <li>- En el videojuego nunca te separas de tus protagonistas. Tener una serie donde puedes darle una pausa a esto puede ser refrescante. Este episodio es para que nosotros también sintamos que, dentro de este mundo de mierda, hay un rayo de esperanza.</li> <li>- Este capítulo habla sobre un hombre que vivía apartado de la sociedad, con trampas, no quiere hablar con nadie y mira, se enamoró de un intruso que se metió en su vecindario y supo encontrar la felicidad, un motivo para vivir y es prácticamente lo que es, lo que pudo ser <i>Joel</i>, no lo que es, lo que pudo ser la historia de <i>Joel</i>. Es el lado positivo de las cosas</li> </ul>	<p><i>gameplay</i>. El <i>gameplay</i> captura mucho más la atención que la historia de <i>Frank</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No te lo esperas porque no dan esta importancia a <i>Bill</i> y lo que sucede alrededor suyo. Hay un objetivo en el juego y cómo estás pendiente de eso. En cuanto a la serie, ya no sigues esta historia, y construyes el mundo.</li> <li>- En el juego es un detalle, pero aquí te queremos destrozarnos el alma viendo como comparten el mundo.</li> <li>- Se siente como un <i>spin-off</i> del juego.</li> <li>- En este capítulo no tanto se siente la desconfianza, sino cómo se entrega la confianza. "<i>Bill</i> para <i>Frank</i> era un capricho y cambia toda su vida y realmente comienza a vivir". Eventualmente, esto te motiva a ser una mejor persona.</li> </ul>
--	--	--	--	--

			<p>en un futuro que lamentablemente los personajes no pudieron vivir, pero es muy similar.</p> <p>- Es un capítulo muy importante y sobre todo porque suma. No es que está ahí de relleno para agregar la inclusión gay, que mucha gente ha dicho que me parece injustificado. Realmente aporta algo muy importante y no porque no haya tantas peleas como en el videojuego. La serie sabe reemplazar la acción y dinámica del videojuego con una conexión humana con los personajes por el lado del guion y cinematografía. Eso hace que este capítulo resalte entre todos los demás.</p> <p>- Hay mucho simbolismo que genera mucha reflexión y personalmente creo que por eso también es bastante valioso este capítulo, porque no solamente te complementa acerca de los personajes, sino también te hace reflexionar acerca del existencialismo dentro de este mundo.</p>	<p>- Las relaciones y considero que son para complementarse el uno al otro. En este caso, <i>Frank</i> era mucho más cauto que <i>Bill</i>.</p> <p>- En este capítulo también sientes como que es algo sorprendente, porque tú esperabas en orden el capítulo que continuaba la historia de <i>Joel</i> y <i>Ellie</i>. Entonces fue raro al inicio. Pero después te encariñas con estos personajes.</p> <p>- Es interesante porque también a través de <i>Bill</i> y <i>Frank</i> entendemos como sucede justo el apocalipsis en ese momento, como de una perspectiva que nunca se vio. Porque en el juego tú ya ves el apocalipsis, pero esto ocurre justo cuando todo comienza y se empieza a preparar para el apocalipsis.</p> <p>- Hay bastante de cómo aportan las relaciones y como también es un espejo</p>
--	--	--	--	---

apocalíptico. Justamente la parte de las fresas puede tratar de eso, la comen juntos y se emocionan hasta las lágrimas. Como algo aparentemente extinto o difícil de conseguir, se sobrevive a pesar del contexto. Justamente es a lo que concierne el amor, ¿no? Y lo que los vuelve a hacer sentir humanos.

romántico de la relación de *Joel* y *Ellie*. Es algo que debería complementarse por los personajes distintos y lo que da cada uno.

- En el juego no lo sientes así. Conoces el personaje y te acompaña, pero hasta su personalidad es bastante distinta.

	<b>Verbatims</b>	<p>- "Tú no estás en la serie, en la piel del personaje en el videojuego. Pero en la serie, solo se sugiere y tiene un impacto y una sensibilidad distinta".</p> <p>- "La historia es la más bonita en un mundo postapocalíptico de todos los personajes de la serie. Bastante romántica".</p> <p>- "Este capítulo te sensibiliza más con la relación de <i>Joel</i> y <i>Tess</i>. Esta historia de vida <i>slice of life</i> te choca más justo la muerte de <i>Tess</i>. Puramente es un choque emocional porque fue lo más fuerte que vimos hace tan solo 2 capítulos".</p> <p>- "Particularmente no soy muy fan de este capítulo, sino por cómo se construyó en el juego".</p> <p>- "Cuando se descubre en el juego es a través de una pista y menos explícito a través de una nota".</p>	<p>- "Hay personas que realmente pueden ser felices, que tú realmente si quieres a alguien, si lo valoras y si te preocupas por esa persona, tú tienes que hacer cualquier cosa para cuidarla. Creo que eso es lo que al final del episodio dejó <i>Bill</i> en esta nota diciendo eso y pues yo creo que es el capítulo que más explora el concepto del amor en tiempos de <i>clickers</i>".</p> <p>- "Tanto en el juego como en la serie hay un constante sentimiento de duda, preocupación de cuidarte tanto de las personas como de los zombis. Es un contexto tan salvaje que parece que lo único que nos termina de humanizar es el amor".</p> <p>- "En este capítulo, más allá de lo visualmente atractivo, sí me pareció relevante para construir esta historia la forma como se ha hecho a través de la serie, que es un <i>Bill</i> más heroico y un personaje que toma las decisiones mientras que en el videojuego es un antihéroe".</p>	<p>- "Muestra las realidades de gente aisladas, comunidades, como fue en el transcurso del tiempo, como usas los recursos, y cómo te va mostrando cosas de cómo funciona este mundo".</p>	<p>- "Tú no estás en la serie, en la piel del personaje en el videojuego. Pero en la serie, solo se sugiere y tiene un impacto y una sensibilidad distinta".</p> <p>- "Hay personas que realmente pueden ser felices, que tú realmente si quieres a alguien, si lo valoras y si te preocupas por esa persona, tú tienes que hacer cualquier cosa para cuidarla. Creo que eso es lo que al final del episodio dejó <i>Bill</i> en esta nota, diciendo eso y pues yo creo que es el capítulo que más explora el concepto del amor en tiempos de <i>clickers</i>".</p> <p>- "En este capítulo, más allá de lo visualmente atractivo, me pareció relevante para construir esta historia la forma como se ha hecho en la serie, es un <i>Bill</i> más heroico y que toma decisiones mientras que en el videojuego es un antihéroe".</p>
--	------------------	--	--	---	--

<p><b>Transposición de videojuego a serie</b></p>	<p><b>Información</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hay distintas ventajas que pueden ocurrir en una adaptación, pero también hay trabas. El límite es el <i>lore</i> que se pueda encontrar.</li> <li>- El mundo de <i>F.E.D.R.A.</i> se explora mucho más.</li> <li>- El videojuego tiene ciertas limitaciones. En la serie puedes dar otros aspectos.</li> <li>- Los <i>cordyceps</i> y cómo se abordaron de manera distinta con los doctores, con un drama paralelo al inicio del episodio es algo que te transporta a otra clase de peligro y dramatismo.</li> <li>- El <i>lore</i> se abarca de distinta manera para decir: te está pasando frente a un videojuego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De alguna u otra forma uno cuando está jugando siempre se pregunta ciertas cosas como por qué pasó esto o qué fue capaz, quiere saber o conocer un poco más sobre sus personajes. Entonces creo que estas cosas que se vienen agregando son así, con importancia. A mí, en particular me gustó un montón los primeros minutos de la serie, cuando empieza y comienzan a explicar sobre el virus.</li> <li>- Es clave el <i>casting</i>. Que los actores y sus personajes respeten a sus versiones originales. También me parece muy importante que se respeten los momentos clave de la historia.</li> <li>- En el caso de los videojuegos no puedes poner <i>gameplay</i>, tienes que mirar más allá de lo que es la acción, disparos o muerte. En una serie tienes que mirar que es lo que quiere transmitir del videojuego en esencia y agarrarse de eso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muchas veces es el pensamiento de cómo apuestas más por el drama humano y el desarrollo del mundo.</li> <li>- Es necesario hacer cambios porque también es un medio distinto. Por ejemplo, es diferente un panel de cómic que una pantalla.</li> <li>- Una apuesta necesaria en el drama humano para desarrollar sus historias.</li> <li>- Es otro medio y lo que tienes que decir también es distinto. Hay mecanismos nuevos que ayudan a que sea más digerible.</li> <li>- Comparando juegos y series, es difícil hablar mejor o peor. Como cuando compras un libro y una película. En el juego tienes más tiempo para ser el protagonista por más tiempo, como 40 horas. Pero también en la serie tienes muchos más personajes para</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La serie logra expandir y explorar más a fondo el mundo en el que se desarrolla la historia, ofreciendo una visión más detallada de diversos elementos, llenando algunos vacíos y proporcionando información adicional sobre el mundo, los personajes y las relaciones interpersonales.</li> <li>- Son medios diferentes, cada uno tiene diversos mecanismos que funcionan y ayudan a contar la historia.</li> <li>- Han pasado años también entre el lanzamiento del videojuego y la serie. Hay nuevas formas de contar e innovar a través de mecanismos y cuerpos nuevos narrativos como también de elección de ahondar en el mundo. El <i>lore</i> es un concepto importante porque habla</li> </ul>
---	---------------------------	---	--	--	--



			<p>- Toda adaptación produce un grado de nostalgia a esta cosa que tanto gustó. Es importante pensar si el espectador está interesado en volver a ver la historia en otro lado y qué otro lado, cualquier alteración que se haga sea en pro del espectador.</p>	<p>expandir el mundo.</p> <p>- El juego logra presentar algo más catastrófico y desolador, explorando y que te devoren y maten. Pero en la serie hay un carácter humano. El juego te da una visión más profunda, pero la serie está en los personajes.</p> <p>- Inicialmente no me gustó que hagan cambios, por ejemplo, la parte de la universidad. "Como tenía que llegar en caballo... y en la serie fue mucho más corto con el aire libre, lo apuñalan y acaban".</p> <p>- Hay partes que no se abordaron en su totalidad, porque si bien ayuda a construir el mundo, la percepción de las escenas es distinta acortando estas para cambiar la perspectiva de cómo se narra la historia. Es rara esta adaptación. Diría que es una ganancia.</p>	<p>justamente de las reglas, visión, cosmovisión y entendimiento de este mundo.</p>
--	--	--	---	--	---

	<p><b>Verbatims</b></p>	<p>- "En una serie ordenar tu cuarto puede no ser aburrido como en un juego. En un juego es inherente el tema de la acción".</p> <p>- "Es una aventura ver cómo por más que sepas como todo va de punto A a B, te complementa toda la experiencia de <i>The Last of Us</i>. No esperaba una adaptación así".</p>	<p>- "Se valora que puedas agregar contenido a la historia original, que se sumerja más en el universo de la historia o de los personajes y demás. Brindar información extra que no se ha visto en la versión original, porque si vas a hacer una historia que va a ser exacta, lo mismo al original ¿Para qué? ¿Para qué la voy a ver? No me sabe a nada nuevo, no es que solamente me están dando una imagen nueva, pero en el fondo es lo mismo, no tendría sentido verlo y en ese sentido creo que sí vale la pena que digamos".</p>	<p>- "Se olvidaron de esta parte, quizás en el juego es chévere porque estás tú metido ahí, pero quizá no es tan chévere verla en una serie".</p> <p>- "Me preocupaba cómo iba a hacer con tanto contenido para adaptarlo".</p> <p>- "La última adaptación que vi y que consideré decente fue la de <i>The Super Mario Bros. Movie</i> (2023). Cambian la historia con un Mario ajeno, pero hace cambios de una manera buena y disfrutable".</p> <p>- "También siento que no podían abarcar todo esto por los capítulos".</p>	<p>- "Es una aventura ver cómo por más que sepas como todo va de punto A a B, te complementa toda la experiencia de <i>The Last of Us</i> (2013). No esperaba una adaptación así".</p> <p>- "Se valora que puedas agregar contenido a la historia original, que se sumerja más en el universo de la historia o de los personajes y demás. Brindar información extra que no se ha visto en la versión original, porque si vas a hacer una historia que va a ser exacta, lo mismo al original ¿Para qué? ¿Para qué la voy a ver? No me sabe a nada nuevo, no solamente me están dando una imagen nueva, pero en el fondo es lo mismo, no tendría sentido verlo y en ese sentido creo que sí vale la pena que digamos".</p> <p>- "Me preocupaba cómo iban a hacer con tanto contenido para adaptarlo".</p>
--	-------------------------	--	--	---	---

<p><b>Moral</b></p>	<p><b>Información</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La serie no te da a decidir, te plantea la moral.</li> <li>- Mientras que en el juego se menciona de manera correlativa, y es un producto colateral, en la serie a <i>Joel</i> lo castigan más y lo tortura más su pasado justo buscando una especie de redención.</li> <li>- El juego juega bastante contigo a ponerse del lado correcto pese a que no lo es neutralmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Moralmente no había un momento en que te sientas ajeno. Era bastante inmersivo como te compone una moral.</li> <li>- En el videojuego desde la perspectiva de tercera persona había una forma en que te sentías como <i>Joel</i> propio de tu suerte.</li> <li>- El peligro se siente más próximo. En el juego es inmediato. En la serie sabes que está ahí por lo que conoces del videojuego. Te condiciona.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se enfocan más en la relación de <i>Bill</i> y <i>Frank</i> y se siente un paréntesis. Pero como algo positivo porque suspende la carga moral del episodio.</li> <li>- Hay una constante de crueldad en este mundo y se transpira en todo momento.</li> <li>- Hay un aspecto moral que se percibe de manera distinta y para otros momentos.</li> <li>- Es algo que te sensibiliza un montón, pero le da peso a no querer afrontar esto solo. Por ejemplo, por eso entendemos porqué <i>Joel</i> no sacrificaría a <i>Ellie</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La serie plantea ciertos dilemas morales y explora las decisiones éticas de los personajes, mientras que el juego también lo hace, pero desde una manera más inmediata y directa debido a la naturaleza interactiva del medio.</li> <li>- En ambos se transmite la crueldad y la dureza del mundo en el que se desarrolla la historia, pero la forma en la que se presenta varía por las diferencias narrativas y el estilo de cada plataforma.</li> <li>- La serie profundiza en el peso de las decisiones de los personajes de una manera distinta a la del juego. Esto influye en cómo se perciben las acciones y relaciones de los personajes.</li> </ul>
---------------------	---------------------------	---	---	---	--

	<p><b>Verbatims</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Hay una escena al inicio del videojuego cuando ves que le ha caído a alguien contaminación de esporas, y tú tienes la decisión de matarlo o no. Entonces el compás moral te da a ti como jugador esa libertad".</li> <li>- "En la serie se tortura mucho más a <i>Joel</i> por su pasado".</li> <li>- "El hecho que <i>Joel</i> sacrifique la cura por una persona es moralmente incorrecto. Pero por cómo te conduce el juego te hace sentir la moral que has decidido de manera distinta".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Habían instancias en que uno era no solo testigo de la moral, sino también de las cosas que causaron que uno se sienta así".</li> <li>- "<i>Joel</i> básicamente se siente desprendido por lo que le ha pasado en el juego. Mientras que en la serie hay un <i>Joel</i> que es retratado de una manera más compleja y que en cada acción que tiene se refleja su pasado".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Los dos se toman un veneno y acaban como 'Romeo y Julieta, postapocalíptico'".</li> <li>- "Se siente la desolación en el episodio de <i>Bill y Frank</i> vs. los otros capítulos. Se da a conocer la perspectiva de algunos que quedaron aislados en el apocalipsis".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Habían instancias en que uno era no solo testigo de la moral, sino también de las cosas que causaron que uno se sienta así".</li> <li>- "<i>Joel</i> básicamente se siente desprendido por lo que le ha pasado en el juego. Mientras que en la serie hay un <i>Joel</i> que es retratado de una manera más compleja y que en cada acción que tiene se refleja su pasado".</li> <li>- "El hecho que <i>Joel</i> sacrifique la cura por una persona, es moralmente incorrecto. Pero por cómo te conduce el juego te hace sentir la moral que has decidido de manera distinta".</li> </ul>
--	-------------------------	---	--	--	---






## 2% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe


- Bibliografía
- Texto citado

### Fuentes principales

- 1%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**  
0 caracteres sospechosos en N.º de página  
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Publicación	"Estética del videojuego The last of us", Pontificia Universidad Católica de Chile, 2...	1%
2	Internet	repositorio.pucp.edu.pe	0%
3	Internet	rua.ua.es	0%
4	Internet	pdfs.semanticscholar.org	0%
5	Trabajos del estudiante	Universidad de Lima	0%
6	Publicación	Marta Fernández Ruiz. "Más Allá de la Adaptación. Assassin's Creed y los Mundos ...	0%
7	Internet	archive.org	0%
8	Internet	christofoletti.com	0%
9	Internet	www.hobbyconsolas.com	0%
10	Internet	pt.wikipedia.org	0%
11	Internet	revistas.pucsp.br	0%

