

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



**El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos:
el caso de “The Last of Us”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

AUTOR

JAIME ALONSO SOTO CHUMPITAZ

ASESOR

VICTOR ALEXANDER HUERTA MERCADO TENORIO

Lima, diciembre, 2018

RESUMEN

La presente investigación está justificada de la siguiente manera: en cada generación vemos evolucionar diversas videoconsolas con el fin de ofrecer al jugador nuevas experiencias. Además, los gráficos y la música de los videojuegos cada vez llegan al realismo visual y sonoro. Muchos de los jugadores hemos pasado parte de nuestra vida jugando, descubriendo nuevas historias en el mundo de los videojuegos. Es por eso que el tema de investigación tiene como objetivo central la relación entre el lenguaje audiovisual cinematográfico del lenguaje del videojuego; y además, el caso escogido es uno de los videojuegos con 200 premios en el 2013, que actualmente forma parte de referentes visuales “The Last of Us”, identificando los elementos (planos, ángulos, movimientos de cámara, sonido), incluyendo los elementos del videojuego (sinopsis, movimientos, jugabilidad, interacción). Para esta investigación es importante revisar la teoría de Aarseth acerca de la interacción mediante la narrativa del videojuego. Asimismo, la jugabilidad como medio de interacción y elemento del desarrollo humano de Gonzales y Padilla. Con respecto a la recopilación de información, se tuvo que revisar referentes audiovisuales (películas, documentales, series de televisión); además, jugar el videojuego de inicio a fin para dar a entender el objetivo central. Al recopilar los datos y producir el análisis, se encontró que tanto el caso investigado como en muchos otros, vemos que cada vez los escenarios y los contextos en los videojuegos simulan la realidad; vemos las expresiones faciales fotorrealistas, e historias basadas en productos visuales. De este modo, se concluye que los videojuegos, acorde con los tiempos actuales, alcanzan cada vez más los estándares de calidad de imagen y sonido, llegando a formar parte de varios referentes visuales, caracterizándose por su interactividad y la forma de generar diversas emociones en el jugador.

Dedicatoria

A mi madre Nelly Chumpitaz que me impulsa cada día por ser el mejor; a mi padre Jaime Soto Rivera quien forma parte del vasto universo. A mi hermano del alma y mano derecha Gabriel Moreno, a mi asesor Alex Huerta que ha estado hasta en los momentos más difíciles de mi vida.



Índice

Introducción

i - iii

I. Capítulo 1: Planteamiento del tema

1.1.	Planteamiento del problema.....	2
1.2.	Delimitación.....	5
1.3.	Justificación.....	7
1.4.	Estado de la cuestión.....	9
1.5.	Preguntas de la investigación.....	17
1.6.	Hipótesis.....	18
1.7.	Objetivos de la investigación.....	18

II. Capítulo 2: Marco teórico

2.1.	Videojuego.....	20
2.1.1.	Cinemática en los videojuegos.....	24
2.1.2.	Interactividad.....	27
2.1.2.1.	Interacción del videojuego.....	31
2.1.2.2.	Interacción participativa.....	33
2.1.3.	Mecánica.....	35
2.1.4.	Jugabilidad.....	38
2.1.5.	Simulación.....	42
2.1.6.	Estética del videojuego.....	43
2.1.7.	Foto realismo.....	45
2.2.	Lenguaje Audiovisual.....	48
2.2.1.	Planos de encuadre.....	49

2.2.2. Ángulos.....	51
2.2.3. Movimientos de cámara.....	52
2.2.4. Iluminación.....	54
2.2.5. Color.....	56
2.2.6. Lenguaje Sonoro.....	58
2.2.7. Edición de video.....	61
2.2.7.1. Técnicas de Edición.....	63
2.2.8. Guion cinematográfico.....	65
2.3. Género Zombie.....	72
III. Capítulo 3: Metodología	
3.1. Método de investigación.....	78
3.2. Unidad de Investigación.....	78
3.3. Recojo de información.....	79
IV. Capítulo 4: Análisis del caso “The Last of Us”	
4.1. Sinopsis.....	83
4.1.1. Sinopsis del juego.....	83
4.1.2. Trama del videojuego.....	84
4.1.2.1. Personajes.....	89
4.1.2.2. Referentes visuales.....	94
4.2. Mecánica del videojuego.....	105
4.2.1. Movimiento.....	110
4.2.1.1. Ataque directo.....	112
4.2.1.2. Sigilo.....	114

4.2.2. Equipo y municiones.....	116
4.3. Análisis de objeto de estudio.....	118
4.4. Diseño de personajes.....	235
4.4.1. Técnicas aplicadas.....	235
4.4.2. Actores.....	237
Conclusiones.....	240
Bibliografía.....	250



Introducción

La presente tesis busca estudiar las relaciones entre el cine y los videojuegos en el contexto de la actual evolución de los juegos, donde las exigencias del mercado hacen necesaria las articulaciones de imagen, historia e interactividad que mantiene el interés en el consumidor.

A lo largo del tiempo, la generación de consolas ha ido mejorando constantemente, mostrándonos videojuegos con una calidad cinematográfica, dándonos la sensación de realismo y eso queda demostrado desde finales de la década de los años 50. De la misma forma, el cine ha evolucionado a través de sus diversas técnicas con el fin de entretener al espectador, desde la aparición del cine mudo, pasando por el cine sonoro, hasta los nuevos formatos como la animación, el CGI, la captura de movimiento y el 3D utilizado comercialmente en varias superproducciones de Hollywood.

Según Belli (2008), fue difícil considerar cuál fue el primer videojuego; sin embargo, se puede considerar el *Nought and Crosses* (OXO), desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. Fue la versión computarizada del tres en raya, la cual permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. Seis años después, en 1958, Higginbotham creó a partir de un programa de cálculo de trayectorias, *Tennis for Two*, como simulador de tenis de mesa de entretenimiento.

En 1966, Baer desarrolló un proyecto de videojuego llamado "*Fox and Hounds*". Con el paso del tiempo, este proyecto evolucionó hasta convertirse en Magnavox Odyssey, lanzado en 1972. Un año atrás, Bushnell empezó a comercializar Computer Space. El ascenso de juegos llegó con la máquina *Pong*, usada en lugares públicos, cuyo sistema fue diseñado por Al Alcom para Bushnell en la reciente Atari. En 1972, *Space Invaders* fue la piedra angular del

videojuego como industria; luego se implantaron avances técnicos en los videojuegos. (Belli & Raventós, 2008, p. 161- 163)¹

Durante la década de los años 70, llegaron al mercado doméstico el Odyssey 2, Atari 5200, el Commodore 64; mientras tanto, en las máquinas recreativas aparecieron *Pacman*, *Battle Zone*, *Pole Position*, Tron. Años después, Japón apostó por entrar al mundo de las consolas domésticas como la Famicom, lanzada por Nintendo en 1983, pese a la crisis del videojuego que sufrió en Estados Unidos. A partir de ese momento, los norteamericanos siguieron la senda abierta por los japoneses y adoptaron la NES como el principal sistema de juegos.

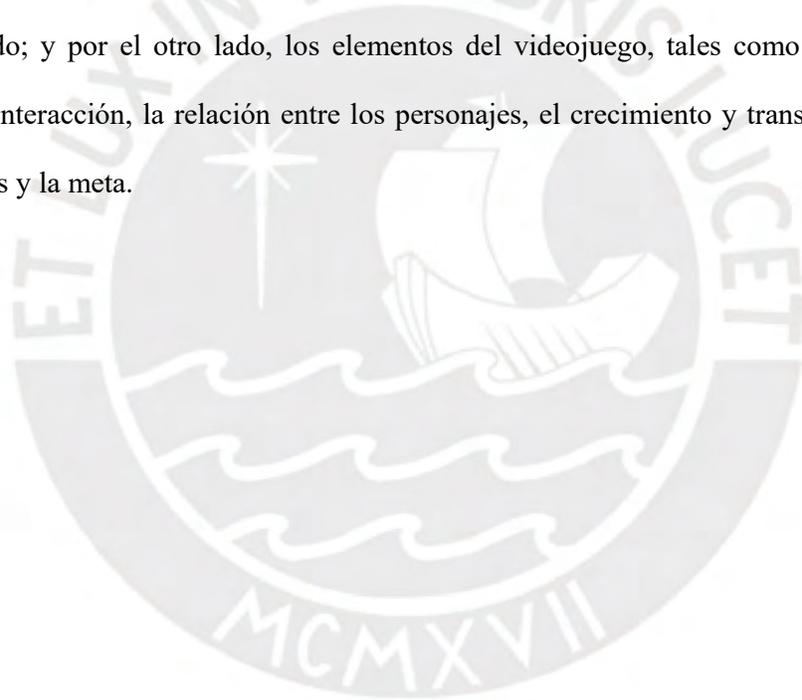
A comienzos de los años 90, empezó la competencia por la generación de los 16bits compuesta por Mega Drive, SNES (Super Nintendo), PC Engine de NEC y la CPS Charger. De esta forma apareció la Neo Geo (SNK); sin embargo, la consola era demasiado cara para llegar de forma masiva a los hogares. Luego, esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores, presentando el CD-ROM por sus capacidades técnicas.

Posteriormente, a mediados de los 90s, los videojuegos en 3D ocuparon un lugar importante en el mercado, gracias a la generación de 32bits, gracias a las consolas de 5ta generación como Sony Play Station, Nintendo 64 y Sega Saturn. Cabe resaltar que la consola de Sony apareció a través de un proyecto con Nintendo, denominado SNES Play Station; sin embargo, Nintendo rechazó la propuesta pues la empresa SEGA desarrolló algo similar, pero sin éxito; así que Sony lanzó de forma independiente el Play Station. (Belli & Raventós, 2008, p. 163- 165)²

¹ Simone Belli, Christian López Raventós. "Breve historia de los videojuegos" en Universitat Autònoma de Barcelona. Athenea Digital. Núm. 14. 2008. Pp. 161-163)

² Simone Belli, Christian López Raventós. "Breve historia de los videojuegos" en Universitat Autònoma de Barcelona. Athenea Digital. Num. 14. 2008. Pp. 163-165)

Es por eso que para entender el desarrollo de la investigación del videojuego como análisis de caso es necesario abordar diversos temas, tales como la cinemática, interacción, jugabilidad y el lenguaje audiovisual. En el capítulo 1 nos enfocaremos en el planteamiento de la investigación, la pregunta principal y preguntas específicas, sus objetivos, la justificación. En el capítulo 2 hablaremos sobre el marco teórico para entrar en contexto con la investigación. Posteriormente, en el capítulo 3 hablaremos sobre el diseño metodológico aplicado a la investigación; luego, en el capítulo 4 daremos a conocer el origen del zombie, la evolución del género. Seguidamente, el análisis del videojuego a partir de la guía descriptiva, el cual parte de dos temáticas: el tratamiento audiovisual mediante planos, ángulos, movimiento, iluminación, color y sonido; y por el otro lado, los elementos del videojuego, tales como la mecánica, jugabilidad, interacción, la relación entre los personajes, el crecimiento y transformación de los personajes y la meta.



I. Capítulo 1:

Planteamiento del tema



1.1. Planteamiento del problema

Los videojuegos forman parte de nuestra vida cotidiana; además, como lo menciona Morales de El País (2014), existe una imparable ola de creatividad que confirma este género como una de las bellas artes. De acuerdo con una encuesta realizada en el 2013 por Newzoo, 1600 millones de personas juegan videojuegos en el mundo. Y la media edad se sitúa en los 35 años. (Morales: 2014)³.

Benaim (2013) sostiene que al haber crecido en los años 80s, los videojuegos han sido parte de la infancia, junto con el Glam Rock, pantalones nevados, y los Guns 'N Roses; la actitud rebelde, y las cintas de *Terminator* que no estarían completa sin los personajes pixelados y los sonidos de 8 bits con los que moldeado una generación completa.

Durante las cuatro décadas transcurridas desde la creación de los videojuegos, una de las consolas que se han coronado como la más vendida y exitosa de todas, el Play Station 2 (PS2). Hasta la fecha se vendieron 140 millones de consolas alrededor del mundo. En esta séptima generación de los videojuegos, con la era del PS4, nos encontramos en la era de los gráficos de alta definición, juegos de mundos abiertos tan populares. Con esto hemos dado el paso hacia la cultura *gamer* en la actualidad, que ha revolucionado la historia contemporánea y puede llevar a la realidad virtual. (Benaim: 2013)⁴

Por otra parte, José María Villalobos (2015) hace una reflexión sobre los encuentros y desencuentros de los dos medios (cine/videojuegos) que han vivido historias paralelas en la búsqueda de un lenguaje propio y cómo ganarse la aceptación social. Además, el desarrollo y

³ Clara Morales. "La nueva edad dorada del videojuego" [En línea]. http://cultura.elpais.com/cultura/2014/07/14/actualidad/1405351296_194284.html

⁴ Alberto Moisés Benaim: "La evolución de los videojuegos" [En línea]. <http://wsimag.com/es/ciencia-y-tecnologia/20138-la-evolucion-de-los-videojuegos>

la aplicación de un lenguaje propio consiguen que la narración sea percibida como original y portadora de una nueva manera de contar las cosas.

Es por eso que una rama de los videojuegos explora la narrativa clásica desarrollada por el cine para hacer llegar lo que nos quiere decir, usando singularidades que lo definen como medio único; es decir, la interacción directa entre el usuario y la obra para dejar de ser espectadores y convertirnos en protagonistas de una historia. (FS Gamer, 2015).⁵

De acuerdo con un artículo del diario El Comercio, Play Station 3 se caracterizó por el desarrollo de un significativo número de juegos exclusivos, de diferentes géneros para convertirse en el favorito de los *gamers* tales como Beyond Two Souls, God of War 3, entre otros. Sin embargo, el 14 de junio de 2013, los fanáticos se quedaron sorprendidos con los elementos mostrados en “The Last of Us”. (Robles: 2014)⁶

Daniel Moreno (2014) menciona que antes de la llegada de dicho videojuego a las tiendas, muchos sabían que era la mayor atracción pues las demostraciones, *trailers* y tomas de contacto de ser protagonistas del videojuego, llegando a la conclusión que era una obra de arte, uno de los juegos más ambiciosos, que te mantiene pegado a la historia y visualmente espectacular de lo que se pudo disfrutar en los últimos tiempos, y todo a través de una consola como PS3.

Naughty Dog y Sony, creadores de dicho juego, es un producto que buscan homenajear a ese gran juego que les han dado alegrías tanto a ellos como a los jugadores; es un título que se

⁵ FS Gamer. “Cine y videojuegos, un diálogo transversal analiza la relación entre ambos medios” [En línea]. <http://www.fsgamer.com/cine-y-videojuegos-un-dialogo-transversal-analiza-la-relacion-entre-ambos-medios-20150102.html>

⁶ Juan Pablo Robles. “Reseña: The Last of Us Remasterizado”. [En línea] <http://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/resena-the-last-of-us-remastered-noticia-174921>

convirtió en un clásico al pisar las tiendas, siendo una demostración del cariño que el estudio interno de Sony (Naughty Dog) pone en sus producciones. (Moreno: 2014)⁷

Según Eduardo Marín (2014), *The Last of Us* arrasó los premios DICE en el 2014, con 10 galardones de 24 categorías, considerando los premios más importantes en la industria de los videojuegos. Los DICE Awards es la premiación más importante en el mundo de los videojuegos y son otorgados por la Academia de Ciencias y Artes Interactivas de los EE.UU, cuyo jurado son compuestos por expertos y críticos.

Esta obra maestra de los estudios Naughty Dog fue una de las propuestas más impresionantes del 2013, ya que como menciona Marín, al ser un juego impecable muestra todo lo que somos capaces de hacer para sobrevivir y proteger a nuestros seres queridos, a pesar del inevitable y presente lado oscuro, macabro y vil de la humanidad. El juego obtuvo la máxima categoría de “Mejor juego del año 2013”, “Mejor guion y narración”, “Mejor personaje” y premio a la “Innovación en jugabilidad”. (Marín: 2014)⁸.

A raíz de las impresiones sobre dicho juego y la vinculación sobre ello al cine en la actualidad, existen análisis sobre la jugabilidad de diferentes videojuegos, la cinemática aplicada para mostrar secuencias de video, los casos de éxito sobre las ventas de las mismas a nivel general; sin embargo, no se habla mucho sobre el manejo audiovisual aplicado hacia los videojuegos, desde la fotografía, el sonido, arte, el guion. En este caso, se hablará sobre el juego de video

⁷ Daniel Moreno. “Impresiones: *The Last of Us* Remasterizado Naughty Play Station.” [En línea]. http://www.eldiario.es/juegoreviews/avances/Impresiones-Last-Remasterizado-Naughty-Playstation_0_282072038.html

⁸ Eduardo Marín. “*The Last of Us*. DICE Awards”. [En línea]. <https://hipertextual.com/2014/02/the-last-of-us-dice-awards>

The Last of Us, por ser considerado en el 2013 como el mejor del año; además de los más de 200 galardones recibidos en diferentes categorías y en diferentes premiaciones.

Es por ello que para la realización de la investigación, es necesario cuestionarse principalmente sobre qué elementos audiovisuales permitieron el desarrollo del videojuego de Naughty Dog “The Last of Us”, qué información o base de datos visual sirvió como fuente de inspiración para su desarrollo. Por otra parte, también es necesario dar a conocer la diferencia entre el lenguaje del cine y el lenguaje del videojuego.

1.2. Delimitación

El tema de investigación es el lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos. El caso que se va a analizar es el videojuego de la plataforma Play Station 3, “The Last of Us”, lanzado en el 2013. La razón por la cual se escogió el videojuego es porque su lanzamiento se dio a mediados de dicho año cuando Sony estaba a pocos meses de presentar al público su nueva consola de videojuegos denominada Play Station 4 en la Electronic Entertainment Expo 2013 (E3 2013)

Durante la conferencia Play Station Meeting 2013, realizada en febrero de dicho año, Jack Tretton, presidente y director general de Sony Computer Entertainment of America mostró al público un avance de cómo se verán los videojuegos en su nueva consola. Cabe resaltar que desde el lanzamiento de Play Station 3 en el 2006, Sony ha competido con las consolas de 7ma generación como Xbox 360 de Microsoft y Nintendo Wii, ambas para las pantallas de alta definición.

Luego de que dicha consola (PS3) nos ofreció videojuegos en resolución HD, Sony Computer Entertainment, continuó evolucionando hacia la 8va generación a través de su consola de mesa Play Station 4, el cual ofrece al jugador nuevas experiencias visuales e interactivas mediante la resolución Full HD. De acuerdo con Gestión (2016), el mercado de los videojuegos se ha transformado en la industria de entretenimiento más rentable de todo el mundo, generando ingresos globales. Así, los videojuegos se ubicaron por encima de categorías como el cine, la música, la televisión y lectura. (Gestión: 2016)⁹

En el caso de The Last of Us, fue considerado como el mejor juego del año en los premios DICE, realizado en febrero de 2014. A pesar de la falta de retrocompatibilidad de los juegos de la consola anterior (PS3), en julio de 2014, Sony lo remasterizó para PS4, junto con la extensión del videojuego denominado “Left Behind” que era descargable mediante su plataforma digital Play Station Network para vivir la experiencia del videojuego completo.

Desde la creación de los videojuegos hace más de cuarenta años, el juego se convirtió en el campo de estudio que está de moda dentro de la teoría de los medios de comunicación. En términos de Bernard Perrón (2005), el videojuego considera varios aspectos, desde lo lúdico hasta lo educativo. (Mark J.P. Wolf y Bernard Perrón: 2003, p.2)¹⁰ Y esto se demuestra en las convenciones donde se muestran lanzamientos de videojuegos, nuevas experiencias interactivas, y además, en las nuevas generaciones de consolas.

⁹ Gestión. “Los videojuegos son los más rentables de la industria del entretenimiento” [En línea]. <https://gestion.pe/economia/mercados/videojuegos-son-rentables-industria-entretenimiento-115951>

¹⁰ Bernard Perrón, Mark J P. Wolf. “Introducción a la teoría del videojuego” en FORMATS Revista de Comunicación Audiovisual. Pp. 2.

1.3. Justificación

Mi interés por este tema nace a partir de ser consumidor de videojuegos desde muy pequeño; desde la tercera generación de consolas de plataforma como NES (Nintendo Entertainment System) con imágenes de 8bits hasta las nuevas plataformas como Xbox One y PS4 (Play Station 4), con una calidad de alta definición que nos da la impresión de que estos ambientes en los videojuegos se sienten tan similares como en la vida real.

Además, considero el hecho de que los videojuegos forman parte de nuestra vida; no se trata de presionar botones y considerar que es para niños, cuando en realidad los videojuegos son para todas las edades debido a su diverso contenido. Cabe resaltar que, con las nuevas generaciones de consolas, la calidad de las imágenes y la música se sienten más reales; también, los videojuegos nos cuentan una historia, cuentan con un buen guion narrativo, de la misma forma como se da en el cine; inclusive las mecánicas de cada juego que nos permite entender el modo de jugar y de esta manera poder terminar toda la historia.

Acerca del trabajo de modelado de los personajes, los desarrolladores han realizado un trabajo óptimo en el cual, el tipo de animación que han querido dar en el videojuego; incluyendo la mezcla de sonido han hecho que la experiencia de juego se sienta real y vivida; incluso el uso de los efectos especiales por computadora, la música creada para cada escenario del juego. Además, el videojuego genera la sensación de libertad, no solo de recorrer diversos caminos, descubrir recursos, sino también tomar decisiones sobre qué hará el personaje con un enemigo, dejar vivir, o morir. En la actualidad, los videojuegos ofrecen al jugador nuevas maneras de interactuar, como, por ejemplo, el caso del Nintendo Wii, el cual uno puede simular movimientos reales a través del mando como raqueta de tenis, timón de autos, armas de combate, etc.

Con respecto al tema de investigación, escogí *The Last of Us* porque juega con el tema del apocalipsis zombie, visto en diferentes formatos audiovisuales, como la saga de “*The Walking Dead*”, películas como “*I’m Legend*”, “*28 Days Later*”, entre otros. Por otra parte, desde el aspecto jugable, a diferencia de otros juegos, no posee un mapa, lo cual hace interesante pues el jugador debe usar su propia intuición, recorrer varios caminos, ser precavido cuando aparecen mercenarios o incluso infectados. Y eso es lo que hace en muchos otros videojuegos de Naughty Dog hoy en día, el aspecto fotorrealista. Además, el juego recrea detalladamente la ciudad de Boston-Massachusetts, a pesar de ser un ambiente desolador. Cabe mencionar que el juego posee muchas situaciones dramáticas, pues durante todo el desarrollo de la historia, vemos el compañerismo, el sacrificar la vida por alguien, la convivencia entre los personajes Joel y Ellie a lo largo del camino.

Acerca de la parte audiovisual, se han realizado adaptaciones de videojuegos al cine como por ejemplo las 6 películas del juego desarrollado por CAPCOM “*Resident Evil*”, todas aquellas, dirigidas por Paul W. S. Anderson, (2002-2017); *Lara Croft: Tomb Raider* en el 2001 y su secuela en el 2003; *Assassin’s Creed*, y la reciente *Ready Player One* (2018) de Steven Spielberg, que toma como referencia los personajes de películas y juegos de la década de los años ochenta, entre otros, manteniendo la esencia del videojuego. Esta investigación aporta en el campo de las comunicaciones pues no solo los videojuegos forman parte de la interacción del jugador y la máquina, sino también permite formar parte de una historia ficticia, además usar el ingenio para afrontar obstáculos difíciles de alcanzar.

Por otra parte, cada año vemos convenciones de videojuegos, como el Electronic Entertainment Expo (E3), donde los realizadores nos muestran los próximos lanzamientos de sus videojuegos; además, avances en el desarrollo de nuevas videoconsolas, las próximas entregas, entre otros.

De esta forma, se incrementa las ventas de consolas sobre la base de la creación de nuevas historias para que los jugadores puedan interactuar y disfrutar de los motores gráficos, probar los demos para convencer y vivir nuevas experiencias al momento de jugar videojuegos.

Aparte de esto, el videojuego tiene una estética, el tratamiento audiovisual, el manejo de las luces para dar la sensación de realismo; la banda sonora que se identifica con los contextos; y los efectos sonoros para generar en el jugador diversas emociones; además la recreación de espacios reales de forma virtual; y lo más importante, un buen guion para hacer creíble los diálogos que se manejan en la vida real. Existen diversas investigaciones sobre el manejo que se le da a los videojuegos desde otras perspectivas, como el campo educativo, e investigaciones sobre el manejo audiovisual que se le da en los diferentes medios como el cine, la televisión; sin embargo, no hay mucha información sobre el lenguaje audiovisual que se da en los videojuegos.

Es por eso que como objetivo principal de la investigación es entender las relaciones del lenguaje audiovisual y el lenguaje del videojuego, pues cada una de ellas posee diferentes características, pero comparten algo en común.

1.4. Estado de la cuestión

Mark J.P. Wolf y Bernard Perrón (2013) sostienen que en la actualidad el videojuego es considerado todo tipo de cosas que va desde lo ergódico (de trabajo) hasta lo lúdico; además, lo narrativo, simulado, *performance*, remediación (paso de un medio a otro) y arte. También es considerado como herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; sirve además como medio de interacción social, y un juguete o medio de distracción. Asimismo, el campo principal de la teoría del videojuego constituye

también el punto de convergencia de una variedad de enfoques que incluyen la teoría del cine y televisión; semiótica, teoría del performance, estudios del juego, entre otros. Por lo tanto, el estudio de los videojuegos se ha convertido en un punto de convergencia del pensamiento teórico contemporáneo. (Mark J.P. Wolf y Bernard Perrón: 2003, p.2)

A comienzos de la década de los años 60, se lanzó el primer videojuego original Spacewar (1962); posteriormente, a inicios de los años 70, su primer juego comercial Computer Space (1971). Al año siguiente, se lanzó su primer videojuego de uso doméstico (The Magnarow Odyssey) y en ese mismo año se lanzó el juego con mayor éxito (PONG). Estos videojuegos fueron realizados por aficionados a las computadoras y además iban dirigidos para el mismo tipo de público. Cabe resaltar que estos juegos, al formar parte de una fase experimental fueron considerados como juguetes carentes de utilidad; sin embargo, cuando aparecieron los videojuegos comerciales en los salones recreativos conocidos como *arcades*, y en las casas, empezaron a aparecer artículos y reseñas de los juegos que estudiaban el mercado de los videojuegos. Mark J.P. Wolf y Bernard Perrón: 2003, p.3-4)¹¹

Autores como Aarseth y Newman estudiaron la cinemática de los videojuegos. Ellos argumentan sobre el momento en que la narrativa del juego fluye de la mano de la interacción, sin la intervención de la escena cinemática. Aarseth define la interacción como las acciones realizadas a través del mando y supone un cambio significativo en las partes del relato. (Aarseth: 1997)¹² Este tipo de interacción está presente en diversos videojuegos, en donde al presionar los botones adecuados, se podrá proseguir con la siguiente parte; y si no fuera el caso, veremos cómo pierde el personaje del juego.

¹¹ Bernard Perrón, Mark J. P. Wolf. "Introducción a la teoría del videojuego" en FORMATS Revista de Comunicación Audiovisual. Pp. 3-4.

¹² E. Aarseth. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature [En línea]
https://books.google.es/books/about/Cybertext.html?id=qx-zj0-TwoC&redir_esc=y

Newman, por otra parte, entiende la interacción como el refuerzo de un vidente mediante el raciocinio y el esfuerzo intelectual que compone las piezas que unen la cinta hasta comprenderla; es decir, las secuencias *offline* la cual convierte momentáneamente al jugador en espectador con el fin de entender el contexto. Además, requiere, en ciertas partes, de presionar diversos botones para continuar con la historia; de esta forma, se convierte en secuencias *online*. Así se mantiene la tensión en la cinemática. (Newman: 2002)¹³

Acerca de temas visuales vinculados a los videojuegos, Marta Fernández (2011), sostiene que los estudios sobre videojuegos se desarrollaron en las décadas de los 80s y 90s. Cabe resaltar que cuatro académicos estudiaron el lenguaje del videojuego como el funcionamiento de un *feedback* que permite al jugador a interpretar y actuar. La autora hace un análisis sobre el uso que se le da el lenguaje visual ofrecido por el videojuego para el jugador. El lenguaje visual del videojuego guía la acción del jugador de forma directa a los personajes, eventos y objetos para interactuar; y también para informar el estado del personaje para determinar diferentes acciones para el jugador. (Fernández: 2011)¹⁴

Por otra parte, Boardwell (1995) establece una diferencia entre las películas y los videojuegos pues sostiene que la escena de una película transmite al jugador la información concreta por un tiempo limitado; sin embargo, el jugador puede explorar toda el área de forma libre, pues el tiempo para los videojuegos es ilimitado. En el caso de los encuadres, Boardwell hace un análisis sobre los cambios que da los encuadres, niveles de cámara dentro del plano del videojuego.

¹³ James Newman "El Mito de los juegos ergódicos" [En línea].
<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>

¹⁴ Marta Fernández Ruiz "Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego". En Razón y Palabra. Num. 75 p. 2.

Autores como Águeda Delgado y Francisco Granados (2012), sostienen que los videojuegos guardan una cierta relación con el cine el cual es el arte de armar historias más elaboradas inspirándose en las tramas del celuloide. Argumentan además que los usos de recursos audiovisuales son añadidos al acto de contar con el fin de centrar la atención del jugador a la imagen, plasmando las intenciones expresivas del creador mediante encuadres, ángulos, iluminación, contraste de colores y todo esto reforzado con los movimientos de cámara. Por su parte, Orihuela (1997) diferencia el cine y los videojuegos pues sostiene que los videojuegos presentan una narrativa interactiva en función a los elementos clásicos de la narración, los cuales son afectados por la interactividad. (Delgado / Granados: 2012 p. 64-67)¹⁵

La característica del videojuego, a diferencia de otros títulos como la saga de Resident Evil, Evil Dead, es la temática del género de apocalipsis *zombie*, donde vemos la ciudad de Boston totalmente desolada, producto de la pandemia del hongo que convirtió a varios humanos en infectados. Esta variable es importante en la investigación porque nos permite saber qué temática está hablando el juego; y además el contexto tanto histórico-social como audiovisual acerca del tema. A continuación, se dará a conocer el nacimiento del término *zombie*.

El término *zombie* está asociada actualmente en la cultura popular, tanto en películas, series de televisión, historietas, convenciones y videojuegos. Ferrero y Roas (2011) sostienen que desde la década de los años 40, el terror dentro de la teoría cinematográfica es entendido como la estructura que puede analizarse todo tipo de metáforas que se relacionan con los comportamientos, miedos, deseos sociales. Kracauer (1995) menciona que los monstruos que aparecieron en el cine alemán de los años 20 e inicios de los años 30 eran la consecuencia de

¹⁵ Francisco Granados García & Águeda Delgado Ponce. Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios. 2012 pp. 64-67.

una sociedad manipulada y engañada que temía a un dictador que imponga seguridad y orden a la nación.

De acuerdo con Samuel Ortiz (2013), el género *zombie* nace en el cine en 1932 con la película, *White Zombie* de Victor Halperin, quien se encuentra bajo una maldición budú y es usado como herramienta para aterrorizar a los enemigos. (Ortiz, 2013: 91)¹⁶ Luego, en los años cuarenta, menciona Palacios (2010), se filma la película de Jacques Tourneau “*I Walked with a Zombie*” basado en la obra de Ines Wallace. A través del paso del *zombie pulp* se enfatizó la entidad física del personaje como un muerto viviente.

Luego aparece el *zombie* romeriano pues es referido al cine de terror de George Romero en 1968 con la película “*Night of the Living Dead*”, donde el *zombie* se convierte de una plaga a una pandemia a nivel local, convirtiéndose así en una amenaza que debe ser erradicada. (Ortiz, 2013: 91). Ferrero y Roas (2011) sostienen que, en el caso de las películas de Romero, se utilizó este *zombie* para manifestar el desasosiego que causaban los hechos políticos y sociales. A través de esta película, se escondía la crítica a la guerra de Vietnam la sociedad americana, pues para ellos los *zombies* representaban a los muertos, quienes regresaron a la vida en busca de venganza por la sociedad repulsiva, egoísta y opulenta que los mandó a la muerte.

Años después, en la década de los setenta, llega la película *Zombie (Dawn of the Dead)* donde nos muestra una clara crítica a la economía capitalista voraz. En 1985, *The Day of the Living Dead*, una crítica a la militarización de la era Reagan. Veinte años después, se filma “*Land of the Dead*” el cual dirige su atención a la manipulación política de la era Bush, entre otros.

¹⁶ Samuel Ortiz. “Historia y evolución del cine zombi”. [En línea]. <http://w3.ual.es/revistas/PhilUr/pdf/PhilUr10.4.OrtizFernandez.pdf>

Romero sostiene que las historias de *zombies* funcionan de la misma forma que en los cuentos infantiles. Tanto los espectadores como los directores buscan la relación entre los cuentos de hada con los *zombies* pues este personaje carece de intención metafórica, que no tiene interés ni presencia que tiene en la actualidad. (Ferrero y Roas, 2011: pp.3-4)

El *zombie*, según Ferrero, representa al ser humano que perdió su humanidad, y se transmite como un virus, el cual nos aterroriza a todos, representado en el control y el actuar de forma inconsciente. Es la representación de una víctima o un engañado, inconsciente de lo que sucede, aun así infringe en el mal, lo perpetúa y lo contagia. Además, el *zombie* se relaciona con el presente inmediato o una futura consecuencia de los problemas que existen actualmente.

Finalmente, la última película de George Romero "*Survival of the Dead*" en el 2009, donde los *zombies*, para saciar su hambre, recurrieron al canibalismo. A través de Romero, los *zombies* son guiados por sus instintos básicos como la necesidad de comer. (Ferrero y Roas, 2011: pp.6)

Posteriormente, llega el ciclo de los infectados, partiendo de Danny Boyle en el 2002 con la película "*28 Days Later*", donde vemos que los *zombies* tienen capacidades físicas superiores a los *zombies* antes mencionados. (Ortiz: 2013) Además, en esta película como lo menciona Ferrero (2013), toca temas como la propagación de un virus causado por la mordida de monos infectados con "ira" que pueden aniquilar a la humanidad. Si varias de las películas se trataban del uso de residuos nucleares, toxinas, o causas inexplicables, actualmente los experimentos con animales son parte de las fuentes para explicar la hecatombe *zombie*.

Con respecto al comunismo, Alfonso Díaz (2016) sostiene que, en los años 50, durante la Guerra Fría se filmó la película “La invasión de los ladrones de cuerpos” en 1956 de Don Siegel. Durante esa época, el planeta rojo se dispone a conquistar el mundo convirtiendo a cada persona en cómplice del nuevo régimen. De esta forma, la alegoría del comunismo se vio clara, pues los protagonistas buscaban no convertirse en servidores del Estado. El *zombie* interpretado como un invasor marciano es quien puede convertirse en la peor pesadilla.

Varias de las producciones del subgénero *zombie* siguieron el camino de George Romero, muchas de ellas se tratan de una ración del individualismo extremo. La aventura de los protagonistas consiste en la lucha por la sobrevivencia. Este tipo de cualidades que garantizan el éxito de la empresa no son del tipo moral; es decir que los héroes son buenos si manejan, menciona Díaz, fusil de asalto, sustituyendo a la espada de Aquiles. De esta manera, se quiso ver este planteamiento contemporáneo del *zombie* en una alegoría contra el capitalismo.

Estos partidarios anti capitalistas argumentan algo parecido al cine de los años 50 cuando pretendían mostrar el amenazante colectivo de la URSS. Por lo tanto, el sistema deshumaniza a las personas, convirtiéndolos en agentes económicos, quienes estandarizan tanto las posibilidades de consumo como las vidas, siguiendo el camino de personas poderosas y perversas.

Díaz menciona que es posible que tanto uno como los otros tengan algo de razón por buscar alegorías sociales en los productos de entretenimiento pues ambos son sistemas, tanto el capitalismo como el comunismo, los cuales se sustentan en un materialismo extremo que convierte las viejas relaciones sociales en lazos de interés. Además, esta metáfora del muerto viviente es lo que realmente pretenden decir algo, la visión del mundo y del ser humano cuyos

productos dejan entrever. De esta forma este escenario suele representar la sociedad invertebrada y descompuesta, causado por la imposibilidad de sostener valores compartidos que permitan anteponer el bien común a la sociedad y el egoísmo de los individuos. (Díaz: 2016)¹⁷

En el caso de los videojuegos lanzados al cine, como la saga de *Resident Evil*, se habla más de la corporación Umbrella, como una fábrica de *zombies*. Ferrero y Roas (2011) mencionan que, al inicio del film, se explica que nueve de cada diez hogares recurren a sus productos, influencia política y económica, percibida en todas partes. Sin embargo, el personaje Alice señala que estas corporaciones creen están por encima de la ley, además pueden sacrificar a sus empleados a través de un virus creado por ellos. Materializan el capitalismo transnacional para que sus empleados sean fuentes de extracción de trabajos intercambiables y desechables. (Ferrero y Roas, 2011: pp.11)

Por otra parte, el género *zombie* no solo es visto en cine de terror, sino también en otros tipos de géneros, que van desde la ciencia ficción, comedia, comedias románticas, etc. Entre ellas encontramos la película *Zombieland* (2008), donde un grupo de jóvenes respetan una serie de reglas de sobrevivencia y estrategias con el fin de acabar a los *zombies* que se encuentran en las calles de Los Ángeles.

En productos televisivos vemos a los *zombies* en diferentes series como “*The Walking Dead*” (2010), y “*Fear The Walking Dead*” en (2015). J. González (2014) nos sugiere otro tipo de series basados en el tema, tales como *Dead Set* (2008), una miniserie que nos muestra que

¹⁷ Alfonso Díaz. “Capitalismo, comunismo y zombies”. En: Democresia Revista de actualidad cultura y pensamiento. [En línea]. <https://www.democresia.es/pensamiento/capitalismo-comunismo-zombis/>

durante el apocalipsis *zombie* los únicos sobrevivientes que quedan en Reino Unido son los habitantes de la casa, similar a *Big Brother*. Además, la serie *Z Nation* (2014), que se transmite en SyFy y en *streaming* a través de Netflix; una serie de bajo presupuesto en el cual los protagonistas tienen que llevar a un punto seguro al tipo que porta una cura para acabar con la pandemia *zombie*. (Gonzales Haro: 2014)¹⁸

1.5. Preguntas de la investigación

Pregunta principal

¿Qué características audiovisuales, propias del cine, forman parte del desarrollo del videojuego “The Last of Us”?

Preguntas Específicas

- ¿En qué se diferencia el lenguaje audiovisual cinematográfico del lenguaje del videojuego?
- ¿Qué características tiene la narrativa y mecánica del videojuego “The Last of Us”?
- ¿En qué productos visuales (series de televisión, películas, documentales) se han basado para la realización del videojuego “The Last of Us”?

¹⁸ J.J. González Haro. “Diez series zombies para quienes no se contenten con “The Walking Dead” [En línea]. Última visita: 5 de julio de 2018.

<https://www.lavozdigital.es/tv/201412/13/zombies-walking-dead-series-20141211215002-pr.html>

1.6. Hipótesis

- Con cada generación de videojuegos, la calidad visual y sonora tienen como objetivo la búsqueda del realismo y la forma de generar diferentes reacciones en el jugador.
- A través del trabajo de una buena narrativa, el videojuego puede convertirse inclusive en una película o formar parte de los referentes visuales para posteriores productos.
- La interacción entre el jugador y el juego permite una casi total realidad paralela, generando la libertad de elección en sus acciones.

1.7. Objetivos de la investigación

Objetivo Principal

Entender las relaciones del lenguaje audiovisual y el lenguaje de los videojuegos, sobretodo en el caso a analizar de “The Last of Us”

Objetivos específicos

- Describir cuál es el tratamiento audiovisual que se ha aplicado a “The Last of Us”
- Describir el argumento y mecánica del videojuego de Play Station “The Last of Us”
- Dar a conocer los productos audiovisuales en las que se ha basado para el desarrollo del videojuego “The Last of Us”

II. Capítulo 2:

Marco teórico



2.1. Videojuego

De acuerdo con Bernard Perrón (2005), hace cuarenta años desde su aparición, el videojuego se convirtió en el campo de estudio más de moda y volátil dentro de la nueva teoría de los medios de comunicación. En los últimos años al hacer referencia a los videojuegos era solo para ponerlos de ejemplo entre muchas de las nuevas tecnologías de los medios de comunicación. Sin embargo, a medida que el medio fue madurando, se convirtió en elemento clave entre los medios digitales y se empieza a reconocer su importancia. (Perrón: 2005)

Se le considera todo tipo de cosas al videojuego, desde lo ergódico como esfuerzo relevante hasta lo lúdico; narrativo, simulado, performance, pase de un medio a otro y arte; también como herramienta en la educación o para la psicología del comportamiento, entre otros. El hecho es que el estudio sobre los videojuegos se ha convertido en un punto de convergencia del pensamiento teórico contemporáneo.

Además, el propio medio es el un objeto en movimiento, que cambia y se transforma constantemente mientras se elabora una teoría y su definición al respecto; sin embargo, puede seguir su rumbo a través de los escritos de las tres últimas décadas fijadas sobre su teoría. (Perrón, 2005, p.2)

Belli y Raventós de la UAB (Universitat Autònoma de Barcelona) sostienen que actualmente los videojuegos son la puerta de ingreso para los niños y jóvenes en las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación). A través de los videojuegos, los niños adquieren capacidades y desarrollan diversas habilidades, cuya importancia radica en la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y dominio. Es por ello que los videojuegos hoy en día es un momento

determinante para la socialización en el mundo de las nuevas tecnologías. (Belli & López: 2008)

El impacto que los videojuegos tienen en la sociedad es un fenómeno que no se ha estudiado profundamente por investigadores sociales, sobre todo por la presión generada por la idea de que las tecnologías impactan sobre las personas y sociedad. Por otra parte, se debe pensar además que los videojuegos son herramientas de relación y no de aislamiento; es decir, el entablar relaciones implica fomentar a través de las prácticas de juego, tanto en el ámbito familiar como en otros.

Además, menciona que lo que ocurre con los videojuegos es que la mayoría de los medios de comunicación se limitan al considerar el aspecto gráfico o adaptación en videojuego de alguna película de Hollywood. Belli y López lo definen como un conjunto de todas las artes; existe un aspecto gráfico, historia, música, y sobre todo el aspecto lúdico y de jugabilidad. Es por eso que al preguntar al jugador para qué sirve los videojuegos, la respuesta es inevitablemente para nada. Esta respuesta se da pues no se ha encontrado una herramienta adecuada para categorizar, definir y comprender como arte. (Belli & López, 2008, p. 160-161)¹⁹

Perrón (2005) sostiene que muchos de los escritos acerca de los videojuegos, desde las primeras épocas, intentan conectarlos con otros medios de comunicación fijándose en los elementos que comparten y eso también lo hace en el marketing. Existen propiedades formales, estrategias organizativas y elementos propios de otros medios encontrados en algunos videojuegos. (Perrón: 2005)

¹⁹ Simone Belli, Christian López Raventós. “¿Qué son los videojuegos? Breve historia de los videojuegos” en Universitat Autònoma de Barcelona. Athenea Digital. Num. 14. 2008. Pp. 160-161)

El videojuego se diferencia de todos los medios por ser el primero en combinar el juego en tiempo real con un espacio navegable en la pantalla, donde aparecen los sustitutos o avatares controlados por el jugador que influyen sobre lo que aparece en pantalla; y además requiere la coordinación entre las manos y la vista. Menciona también que los debates académicos sobre la naturaleza de los videojuegos empezaron a intensificarse y se encuentran discusiones sobre el tema en congresos dedicados al estudio de los medios de comunicación, y en congresos enfocados en los medios digitales y videojuegos. (Perrón, 2005, p.13)

Con respecto al videojuego, Perrón lo divide en dos partes: video, el cual requiere que la acción del juego aparezca de forma visual en una pantalla que se usaban en los juegos domésticos y arcades²⁰; sin embargo, los juegos de plataforma portátil con visualización basada en píxeles se le suelen llamar además videojuegos. Por otro lado, la segunda parte del término (juego) es más difícil de definir. Hay enfoques que han sido usados para las definiciones de videojuegos; estos aparecen de forma persistente unos cuantos elementos, los cuales se encuentran en el centro de lo que hace que un videojuego sea un medio único.

Los fundamentales son el algoritmo, la actividad del jugador, la interfaz y los gráficos.

- Los gráficos son un tipo de visualización cambiante y cambiante en la pantalla que produce un tipo de imagen basada en píxeles. Son necesarios para que un juego sea un videojuego.
- La interfaz puede o no contener gráficos, y tampoco los gráficos pueden tener interfaz. La interfaz se encuentra en la frontera entre el jugador y el

²⁰ Arcade: máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos, tales como plazas, centros comerciales, restaurantes, entre otros. A diferencia de las máquinas tragamonedas, los arcades se basan en la destreza del jugador.

videojuego; además puede incluir pantalla, altavoces, dispositivos de entrada, y los elementos gráficos que invitan a la actividad y estos permiten que tenga lugar.

- La actividad del jugador es el centro de experiencia del videojuego pues se escribe más, y las teorías están de acuerdo con la idea de que sin la actividad del jugador no hay juego.
- El algoritmo es el programa que contiene el conjunto de procesos que controlan los gráficos y el sonido del juego; además, el input y output donde implica los jugadores; y también el comportamiento del juego de los jugadores que son controlados por la computadora. Este algoritmo es responsable de la representación, respuestas, reglas y la aleatoriedad que componen el juego. (Perrón, 2005, p.16-18)

Murray, en términos de Perrón menciona que los entornos digitales son procedimentales, participativos, espaciales y enciclopédicos; las dos primeras cubren la mayor parte de la palabra interactivo; sin embargo, las otras dos propiedades contribuyen a que las creaciones digitales suenen inexplorables y extensas como el mundo real. Así, de esta forma, cubren una parte esencial de la afirmación que el ciberespacio es inmersivo²¹. (Murray: 1997)

Por otro lado, también hace mención a Manovich cuando identifica como algorítmico al espacio navegable y la base de datos pues los juegos de ordenador son vividos por los jugadores como narraciones pues el jugador recibe una tarea bien definida que tiene que cumplir. De esta

²¹ Inmersión: experiencia donde el público se introduce a un universo de ficción. Se relaciona con la realidad virtual.

forma, esta tarea es la que hace que el jugador experimente el juego como narración; luego, lo sucedido en el transcurso del juego lo acercan o alejan del objetivo. (Manovich: 2001)

Henry Jenkins sostiene que los juegos representan un arte nuevo y vital, adecuado a la era digital como en los anteriores medios a la era de las máquinas; esto facilita el acceso a nuevas experiencias estéticas, convirtiendo la pantalla de ordenador en un reino de experimentación e innovación accesible; de esta forma, los juegos fueron abrazados por un público que no se ha mostrado interesado por la gran parte que lo considera como arte digital. (Perrón, 2005, p.19-20)

2.1.1 Cinemática en los videojuegos

Aarseth menciona que, al hablar de la narrativa del videojuego, suele referirse al momento en que fluye de la mano de la interacción, sin intervenir la pasividad de la escena cinemática. Se entiende la interacción como acciones no triviales que realizamos a través del mando y supone un cambio significativo en las partes del relato que nos está contando. (Aarseth: 1997)

La interacción mencionada por Aarseth es utilizada en una diversidad de contextos tanto cualitativa como experiencial diversa en los videojuegos, el acceso a las escenas en DVD; sin embargo, lo hace inútil y solo para uso del vendedor. El concepto de ergodicidad, como proceso de lectura que implica un esfuerzo trivial o no relevante al movimiento visual a lo largo de las líneas y el paso mecánico de las páginas, es favorable pues su aplicación a los videojuegos no es simple.

En algunos títulos, al encender la videoconsola, el jugador observa una secuencia antes de llegar a la pantalla de inicio; además, se ve la pantalla blanca como espera de la siguiente secuencia. Sin embargo, hay casos de videojuegos que no nos muestran dicha pantalla, sino, la cinemática del juego a modo de espera; de esta forma, el jugador se mantiene atento a lo que va a suceder. Además, durante la cinemática nos relata, en voz en off, los objetivos que hay que cumplir; y si en el determinado momento el jugador omite escucharlo, los objetivos los visualiza en el menú.²²

Sin embargo, no se limita a la interacción pues según los *filmstudies* se entiende la interacción como esfuerzo de un vidente a través del raciocinio y esfuerzo intelectual que compone las piezas que unen la cinta hasta comprenderla pues la narrativa depende de la perspectiva cultural y entendimiento del narrador. Existen perspectivas sobre lo que quiere decir la interacción tanto en las secuencias online como en offline, explicadas por Newman.

Newman (2002) define las secuencias offline como aquellas en las que el jugador no interactúa y se desconecta del juego para convertirse momentáneamente en un espectador. En algunos casos, estas secuencias requieren presionar botones para avanzar en la historia o volver a repetirla, convirtiéndolas en secuencias online. Lo interesante es que el desarrollo e implementación de estados intermedios, entre online y offline, está en que nos permite mantener la tensión entre la desconexión, tanto como jugador como la conexión sin despegarnos de la cinemática. (Newman: 2002)

²² Bernard Perrón, Mark J P. Wolf. "Introducción a la teoría del videojuego" en FORMATS Revista de Comunicación Audiovisual. Pp. 16-20.

Cuando aparecen en los videojuegos las constantes cinemáticas, forman parte del puente entre la de ellos y la del videojuego; sin embargo, llegan a fracasar pues estos prometen un cambio sustancial en el desarrollo del argumento; pero solo están ahí para confundirlos. Además, en una escena cinemática no se construye interacción de videojuego, sino de cine; y lo más difícil, el puente entre ambos. (Suarez: 2017)²³

Con respecto a la relación online y offline entre el jugador principal, James Newman sostiene que la interfaz es el bucle de retroalimentación continua en la cual él es visto como implicado en la construcción y composición de la experiencia. Asimismo, el jugador experimenta al nivel de participación directa, puede sostener y decodificar presentaciones múltiples contradicciones. Esto se da en videojuegos de primera persona, donde el participante se introduce dentro del personaje del juego, de forma subjetiva. Por otro lado, en los juegos de tercera persona el jugador puede ver al personaje en acción. Son menos inmersivos pero ayudan a construir un sentido de identificación con el personaje que está jugando. (Newman: 2002)²⁴

Esto ocurre en varios juegos en tercera persona de las consolas de nueva generación como, por ejemplo, la saga de Uncharted; donde en los momentos offline, la escena cambia cuando se presiona determinados botones para seguir el camino; o también en juegos de disparos en primera persona. En el caso de The Last of Us, cuando no se acaba al enemigo, aparecen las cinemáticas donde se ve al personaje morir en manos de ellos; o cuando dejamos morir al personaje secundario.

²³ Adrián Suarez. "La interacción, la escena cinemática" [En línea]. <http://www.zehngames.com/articulos/la-interaccion-la-escena-cinematica/>

²⁴ James Newman. "El mito de los juegos ergódicos" [En línea]. <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>

2.1.2. Interactividad

Minguell menciona que la definición de Legendre hace referencia a los aspectos técnicos como dirección, intensidad y frecuencia del flujo informativo entre el emisor y el receptor. En su perspectiva técnica, Bettetini destaca la definición de interactividad a partir de las siguientes características: pluridireccionalidad del deslizamiento de las informaciones, el activo papel del usuario en la selección de información, y el ritmo de la comunicación.

A partir de estas características, se define la interactividad como el diálogo entre el hombre y la máquina, haciendo posible la producción de objetos textuales que no se encuentran previsibles. Por otra parte, Coomans sostiene que la interactividad implica una ergonomía que garantiza accesibilidad, interface que da paso a varias funciones disponibles sin esquemas preestablecidos y con tiempo corto de respuesta. Esto implica la capacidad técnica en conceder varias posibilidades de comunicación entre el usuario y la máquina; además, implica conseguir que el tiempo de respuesta de la máquina sea reducido.

Minguell hace mención a Danvers pues define la interactividad como la relación entre la comunicación entre el usuario y el sistema. Asimismo, el nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema, de la misma forma como la capacidad de respuesta del sistema en relación al usuario, tanto en cualidad como en cantidad, poniendo en paralelo e esquema de comunicación, es decir, el emisor, receptor y respuesta. (Minguell, 2002, p.25)

Minguell menciona que la interactividad debería ser una característica intrínseca de los materiales multimedia que se incrementa, tanto de forma cualitativa como cuantitativa; inclusive, la capacidad de los usuarios en intervenir en el desarrollo que ofrecen las

posibilidades ofrecidas por los programas para que se puedan mejorar las posibilidades de trabajo y aprendizaje. Por otro lado, los recursos permiten que el usuario establece un proceso de actuación participativa y comunicativa con los materiales que define el grado de interactividad del producto.

Esta interactividad puede pasar de ser casi inexistente a partir de un nivel de participación del usuario, facilitando las herramientas o acelerando la comunicación con la máquina, o que aumenten las opciones de funcionalidad. Se considera que si un programa solo hace una presentación/demostración para que el usuario actúe como espectador, el nivel de interacción sería muy bajo; sin embargo, si el usuario modifica el valor de las variables puede ver cómo el programa se ajusta a los valores asignados, visualizando el resultado a través de la ejecución del proceso, el grado interactivo aumentará.

Cuando se establece una comunicación entre el sujeto y la máquina, esta interacción permite al sujeto emitir una respuesta a la que el programa reacciona presentando otro tipo de situación. Y para eso es necesario que el código simbólico usado por el material sea comprendido por el usuario. (Minguell, 2002, p. 26-27)²⁵

Por otro lado, Bedoya sostiene que los medios de comunicación tienen mucho que ver con la interactividad pues se da en las cuatro entidades importantes: el emisor, el medio, el mensaje y el receptor. Existen medios que pueden ser interactivos, como el CD ROM, pues son medios asincrónicos y no lineales pues estos permiten que el usuario escoja sus propios intereses, a diferencia de la televisión pues al ser lineal, no permite al usuario acceder a sus propios

²⁵ Meritxell Estebanell Minguell. "Interactividad e Interacción" en *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*. Vol.1 Num.1 Pp. 25-27.

intereses. En la interactividad, el receptor decide qué parte del mensaje le importa, es decir puede controlar el mensaje; y por ello, no es posible la información sin la interactividad. (Bedoya, 1997, p. 1-2)²⁶

El tema de la interacción, a diferencia del videojuego ha estado presente en diversas películas; entre ellas Matrix (1999) de los hermanos Wachowsky donde a través de la mente humana puede controlar su propio ser en un mundo utópico, donde el tiempo, al igual que el videojuego es ilimitado. Otro ejemplo es Tron Legacy (2010) de Joseph Kosinski, donde el personaje Sam Flint entra al mundo virtual, con el fin de recuperar a su padre Kevin Flint.

La interacción también forma parte de la ilusión de la libertad, pues de acuerdo con Antonio Ruiz (2015), la idea es dar al jugador niveles de libertad dentro de la narrativa no lineal. Asimismo, las similitudes con títulos más recientes son claras y es posible que el concepto esté mejor implementado. Sin embargo, esta libertad no significa que el jugador tenga mayor control de la situación pues mucho de lo videojuegos presenta una historia lineal que conduce a uno o más finales.

Ruiz hace mención a Lebowitz y Klug (2011) cuando sostienen que el jugador se enfrenta a puzzles o acertijos que debe resolver para avanzar, enemigos a quienes derrotar y las decisiones que determinan pequeñas variables; sin embargo, esta linealidad es obvia y opresiva. Con el paso del tiempo, la evolución de los terrenos en los que el jugador llega a gozar de una aparente libertad, toma decisiones que tiene consecuencias y pueden cambiar el curso de la historia y la narrativa de forma irreversible. Desafortunadamente, esta libertad solo es una ilusión y aunque

²⁶ Alejandro Bedoya. "¿Qué es la interactividad?" En. Usuario, Revista Electrónica. Pp.1-2.

existen juegos de espacio abierto, no llega a dar libertad absoluta al jugador porque en ellos también se debe completar objetivos para continuar.

Además, menciona Ruiz, lo más habitual es encontrar una fórmula narrativa que cuenta el viaje del héroe con un conflicto por resolver, sea o no complejo. Este concepto del *if-then*, es decir “si hago esto, ocurre aquello”, conduce a que el jugador tenga la libertad de decidir en cada situación el qué hacer a través del punto de vista narrativo tradicional o correcto. Es por eso que los puntos extremos como el bien y el mal, o la oscuridad y la luz empiezan a difuminarse pues en el mundo de los videojuegos cada vez se acerca el comportamiento del videojuego al libre albedrío.

Con respecto al objetivo del creador y el jugador, es seguir la historia hasta el final, sea como sea, sin límite de tiempo; y para esto, el desarrollador tiene la misión de conseguir el compromiso constante del jugador; y de esta manera, la forma narrativa se fortalece para lograr la identificación del usuario lo más completo posible con la historia, las metas por seguir y los personajes. Para lograr este compromiso, se debe incluir las misiones que el jugador puede o no acometer. En ese momento, el jugador toma la decisión de afrontarlo o no, y con eso puede proporcionar al jugador la sensación de libertad y control, a pesar de ser solo una ilusión.

Por otra parte, esta libertad absoluta puede conllevar al enfrentamiento de acontecimientos moralmente cuestionables, por lo cual puede ser perjudicial. En la actualidad, a pesar de que la narrativa de los videojuegos ha avanzado de tal forma que para funcionar debe fusionar los elementos triviales con otros más complejos que estén en manos de la capacidad de decisión

del jugador, además de sus convicciones morales. Los personajes llegan a ser tan humanos cuya identificación se hace sencilla o al menos asequible. (Ruiz: 2015, pp. 24-25)²⁷

2.1.2.1. Interacción del videojuego

De acuerdo con Marta Fernández (2011), varios de los estudios sobre videojuegos se desarrollaron en las décadas de los 80 y 90, que provienen de perspectivas psicológicas y sociales, respondiendo a la preocupación sobre lo que los videojuegos y los efectos pueden causar en los niños. Los académicos Järvinen, Niedenthal, Boullón, Cuadrado estudiaron el lenguaje del videojuego bajo la consideración de funcionar como un *feedback* que permite al jugador interpretar y actuar.

Se intenta avanzar en el desarrollo de tipologías que acercan el lenguaje visual del videojuego como parte de un sistema de respuesta que guía la acción del jugador de forma directa hacia los personajes, eventos y objetos para interactuar en el universo del juego. Además, guía la acción del jugador de manera indirecta para informar el estado del personaje para determinar el tipo de acciones que va a desempeñar en el videojuego; y finalmente favorece la experiencia del juego.

Fernández menciona que en el videojuego las imágenes van más allá de la descripción y acercarse a la función conativa, el cual tiene lugar cuando el lenguaje actúa o intenta actuar sobre otros, provocando un determinado comportamiento. Tanto el camino iluminado o un movimiento de cámara incitan al jugador a explorar el texto en una dirección determinada. Lo

²⁷ Antonio Ruiz García. "El papel del jugador: la ilusión de la libertad y el problema de la interactividad". En: Videojuegos, una narrativa en evolución: *Knight Lore*, *Half Life 2* y *Heavy Rain* como casos de estudio". Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla. Pp.24-25.

que nos muestra los videojuegos son personajes, escenarios y eventos; sin embargo, más allá de la representación, solo son simulaciones. (Fernández, 2011, p. 2-3).

Además, menciona que un videojuego recrea también los modelos de comportamiento de dicho mundo; y estos reaccionan a estímulos como la pulsación de teclas o movimientos de los controles por parte del jugador. El videojuego se diferencia de los medios de mayor antigüedad, pues es la función que requiere del usuario para acceder al texto. En los videojuegos, el jugador encuentra caminos, manipula objetos o cumple determinadas misiones; interpreta las tareas para averiguar qué tipo de acción desempeñará para cumplir los objetivos y avanzar. De esta forma, el usuario se convierte en parte activa de la construcción del mensaje.

Por otra parte, los diseñadores de los videojuegos construyen un universo ficticio con un sistema de respuestas, que proporcionan al jugador la información suficiente para alcanzar los objetivos dictados en las reglas del juego de forma óptima. Sutton Smith considera que uno de los elementos que forman parte de la experiencia del jugador es la exploración visual, pues al percibir dicha información en la pantalla, el jugador lo responde a través del movimiento, generando *feedback* visual y auditivo. Al emplear los diferentes elementos visuales crean un mecanismo de interacción para guiar la atención del jugador y promover la actividad en el videojuego, contribuyendo de esta forma la experiencia de juego. (Fernández, 2011, p. 4-6).

Boardwell sostiene que gran parte del impacto de una imagen se debe a la manipulación de la iluminación; en el caso de los videojuegos Niedenthal menciona que la iluminación arquitectónica es un método para las prácticas de iluminación propias de los medios filmicos. Los videojuegos se diferencian de las películas de forma significativa, pues una escena de una

película tiene un tiempo limitado para transmitir una información concreta. Sin embargo, el videojuego permite la exploración, sin límite de tiempo igualmente libre. (Boardwell: 1995)

En el caso del encuadre móvil, es una técnica en la cual dentro de la imagen que un sujeto mira, el encuadre cambia al producir cambios en la altura, distancia, ángulo, nivel de la cámara dentro de un plano. En el caso de los videojuegos, el software transforma los objetos poligonales y los entornos para dar una sensación de movimiento. En el color, Villafañe y Mínguez llaman funciones plásticas del color relacionado con la experiencia y con la cultura del observador que con los aspectos técnicos.

Y en la profundidad de campo, los efectos de desenfoque conforman un tipo de práctica para crear diferentes sensaciones y captar la atención del jugador; y controlan las relaciones de perspectiva al escoger planos para enfocar. (Fernández, 2011, p. 8-10).²⁸

2.1.2.2. Interacción participativa

De acuerdo con Luis Gonzáles (2010), mediante el desarrollo y el fomento de los Sistemas Interactivos, se crea la Interacción Persona-Ordenador (IPO), con el fin de comprender y mejorar las relaciones entre los usuarios y las máquinas. Esta interacción definida por Hewett y otros autores (1992), como la disciplina dedicada al estudio del diseño, evaluación e implantación de los sistemas interactivos dedicados al uso humano y los fenómenos afectan la comunicación. (Gonzales: 2010, p.44)²⁹

²⁸ Marta Fernández Ruiz. "Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego" En: Razón y Palabra. Num. 75 p 1-9.

²⁹ José Luis Gonzáles Sánchez. "La Interacción Persona-Ordenador (IPO)". En: Jugabilidad: Caracterización de la Experiencia del Jugador en Videojuegos. Universidad de Granada. Pp.44.

En el caso de la cultura participativa en los videojuegos, Daniel Muriel (2016) hace mención a James Newman pues nos da pistas sobre dónde se puede encontrar esta cultura: *walkthroughs* o soluciones para terminar el videojuego parte por parte; mods, *fan art* y *fan fiction*, entre otros que derivan de ese trabajo colectivo de los videojuegos. Además, Daniel hace mención a Garry Crawford (2012) cuando afirma que jugar videojuegos es más que la interacción de uno o varios individuos con una máquina de videojuegos.

Kerr (2006) menciona que mientras que las prácticas del modding (modificación de partes de la computadora), y las trampas; de la misma forma con las intervenciones artísticas, forman parte de una cultura del videojuego más amplia y dan cuenta de la creatividad y la agencia del jugador. Para muchos jugadores, el jugar videojuegos es una actividad privada que se da en la casa con los amigos, familia o solos cuando no hay nada que hacer. (Kerr: 2006, p123).³⁰

Por otra parte, Franz Mayra (2008) sostiene que la cultura del videojuego es el fenómeno que se construye sobre las capas de aprendizaje y experiencia que son extraídas entre todos los juegos anteriormente conocidos con los que el grupo particular de personas que comparte la cultura han interactuado previamente. (Mayra: 2008, p19). En relación a lo mencionado por Mayra, Pearce (2009) menciona que los videojuegos fueron señalados en medio del siglo XXI como la forma cultural prototípica de lo digital que se convierte en hegemonía culturalmente dominante de lo contemporáneo. (Muriel: 2016)

Finalmente, Muriel menciona que la cultura del videojuego es parte y se solapa en otras culturas y procesos sociales; sin embargo, sigue siendo elemento fundamental con el fin de entender la

³⁰ Aphra Kerr "The Business and Culture of Digital Games. Gamework/Gameplay". SAGE. Londres. Pp.23.

sociedad actual y tener la oportunidad de estudiar los universos sociales de forma contemporánea. (Muriel: 2016).³¹

En el caso de los juegos online, Carlos Gómez (2018) sostiene que, a partir de un estudio realizado por Nick Taylor de la Universidad Estatal de Carolina del Norte (NCSU), los jugadores no se muestran antisociales que viven en el sótano, sino que son personas muy sociales. Esto se debe a que los investigadores se mostraron interesados en seguir los patrones de conducta, tanto virtual como real, de los jugadores que se centran en la forma de comunicarse entre sí. Ellos descubrieron que el juego es solo una parte de la conducta social en los eventos de los videojuegos. (Gómez: 2018).³²

Este tipo de conductas en los jugadores se pueden encontrar no solo en competencias como los eSports, sino también en las campañas cooperativas, donde el jugador requiere de alguien más para poder superar los obstáculos que se les presentan en el mundo virtual; o también competir entre ellos de forma inalámbrica, desde cualquier parte del mundo. De esta forma el jugador puede establecer vínculos de comunicación entre otros jugadores para poder, e inclusive, formar parte de un equipo y llegar a competir junto con otros en eventos deportivos.

2.1.3. Mecánica

Con respecto a la mecánica de los videojuegos, José Cortizo (2017) sostiene que son una serie de reglas que intentan generar juegos para disfrutarlos; además, generar una cierta adicción y el compromiso por parte de los usuarios, para que de esta forma se pueda aportar

³¹ Adrián Suarez. “La interacción, la escena cinemática” [En línea]. <http://www.zehngames.com/articulos/la-interaccion-la-escena-cinematica/>

³² Zehngames. “Una definición sociológica de la cultura del videojuego” [En línea]. <http://www.zehngames.com/thinkpieces/una-definicion-sociologica-la-cultura-del-videojuego/>

los retos y un camino por seguir, sea en un videojuego o en alguna aplicación. Como todo juego contiene una mecánica, Cortizo estableció jerarquías sobre cuáles son las mejores al momento de integrar dinámicas en los videojuegos.

- **Recolección:** de la misma forma en que todos somos más o menos coleccionistas según las aficiones que varias personas tienen, es la clave del éxito de las empresas al dedicarse a lanzar varias colecciones de todo tipo. Este concepto de recolectar o coleccionar se transporta a las redes sociales; es decir, es habitual que se puede tener una estantería virtual donde uno puede almacenar libros, discos videojuegos, etc.

Cabe mencionar que, yendo más allá de las redes sociales, encontramos este tipo de mecánica de juego en juegos online multijugador como el caso de la saga del juego de la empresa Blizzard “WarCraft”, donde se dispone de un inventario de *items* y se puede equipar con determinadas armaduras o armas especiales que representan un estatus de jugador.

- **Puntos:** en el caso de los puntos, esta mecánica afecta en muchas facetas de nuestra vida, de la misma forma que en los exámenes, evaluaciones de desempeños, etc. Los puntos, según Cortizo, son una forma simple de obtener un *feedback* ante las cosas que hacemos y motivan pues es un *feedback* rápidamente y permite compararnos con otros. Cuando jugamos una variedad de videojuegos, siempre nos devuelve un *feedback*, de puntos obtenidos por matar naves enemigas, como el caso del juego clásico Space Invaders; juntar monedas o romper ladrillos, como el caso del clásico juego de NES Super Mario Bros o matar enemigos y terminar misiones tanto en StarCraft como en Warcraft.

El sistema de puntos es aplicado también en webs, servicios, redes sociales, los usuarios constantemente realizan acciones, sea implícita o explícita. Al determinar la importancia de estas acciones y se asigna un sistema de puntos, se puede obtener un sistema que motiva al usuario a realizar acciones de mayor importancia para nosotros con el fin de que el usuario “juegue” el juego que nosotros queremos que juegue.

En la vida real el sistema de puntos aparece en nuestro día a día; es decir, podemos ver este sistema, por ejemplo, en muchas gasolineras donde son representados como un porcentaje de las compras que realicemos para luego poder canjear por algún tipo de producto o descuento.

- **Comparativas y clasificaciones:** las comparativas potencian un aspecto que se encuentra en la naturaleza humana, el cual es la competitividad; pues a todos nos gusta ganar, ser relevantes, influyentes. Es por eso que poder comparar a los usuarios con los demás, sea comparando puntuaciones o rankings globales, se fomenta la competitividad, así como la participación de los usuarios.
- **Niveles:** además de que los puntos construyen comparativas, rankings, también abren las puertas para el desarrollo de niveles, los cuales son representados como rangos de puntos y ofrecen al usuario un panorama más claro de cómo se sitúan en un determinado juego o sitio, los cuales disponen de una serie finita de niveles frente a una serie infinita de puntos. Cabe resaltar que los niveles permiten identificar distintos niveles de implicación, así como establecer retos a los usuarios. Es decir, alguien que se encuentra en nivel 1 no puede implicarse al usuario que se encuentra en un nivel muy avanzado.

Estos usuarios de alto nivel pueden mostrarles más funcionalidades y retos más complejos. Sin embargo, los usuarios novatos tienen que ser cautivados de otra forma, permitiendo un desarrollo más rápido para que se vayan enganchando e ir presentando las funcionalidades y posibilidades del sistema en el que el jugador no se sienta totalmente perdido en un sinfín de posibilidades.

- **Feedback:** este mecanismo es el que más estamos acostumbrados y afectan al desarrollo personal y profesional. En el caso del usuario, siempre reciben un tipo de *feedback* sea como un refuerzo positivo o una notificación el cual le permite saber que ha realizado una tarea o misión exitosa; o también algo ocurrido que pueda ser de interés.

A pesar de que las notificaciones se desarrollan mucho en las redes sociales, los refuerzos positivos aún no están adecuadamente implementado y muchos de los usuarios que navegan en sitios web, compartiendo o comentando, no se les ofrece un servicio de *feedback* a sus acciones, el cual puede llevar a sentirse solos o sentir que está perdiendo el tiempo. Es por eso que mediante el uso de *feedbacks* a los usuarios ayudan a aprender a usar una aplicación o sistema que acelera su desarrollo, hace sentirse más a gusto y disfrutar de lo que hacen.³³

2.1.4. Jugabilidad

El juego forma parte del desarrollo humano como medio de interacción, en el caso de los videojuegos, Gonzales Sánchez y Padilla Zea (2007) sostienen que los videojuegos nacen

³³ José Carlos Cortizo Pérez. “Gamificación: mecánicas de juego” [En línea]. <https://www.brainsins.com/es/blog/gamificacion-mecanicas-de-juego/3131>

de la necesidad del ser humano como mecanismo para disfrutar de los momentos de ocio a través de un sistema interactivo. Este sistema depende de las acciones del usuario para realizar una determinada tarea, lo cual conlleva al trabajo cooperativo entre el hombre y la máquina. El videojuego nace a partir del inicio de las computadoras actuales y evolucionaron creando entornos potentes con el fin de entretener. (Gonzales & Padilla: 2007)

Lo que lo hace especial el videojuego como sistema interactivo es su propia naturaleza lúdica, pues su principal objetivo es divertir y entretener al usuario que lo usa. La gente los juega por diversión, por entretenimiento, para hacernos felices y para pasar el tiempo. Actúa como un libro o una película interactiva donde se manejan diversos actores y provoca una serie de sentimientos distintos. Al intentar identificar un videojuego por su uso es insuficiente pues los valores funcionales se añaden otros no funcionales. Se añaden factores como la capacidad de recreación de un mundo virtual, historia, diseño de personajes.

La experiencia de un jugador es más amplia que el usuario de un sistema interactivo tradicional, pues obliga a reflexionar sobre una serie de factores que identifiquen y midan sus experiencias. El jugador evalúa si el juego es jugable o no; inclusive, puede identificar el grado de uso como sistema interactivo; cabe resaltar el componente artístico del desarrollo. Es por eso que se puede comparar los videojuegos con los sistemas de arte interactivo en el que el componente interactivo se enriquece con un componente artístico. (González & Padilla, 2007, p. 2-3)

Existen diversas definiciones sobre la jugabilidad expresado por diversos autores y algunos creadores de videojuegos. José González Sánchez y Francisco Gutierrez Vela definen en términos generales la jugabilidad como término para el diseño y el análisis que describe la calidad del juego mediante los términos de las reglas de funcionamiento y el diseño del juego

que conlleva a las experiencias del jugador para la interacción con los sistemas de juegos. Nack y otros consideran la jugabilidad como lo que al jugador hace al juego. (González Sánchez & Gutiérrez Vela, p.7).

Cada videojuego posee sus reglas para seguir el desarrollo total de la historia. También tiene sus propios estilos de animación, modalidades de juego, desde primera persona hasta tercera persona. Es por eso que el jugador cumple objetivos diversos, tienen la libertad de explorar a detalle universos alternos, sin límite de tiempo, puede utilizar diversas estrategias para pasar diversos obstáculos y continuar con el desarrollo.

Con respecto a la jugabilidad, Gonzales y Padilla consideran que es un concepto abstracto y difícil de definir pues posee características funcionales del videojuego; y lo más cercano es el conjunto de factores que satisfacen al jugador a la hora de jugar. Los autores se enfocan en los gameplays, en la mecánica de juego, el grado de interacción, la manera de narrar y el argumento del juego, entre otros. Resalta la importancia de los conceptos de satisfacción y credibilidad; además, se caracteriza por una serie de atributos como el aprendizaje que puede ser elevado y provoca en el jugador la satisfacción ante el reto que supone poder jugarlo y desarrollar las capacidades adquiridas por el juego. (Gonzales & Padilla: 2007)

Esto conlleva a la efectividad pues al jugar, entra en la naturaleza del videojuego cuyo usuario lo está experimentando en el máximo tiempo posible. Existen seis facetas de la jugabilidad: la intrínseca; la cual es medida en la propia naturaleza del juego y cómo se proyecta al jugador, es decir, las reglas establecidas por el juego; la mecánica, asociada a la calidad del juego como el software del mismo, haciendo hincapié en las características como la fluidez en las escenas

cinemáticas, iluminación, sonido, movimientos gráficos, comportamiento de los personajes y su entorno; y lo más importante, los sistemas de comunicación en el modo multijugador.

La jugabilidad interactiva está ligada a todo lo relacionado con la interacción entre el usuario, los mecanismos del diálogo y sistemas de control. Además, la jugabilidad artística asociada a la calidad gráfica y visual, efectos sonoros, banda sonora y las melodías que aparecen a lo largo del juego, la ambientación, historia y forma de narrarla. Por otra parte, la jugabilidad intrapersonal, referida a la percepción que tiene el usuario del videojuego y los sentimientos producidos por estos; esto se da de forma subjetiva. Y finalmente, la jugabilidad interpersonal referida al modo multijugador. Se muestra las sensaciones o percepciones de los usuarios, sea cooperativa, competitiva o colaborativa. (González & Padilla, 2007, p. 5-7)³⁴

A través de la jugabilidad, el jugador adquiere experiencia por la práctica constante y velocidad al presionar los botones del control. Los doctores, José González Sánchez y Francisco Gutierrez Vela establecieron dos características sobre la experiencia en el público jugador: la experiencia del usuario y la experiencia del jugador. En la experiencia del usuario, lo definen como el conjunto de sensaciones, sentimientos, emociones producidos por el usuario al manejar un sistema interactivo; y por otro lado, la experiencia del jugador, el cual se ve enriquecida por su naturaleza lúdica; además, se rige por las características como las reglas, objetivos, interfaz gráfica, diálogos, haciendo único de cada juego y lo diferencia de otros. (González Sánchez & Gutiérrez Vela, p.6)

³⁴ Gonzales & Padilla. "De la Usabilidad a la Jugabilidad: Diseño de Videojuegos Centrado en el Jugador." Universidad de Granada. Pp. 2-7.

2.1.5. Simulación

De acuerdo con Álvaro Acevedo (2014), a pesar de que actualmente existe una diversidad de géneros en el mundo de los videojuegos, se puede percatar de dos tendencias, entre ellas las secuelas que se acercan cada vez al realismo visual, debido a las potentes tarjetas gráficas que hacen posible recrear escenarios similares a la realidad donde los rostros y cuerpos de los personajes que se asemejan a los reales, convirtiéndose en una característica fundamental para los que está dentro de la tendencia.

Asimismo, Acevedo sostiene que el ejercicio de simular la realidad proyectada gráficamente se ha vuelto una finalidad más allá del contexto visual que acompaña la narrativa del juego, convirtiéndose así en un fin. Por otra parte, la otra tendencia es el no tomar la simulación visual de la realidad como un fin, sino como un recurso que no perfila a ejecutar una reproducción exacta de la realidad, sino una representación de ella. A pesar de que estas tendencias puedan ser divergentes o concurrente, es probable que se cree un híbrido donde coexistan ambas tendencias en un mismo juego.

Acevedo menciona a Winston (1994) cuando define la simulación como una técnica que imita la operación de un sistema del mundo real a medida que evoluciona con el tiempo; además, hace referencia a una colección de métodos y aplicaciones que imitan el comportamiento de sistemas reales, usualmente en una computadora con el software adecuado. También hace mención a Baudrillard (1978) pues en el caso de los videojuegos, esta dinámica de simulación el sujeto que juega no experimenta exactamente lo real mediante lo simulado, pues el jugador puede simularlo, pero no llega a las dimensiones reales, tampoco puede llegar al grado de solo sentirlo.

Al imitar fielmente el entorno gráfico, esto contribuye a que la experiencia sea muy cercana a lo real desde la perspectiva visual y auditiva, vinculando dos sentidos en el proceso de percepción. Así, las situaciones experimentadas en la dinámica de la simulación, puede preparar el terreno para el momento en que se experimenten situaciones en la esfera de lo real. Acebedo agrega que esta representación nace del proceso de subjetivación de la realidad mediante la experiencia vivida y se genera una conceptualización de la realidad que lleva luego a la interpretación y seguido de esto a su expresión. De esta forma, la representación de la realidad es el producto de su interpretación.

Los videojuegos que desarrollan una interpretación de la realidad ponen en juego otro tipo de acción en la percepción del jugador, incitan a la imaginación como parte del proceso de interpretación visual, acompañando a la narrativa del juego. En generaciones pasadas, los límites en la tecnología de hardware gráfico hicieron que el elemento de la representación fuera una situación ineludible, pues tuvo que lograr el mayor proceso posible con pocos bits y píxeles, tal y como lo hicieron con juegos como “Super Mario Bros” de 1985 o “Space Invaders” de 1978. (Acebedo: 2014)³⁵

2.1.6. Estética del videojuego

De acuerdo con Lara Sánchez, la definición de la estética en el ámbito de los videojuegos es un concepto que se extiende a la definición de la estética conocida como la belleza visual. Autores como Lauteren, El- Nasr, Hutchinson, han revisado el concepto de estética en los últimos años; sin embargo, se han percatado de la naturaleza incierta. Por un lado, la estética se define como un fenómeno sensorial en la cual el jugador se encuentra al

³⁵ Álvaro Acebedo. “Simulación y representación en los videojuegos ¿Dos tendencias?” [En línea]. <http://www.zehngames.com/thinkpieces/simulacion-y-representacion-en-los-videojuegos-dos-tendencias/>

enfrentarse al juego. En este caso se refiere a la experiencia visual, auditiva y táctil. (Sánchez: 2012 p.134)

Jenkins y Squire mencionan que los juegos representan un nuevo arte vivo, adecuado para la era digital como lo fue en la era mecánica. Actualmente, los juegos nos ofrecen nuevas experiencias estéticas que transforman la pantalla de la computadora en el reino de la experimentación e innovación, desde una perspectiva accesible (JENKINS: 2005). Por otra parte, también se define la estética de juego como la expresión de experimentar placer, emoción o sentimiento que siente o sufre el jugador, considerado como la experiencia estética. (JUUL: 2005 p.164)

Cabe resaltar que, en términos de Myers (2005), de todas las características que distinguen a la experiencia de los juegos digitales, la repetición se hace peculiar, pues en los medios poco interactivos, convencionales, los placeres estéticos aparecen de forma inmediata; y esto se demuestra en las artes visuales, kinestésicas. Además, esto ocurre en los videojuegos; particularmente a ciertos juegos. Myers lo ejemplifica mediante los juegos de primera persona, en el cual se emplean señales visuales a través del uso de los sentidos, lo cual invoca a las respuestas mecánicas.

Sin embargo, muy aparte de la calidad gráfica, la interfaz digital de los videojuegos no permite el acceso directo a sus patrones y diseños. Esto se da porque las imágenes en los videojuegos son imágenes en movimiento y se da en referencia a lo no visual; además, las interfaces retrasan y contextualizan la estética dentro de la experiencia interactiva y auto reflexiva. (Sánchez: 2012 p.136)

De esta forma, la concepción sobre la estética del juego debe tener en cuenta los materiales de algunos de los ámbitos que pertenecen directamente al videojuego, como los medios de interacción entre personas y sistemas computacionales. Sin embargo, al no poder acotar el término dentro de los estudios de los juegos, la corriente de estética del juego no debe referirse solo a la parte gráfica y sonora, sino a la experiencia propia del jugador; además, la búsqueda de la estética como la reacción emocional o reflexiva del mismo.

Sánchez menciona a Zimmerman (2002) al argumentar que los juegos necesitan recuperar una estética menos elaborada, liberada de cinemáticas elaboradas y que recupere los elementos fundamentales que hacen al juego diferente de otros medios. En su texto: *Do Independent Games Exist?* Zimmerman menciona que los juegos sienten envidia del cine pues lo que se entiende por realismo es algo torpe y poco creativo de los gráficos 3D. Es importante que los desarrolladores de videojuegos dejen de repetir los placeres de las películas, sino más bien que los videojuegos busquen su forma expresiva.

De esta forma, Sánchez menciona que la apreciación de Zimmerman tiene que ver con lo que ocurre en las superproducciones comerciales, pues en el desarrollo independiente existe un resurgimiento del juego que trabaja en torno a lo peculiar de las mecánicas a través del uso de los casos gráficos elementales. (Sánchez: 2012, p.139)³⁶

2.1.7. Foto realismo

Martínez (2018) sostiene, en términos de Guasch (2001), el realismo pictórico, o mejor dicho el foto realismo comenzó a finales de la década de los años sesenta, luego del panorama

³⁶ Lara Sanchez. "Estética de juego" en: *Arte y Videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juego en prácticas de creación contemporánea*. Madrid, 2012. Pp. 133-139.

dominado por manifestaciones conceptuales. Diversos artistas eligieron el objetivo fotográfico como mediador entre el artista y la realidad. El foto realismo sustituye el ojo humano por la cámara fotográfica para acercarse a la realidad y convertirlo en pintura.³⁷

De acuerdo con el blog Poder e Imagen (2013), cada vez el foto realismo estaba tomando cada vez más fuerza en diversas exposiciones. Entre ellas. Se menciona a Richard Estes, quien es un pintor norteamericano conocido por sus pinturas foto realistas, expresados a través de las perspectivas de ciudades y países geométricos con ambientes urbanos, donde los componentes representan el ambiente de la época.

Por otra parte, en la actualidad este término se ha extendido a niveles de diseño mediante los gráficos de la computadora, o en las aplicaciones de gráficos vectoriales y en 3D. En el cine se ha buscado la manera de perfeccionar esta técnica, logrando obtener cada vez más la calidad de imagen más impresionante, y es por eso que el foto realismo es partícipe de algunas películas, o en afiches de la misma.³⁸

Mary Keo (2017), en términos de Järvinen (2009), en los videojuegos, es un estilo gráfico que trata de simular la realidad como una imagen fotográficamente posible. Entre ellos destacan los juegos Battlefield 1, Gran Turismo Sport y The Last of Us. La gran mayoría de videojuegos son renderizados utilizando una técnica llamada “rasterización”. Esta técnica, según Schar

³⁷ I. Martínez “Lo fotográfico en la pintura” [En línea]. Última visita: 28 de setiembre de 2018. Pp. 19
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/martinez_l_ap/capitulo4.pdf

³⁸ Poder e Imagen: “Foto realismo”. [En línea]. Última visita: 30 de setiembre de 2018.
<<http://podereimagen2013.blogspot.com/2013/03/fotorrealismo.html>>

(2013), es básicamente un algoritmo que renderiza una escena 3D en una pantalla 2D. La iluminación y sombras son separadamente simuladas por recursos específicos de luz.

Esta técnica es mucho trabajo para los diseñadores gráficos y mientras que los resultados finales son buenos, muchos especulan que los videojuegos foto realistas utilizarán otra técnica de renderizar³⁹ llamada “Rastreo de luz, el cual es una técnica que ha sido usado por años en la alta renderización de escenas 3d realistas para películas y animaciones. Las luces y sombras no tienen que ser simulados manualmente como los rastreos de luz de luz que moldean los rayos de luz por sí mismos. Es decir, que pueden crear un complejo y realística escena; sin embargo, hay aún limitaciones en la tecnología actual, los cuales los rastreos de luz no pueden ser aplicados a los videojuegos por el momento. (Keo 2017: 28-29)

Por otra parte, existen problemas con el foto realismo pues a pesar de los avances tecnológicos de las gráficas de juegos, no hay juegos que lleguen a recibir el verdadero foto realismo. Tim Sweeney, de Epic Games, especuló que durante nuestras vidas tendremos suficiente poder para ser capaz de simular la realidad muy precisa. Además, agrega que para recibir el verdadero foto realismo, la tecnología gráfica de juegos debe estar al mismo nivel que los límites fijos del ojo humano, el cual puede tomar al menos dos generaciones más.

Keo menciona a Henrik Wann Jensen quien sostiene que el verdadero foto realismo no llegará hasta los próximos 10 años. Jensen, en adición a Henrik, argumenta que la razón es que en los gráficos de la computadora, es posible renderizar imágenes con rastreo de luz que son verdaderamente foto realistas; sin embargo, renderizar estas imágenes toma mucho tiempo. En los videojuegos, este proceso tuvo que estar hecho en tiempo real. Jensen agrega que si los

³⁹ Renderizar: proceso que se realiza siempre al finalizar la edición, implica cambiar de formato.

desarrolladores de juegos quieren llegar al foto realismo, no hay manera alguna y a lo lejos, tratan de tener esa técnica en tiempo real ha sido el mayor desafío para los artistas gráficos.⁴⁰

2.2. Lenguaje Audiovisual

Federico Díez y José Abadía sostienen que el lenguaje visual con imágenes en movimiento se fue configurando en la práctica cinematográfica, perfeccionándose en la creación de los relatos de ficción. (Diez & Abadía: 1999)

Con la llegada del sonido, el color, acercamiento de la cámara a los personajes, movimientos de cámara, profundidad de campo, y los avances técnicos acercan el cine a la realidad; sin embargo, los creadores sabían que la profundidad de campo era finita, los planos agrandaban al sujeto de la pantalla, haciendo que la cámara fracasase en la misión de sustituir al ojo. Es por eso que los creadores comenzaron a representar la realidad relatándola, creado y construyendo el lenguaje audiovisual. (Díez & Abadía, 1999, p. 21- 22).

Lo mencionado sobre el lenguaje visual, no solo se ve reflejado en el cine, sino también en los videojuegos, pues durante décadas cada generación de videoconsolas muestra una evolución a nivel gráfico, alcanzando el fotorealismo, o un universo paralelamente virtual; inclusive, el nivel sonoro. En la década de los años ochenta, los videojuegos de 8bits recurrieron al uso de sonidos polifónicos, y con el paso del tiempo llegaron a usar como recurso las bandas sonoras, composiciones musicales, uso de diversos instrumentos, efectos sonoros (foley) similares a los que se utilizan en la vida real. Por otro lado, cabe resaltar los avances en los medios de

⁴⁰ Traducción nuestra. Citado de Mary Keo "Realism in 3D graphics" En: Graphic style in Video Games. Tesis de Bachiller. HAMK Riihimäki, Informaton and Communication Technology. Spring 2017. Pp.28-29.

interacción, que van desde los receptores de movimiento como en el caso de Wii, el Kinect en Xbox hasta el recurso vivencial de la realidad virtual en la plataforma Play Station 4.

2.2.1. Planos de encuadre

- **Gran plano general:** el escenario es el protagonista que va por encima de la figura humana.
- **Plano general:** presenta al sujeto de cuerpo completo en el contexto donde se realiza la acción; da predominio al escenario y enfatiza el movimiento corporal del personaje en relación con el ambiente.
- **Plano americano:** corta al personaje desde la rodilla hasta el rostro; delimita la frontera entre los planos descriptivos y expresivos. Muestra las acciones físicas de los personajes, llegando a mostrar los rasgos del rostro.
- **Plano medio:** corta al personaje por la mitad, desde el pecho hasta el rostro. Sirve para apreciar con mayor claridad los rasgos del personaje, pero conservando una distancia respetuosa.
- **Primer plano:** nos acerca detalladamente a los rasgos del rostro, y nos sitúa de intimidad con el personaje. Permite acceder eficazmente el estado emotivo del personaje.
- **Gran primer plano:** encuadra las expresiones de la boca y ojos del personaje, es el plano concreto que sostiene la expresión.
- **Primerísimo primer plano:** encuadra solo un detalle del rostro, tales como los ojos, labios, nariz, entre otros.

- **Plano detalle:** muestra una parte del sujeto diferente del rostro, como la mano, puro, etc. (Díez & Abadía, 1999, p. 32-35)⁴¹

En el caso de los videojuegos los planos de encuadre se aplican mayormente en las cinemáticas, donde vemos escenas previas antes de que el jugador pueda proseguir con la historia. En “The Last of Us”, a través de las cinemáticas, se puede observar las expresiones faciales de los personajes, y las diversas sensaciones que pueden transmitir por parte del movimiento constante del jugador.

Salas (2015) sostiene que los planos en los videojuegos contienen los elementos propios del cine, como saber qué ocurre alrededor del protagonista y cuáles son los elementos que ayudan en el transcurso de la aventura, como medicina, municiones, entre otros que sirven para completar objetivos secundarios que no interfieren con la continuidad de la historia, sin embargo, forma parte de los retos que serán superados por el jugador.

También existen elementos fuera del plano del jugador pues oye o ve y que el personaje que lo controla sabe que no existe. A partir de este recurso narrativo, el jugador tiene el papel omnisciente sobre la narración y además puede modificar el comportamiento del avatar. Además, permite en el jugador formar parte activa y pasiva de la narración. (Salas, 2015, p.18-19)

⁴¹ Federico Fernández & José Abadía. “Plano, Toma, Escena y Secuencia” En: Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós. Pp. 29-35.

Salas hace mención al videojuego *The Last of Us* por ser un juego de aventuras que combinan elementos clásicos del cine de acción, como las persecuciones, explosiones, las coreografías de las artes marciales y otro tipo de combate. (Salas, 2015, p.20)⁴²

2.2.2. Ángulos

De acuerdo con Ripoll, la angulación es la línea imaginaria que une el centro del encuadre con el centro del objetivo. Coincide con la línea recta que va desde el punto de vista hasta el horizonte. (Ripoll, 2017).⁴³

- **Normal:** se da cuando la toma coincide con la mirada de la figura humana; se sitúa a la altura de los ojos de los personajes.
- **Picado:** se da cuando la cámara está inclinada hacia el suelo; describe el paisaje o el grupo de personajes; transmite inferioridad, o ruina de un sujeto. Cabe resaltar que el eje óptico puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara hacia abajo.
- **Contrapicado:** se da cuando la cámara está inclinada hacia arriba, alarga a los personajes, expresa superioridad, triunfo. Además, el eje óptico llega a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara hacia arriba.
- **Inclinado:** al inclinar la cámara, la angulación también lo está y el plano obtenido también.
- **Ángulo imposible:** esta especie de angulación se consigue a través de efectos, trucos o manipulación del decorado. Esta subjetiva se da cuando el visor de la cámara se identifica con la perspectiva de los personajes.

⁴² Israel Salas. "Videojuegos hecho cine" En: La narrativa cinematográfica en los videojuegos. Catalunya 2015. Pp. 17.

⁴³ Xavier Ripoll. "El lenguaje cinematográfico". [En línea]. <http://www.xtec.cat/~xripoll/lengua.htm>

De acuerdo con Salas (2015), el desplazamiento en los videojuegos ayuda la inmersión del jugador con el entorno generado por el videojuego para que se involucre en lo que sucede con el personaje que es controlado por el jugador. Salas menciona a Gosciola por el tema del desplazamiento y el movimiento de cámara a través de un plano secuencia continuo con el fin de facilitar la inmersión de la misma forma que el espectador lo hace en la obra de cine.

Cabe resaltar que la manera de mover al personaje controlado por el jugador lo distingue como el plano secuencia continuo, y para eso se utiliza la forma de visualización de entorno como primera persona, un equivalente al sistema de apoyo de cámaras utilizada en varias obras, o cámara subjetiva. (Salas, 2015, p. 17)

The Last of Us es un juego en tercera persona donde vemos el recorrido completo del personaje principal y la inteligencia artificial aplicada para el personaje secundario. Los ángulos se aplican a los videojuegos, especialmente en los de tercera persona, en la cual se puede observar no solo el personaje, sino también su recorrido. En ciertas partes del juego, se puede observar el uso de los ángulos inclinados, lo cual genera sensaciones de tensión en el jugador.

2.2.3. Movimientos de cámara

Block (2008) sostiene que los movimientos de cámara se usan para resaltar o reducir la intensidad visual. Cabe resaltar que el contraste y afinidad se da dentro de un plano, entre plano y plano y secuencias.

- **Móvil/inmóvil:** el contraste del movimiento de cámara es la inmovilidad pues puede rodar el proyecto sin mover la cámara o viceversa.

- **Movimiento 2D/3D:** se pueden catalogar en bidimensional y tridimensional. Los bidimensionales impiden la creación de movimiento relativo; sin embargo, el tridimensional genera dicha sensación.
- **Paneo horizontal/travelling lateral:** se crea una mayor afinidad visual que el desplazamiento lateral de la cámara debido al travelling. Al colocar los objetos cerca o lejos de la cámara incrementa el movimiento relativo.
- **Paneo vertical/grúa:** el movimiento se siente menos intenso; sin embargo, el plano con la grúa, dependiendo del posicionamiento de los objetos, es más intenso por la generación del movimiento relativo.
- **Zoom/travelling in/ out:** el zoom acerca o aleja los objetos de una imagen en la misma proporción; proporciona menos intensidad que el travelling. Sin embargo, en el zoom in/out crea gran intensidad visual pues produce un cambio súbito en el tamaño y velocidad de objetos. (Block: 2008. 191,192)⁴⁴

De acuerdo con el blog Ounae, desde hace varios años se le da importancia al apartado gráfico de los videojuegos, hasta que en la actualidad es, de hecho, el aspecto de mayor importancia. La cámara en los videojuegos nos muestra una visión particular del entorno gráfico; además para determinado juego el uso de la cámara trasera alejada del personaje nos permite tener la visión amplia del entorno y un mayor control.

Además, cada tipo de videojuego le corresponde un tipo de cámara. Por ejemplo, para el caso de los juegos de disparos, le corresponde el uso de la cámara en subjetiva, donde el jugador se convierte en los ojos del personaje a interactuar en pantalla; cabe resaltar que se puede observar

⁴⁴ Bruce Block. "Estructura visual". En: Narración visual. Pp. 191-192.

en detalle el arma que se está utilizando, además el uso de la mira para apuntar con precisión al enemigo.

En el caso de los juegos de tercera persona, se puede observar al personaje en todo momento. La particularidad de este formato es que el personaje puede realizar acciones especiales como el salto o los golpes, permite una vista de 360° del entorno, y además estar atento a los enemigos que nos persiguen durante el recorrido. (Ounae: 2011)⁴⁵

Tanto en The Last of Us como en otros videojuegos en tercera persona, vemos que, a lo largo de la historia de los videojuegos, sobre todo desde la aparición de la 5ta generación de las plataformas de juegos (Sega Genesis, Play Station, Nintendo 64), el jugador es quien realiza dichos movimientos con el fin de mantener fijo el recorrido del juego; incluso, identificar la distancia del recorrido; el uso de los paneos sirve para mostrar en detalle el contexto donde se encuentra el personaje.

2.2.4. Iluminación

Ripoll sostiene que en la luz existen tres elementos que condicionan la iluminación fílmica: el movimiento de los actores, y objetos delante de la cámara, la sucesión de un plano a otro y la continuidad de luz, y la rapidez de la sucesión de planos para dar a conocer precisamente lo que sucede e interesa más de cada plano. (Ripoll, 2017)

- **Natural:** es proporcionada por la luz del día.
- **Artificial:** los focos proporcionan luz para simular la luz natural.

⁴⁵ Ounae. "La cámara en los videojuegos". [En línea]. <http://ounae.com/la-camara-en-los-videojuegos/>

- **Difusa:** es obtenida por medio de los difusores para no producir sombras. Además, imita o refuerza los efectos naturales de la luz ambiental.
- **Luz directa:** produce sombras en los objetos y sombras que son proyectadas por estos. Además, se consigue el modelado de los objetos para producir sombras estudiadas en su superficie.

Con el paso del tiempo, y la evolución gráfica de los videojuegos, la iluminación se torna cada vez más fotorealista, dando al jugador la sensación de que estamos en una realidad alterna, a pesar de que todas iluminaciones en los juegos son simuladas. Sean juegos en primera persona o tercera persona, las ambientaciones, como los espacios abiertos o cerrados, nos muestran diferentes tonos de iluminación, generando en los jugadores diversas sensaciones.

De acuerdo con Carlos Coronado (2017), la iluminación en los videojuegos tiene una limitación en la propia definición del videojuego; es decir, la tecnología detrás del juego, y el motor gráfico que tiene el videojuego. En los últimos años, la industria ha ido elevándose en cuanto a la tecnología usada para iluminar videojuegos, algunas con grandes influencias como la iluminación dinámica, que se asocia con la *next gen* y la imagen estática. Sin embargo, no existe una forma de iluminar que la otra, tienen sus pros y contras; además depende del juego y su jugabilidad que hará al desarrollador el trabajo con la luz dinámica o la estática.

La luz estática nos da mayor control y los resultados son más ajustados; sin embargo, la luz dinámica es óptima para videojuegos con muchas entidades cambiantes. En el caso de la iluminación estática, no se genera en tiempo real sino se programa durante el desarrollo del juego, y al ejecutarse este lee la información y la usa para crear el aspecto visual del juego. Coronado menciona que la iluminación estética puede llegar a aplicar diversas técnicas

realistas con buenos resultados, pues a lo largo del videojuego lo que importa no es la calidad de información, sino la cantidad de esta. (Coronado: 2017)⁴⁶

En *The Last of Us*, cuando se trata de ambientes cerrados y oscuros tales como colegio, subterráneos, sótanos, el jugador recurre a la linterna, generando una iluminación, con luz artificial casi real. En el caso de los espacios abiertos, a pesar de ser un videojuego, se percibe la luz natural. Por otra parte, en otros videojuegos como, por ejemplo, “*Cuphead*” de Microsoft, a pesar de ser un juego lineal, cuyo recorrido va de izquierda a derecha, se simula la iluminación utilizada en los dibujos animados de inicios de la década de los años treinta, realizados a mano y retocados digitalmente.

2.2.5. Color

De acuerdo con Salanova (2014), el color proporciona mayor adecuación a la realidad pues el mundo es en colores y posee amplia libertad para el juego de carácter creativo. La luz forma parte del elemento cinematográfico pues crea sombras, arrugas, rejuvenece o envejece, crea, además, efectos psicológicos del personaje en función a cada película. El color aumenta o reduce la expresión del film, crea la atmósfera adecuada para la recepción del mensaje.

- **Pictórico:** evoca el colorido de los cuadros y su composición.
- **Histórico:** recrea la atmósfera cromática de la época.
- **Simbólico:** su uso en determinados planos sirve para sugerir y subrayar efectos determinados.

⁴⁶ Carlos Coronado. "Luz e iluminación parte 2: la iluminación estática" [En línea]

<http://www.zehngames.com/developers/luz-e-iluminacion-parte-ii-la-iluminacion-estatica/>

- **Psicológico:** produce un efecto anímico diferente. Los colores fríos deprimen; sin embargo, los cálidos, exaltan. (Salanova, 2017)

En la generación actual de videoconsolas, existen diversos usos de colores dependiendo del ambiente en los juegos: por ejemplo, en las sagas de Super Mario Bros, vemos tonos cálidos y alegres; sin embargo, en videojuegos como Resident Evil, o The Last of Us, abundan colores fríos que dan al jugador la sensación de oscuridad, temor a lo desconocido.

- **Negro:** formal, nítido, rico, fuerte, elegante.
- **Azul:** frío, melancólico, deprimido, tranquilo, sereno.
- **Oro:** amor, realeza, riqueza.
- **Rojo:** amor pasional, ira, odio.
- **Rozado:** ternura.
- **Anaranjado:** festivo, alegre, salud.
- **Sanguina:** libertad, creatividad.
- **Amarillo:** tibio, luz, madurez.
- **Verde:** fresco, joven.
- **Blanco:** puro, limpio, nítido.⁴⁷

De acuerdo con José Rodríguez (2017), el color es un elemento primordial en toda obra visual; de la misma forma como la pintura es un medio de expresión, con diferentes etapas, corrientes y estilos, en los videojuegos ocurre lo mismo, ya que cada juego, cada saga tiene un color característico. Las plataformas como los juegos de acción, terror, etc. se mueven en patrones

⁴⁷ Enrique Salanova. "El color y la luz en el cine" [En línea]. <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm>

por lo general. el shock es curioso de forma sensorial cuando un género se inclina por ser algo diferente, como por ejemplo, el azul y el verde asociados a las plataformas; azul, negro/ rojo, negro, se asocian a la acción (Rodríguez, 2017).⁴⁸

Cabe resaltar que los colores, dependiendo del videojuego nos muestran diversas sensaciones; como los tonos oscuros para el género de terror, misterio; o tonos cálidos para videojuegos de género de aventura. Desde las primeras generaciones de videoconsolas, el uso de los colores era limitado pues aún no se trabajaba el uso de texturas y las diferentes tonalidades de colores; sin embargo, con el paso del tiempo, las actuales generaciones de consolas nos muestran diversas tonalidades que se asemejan al mundo real de forma vivida. Cabe resaltar que con la llegada de la resolución 4k en videojuegos, se utiliza el recurso de HDR (High Dynamic Range), en el cual mejora no solo la iluminación, sino también le da una mejora al tono de los colores.

2.2.6. Lenguaje Sonoro

De acuerdo con Rosa María Oliart, el sonido es un área privilegiada dentro del proceso de producción audiovisual ya que participa de todas las etapas del proceso de forma creativa. (Oliart: 2010)

Pre producción: se inicia con la lectura y estudio del guion. Se analiza todas las áreas que participan en la producción. El sonidista lee y estudia el guion para proponer un clima sonoro de la obra, efectos, atmósferas y transformaciones sonoras para dar sentido a la obra. (Oliart, 2010, p.2)

⁴⁸ José Rodríguez “La gama cromática de los videojuegos”. [En línea]. <http://es.ign.com/videojuegos/121164/feature/la-gama-cromatica-de-los-videojuegos>

Producción: el sonidista hace diversos tipos de registro sonoro. A través del trabajo de la preproducción, el sonidista tiene resueltos los problemas acústicos de los escenarios y solo lidia con los imprevistos.

Postproducción: el sonidista realiza su trabajo a partir del montaje, de la obra terminada de narrar en imágenes y ante ésta comienza su trabajo. Se concretan los planteamientos narrativos y estéticos de la obra audiovisual desde la perspectiva sonora.⁴⁹

Peter Peederman (2010) sostiene que el audio ha probado que juega un rol significativo en la preferencia de los consumidores en la selección del producto y es visto como uno de los más importantes elementos de juegos. Steven Spielberg menciona que el sonido y la música es más de la mitad de comunicar una historia, y mejor que haberlo visto. El sonido estimula la conciencia del jugador, incluyendo lo subconsciente, afectando el proceso mental sin que el jugador lo note.

Sobre el uso de los efectos sonoros, estos llaman la atención al jugador, pues en juegos como MGS (Metal Gear Solid), cuando el jugador consigue un nuevo ítem, este es acompañado por un efecto sonoro que simula el recargar un arma. Otra de las propiedades del audio que es común en los videojuegos es ese sonido que evoca una respuesta emocional como los sentimientos de éxito, tensión, etc. El audio también puede ser utilizado para crear ambiente; al escoger la música para una cierta escena puede ser aparentemente la meta de aquella pieza del juego.

⁴⁹ Rosa María Oliart. "El sonido en las etapas de un proceso de producción audiovisual". Material del curso: Taller de Audio 2010-1. Pp. 2-19.

Es decir, si la música es muy agresiva y ruidosa, el jugador puede considerar disparar al enemigo, mientras que el jugador considera pasar desapercibido al enemigo si hay música ambiental y un sentimiento de ir encubierto. Al combinarlo con los efectos visuales y otros estímulos sensoriales, el audio puede ayudar a resonar un momento memorable. A causa de las fuertes sensibilidades emocionales, evocan en las personas cuando escuchan la música y los efectos sonoros en general, los momentos que pueden ser mejor recordados cuando esos momentos son amplificados con una pieza musical o sonido memorable. (Peerdeman: 2010, p. 2-3)⁵⁰

Las primeras generaciones de videoconsolas utilizaban efectos sonoros y musicales realizados por computadora; sin embargo, con la llegada de las siguientes generaciones, tanto en “The Last of Us” como en diversos videojuegos, los equipos de sonidistas empezaron a utilizar diferentes recursos para recrear efectos sonoros reales, no solo para generar realismo sonoro, sino también para generar diversas sensaciones en los jugadores.

Cabe resaltar que para la música en los diversos videojuegos utilizan en la actualidad bandas sonoras, músicos encargados de componer diferentes melodías dependiendo del contexto de cada juego. En el caso del videojuego a analizar, se utiliza mayormente el silencio para generar tensión y como medio de intención dramática. Por otra parte, se utiliza diversos efectos sonoros para causar miedo al jugador cuando un enemigo se está acercando.

⁵⁰ Traducción nuestra. Citado en Peter Pederman “Sound and Music in Games”. [En línea]. https://peterpeerdeman.nl/vu/ls/peerdeman_sound_and_music_in_games.pdf

2.2.7. Edición de video

Categorías del montaje: De acuerdo con Manuel Fernández, Eisenstein estudió la tabla de montaje mediante cinco grandes estancos. Teorizó y practicó el montaje de atracciones y de la yuxtaposición, con su teoría del choque y conflicto. (Fernández, 1997 p.75-79)

1. **Montaje métrico:** Los trozos de plano serán unidos en este tipo de montaje de acuerdo a sus longitudes. Se caracteriza por una ruda fuerza impulsora, y en él la tensión se obtendrá por aceleración mecánica de acortar los planos y debe tener un compás simple y no regular.
2. **Montaje rítmico:** se basa tanto en la duración de los planos como en el movimiento dentro del fotograma, de tal manera que el contenido dentro del cuadro, con su movimiento posee iguales derechos.
3. **Montaje tonal:** se basa en la dominante afectiva de la tonalidad del plano y en él el movimiento es percibido en un sentido mucho más amplio. Abarca todos los resultados de un trozo de montaje y se convierte en una vibración emotiva de un orden aún más alto.
4. **Montaje sobretonal:** se le puede llamar también montaje armónico o montaje afectivo-polifónico, y es el máximo desarrollo que puede alcanzarse en la línea del montaje tonal. Se basa en la dominante afectiva de la tonalidad del filme y se le puede distinguir del montaje tonal por un cálculo colectivo de todas las atracciones de los trozos.
5. **Montaje intelectual:** es siempre de sonidos y armonías de aspecto únicamente intelectual. Prescinde del orden narrativo que se desarrolla en la pantalla y crea una

continuidad deslindada de la narración, con significación intelectual. (Fernández, 1997, p. 80-84)⁵¹

En el caso de los videojuegos, sobretodo, los de 1era, y 3ra persona, los montajes se dan de forma métrica, rítmica e intelectual por la alta tensión que se dan al momento de enfrentarse a los enemigos. En *The Last of Us*, al ser un juego en 3ra persona, mantienen ese tipo de montaje; asimismo, en la cinemática, nos muestra el momento previo a la acción, por lo que estos montajes y el uso de la música generan continuidad a la historia. Cabe resaltar que cuando se realiza la acción en la interacción del jugador- consola, la música se mantiene de forma continua.

Scott Hughes (2015) sostiene que desde el lanzamiento inicial de “*The Last of Us*” en PS3 para el 2013, y su remasterización para el PS4 al año siguiente, ha sido universalmente aclamado por la crítica y jugadores afines por su memorable y realísticos personajes, la historia bien escrita, la captura de voces, ambientes visuales, entre otros. A diferencia de otros videojuegos, el personaje no guarda en una mochila docena de armas, miles de rondas de municiones, ropa de protección, entre otros, lo cual no obedece a las leyes de la física; sino para generar verosimilitud, el uso limitado de armas, como un rifle, pistola, pocas municiones, medicinas caseras, entre otros.

Por otra parte, para la habilidad especial del personaje Joel, el “*Listen Mode*”, se diferencia de las habilidades que nos muestran en series de comics de ciencia ficción como Superman con su visión de rayos X. Los desarrolladores le dieron vida a este modo con el fin de que el personaje Joel se concentre en el sonido de los pasos de los humanos, seres infectados que

⁵¹ Manuel Fernández. “La reflexión lógica de Eisenstein”. En: *Influencia del montaje en el lenguaje audiovisual*. Libertarias/Prodhufi. Pp. 75-85.

buscan matarlo. Con respecto a construcción de personajes, tanto en la narrativa como en la jugabilidad se pensó en la idea de la vulnerabilidad física de los personajes. Por un lado, hay momentos en los que Joel puede ser instantáneamente y brutalmente asesinado por enemigos. Lo que para algunos jugadores es frustrante, para otros se siente algo satisfactorio en el contexto de la historia.

El juego es básicamente la larga misión de escoltar y proteger a Ellie; sin embargo, lo que para la historia del juego es la protección de Ellie, para la jugabilidad es que Ellie no necesita protección, es invencible. Al ser un videojuego, la desarrolladora Naughty Dog prefirió que el juego sea cercano a la vida real porque al pequeño error puede significar la muerte de la persona que trata de proteger. (Hughes, 2015, p. 150-153)⁵²

2.2.7.1. Técnicas de edición

Dancyger sostiene que, en los inicios del cine, se desarrollaron los principios de la edición clásica, sin embargo, la continuidad, las direcciones de cuadro y el énfasis dramático a través del montaje no eran un objetivo. Las tomas cuentan una historia, pero no de la manera a la que estamos acostumbrados. (Dancyger, 2012, p. 21-22)

- **Edwin S. Porter: comienza la continuidad filmica:** Porter demostró que la toma individual es la unidad con la cual los filmes deben construirse y con ello estableció el principio básico de la edición. La yuxtaposición de la unión de 2 tomas diferentes puede crear una nueva realidad más amplia que la de cada toma individual. (Dancyger, 2012, p.22)

⁵² Traducción nuestra. Citado de Scott Hughes "Get real: Narrative and gameplay in The Last of Us". [En línea]. <http://compaso.eu/wpd/wp-content/uploads/2015/08/Compaso2015-61-Hughes.pdf>

- **D.W. Griffith: la construcción dramática:** sus contribuciones cubren todo el espectro de la construcción dramática: variación de planos para producir impacto, incluye el gran plano general, plano detalle, inserción y travelling, montaje paralelo y variaciones de ritmo. (Dancyger, 2012, p. 23)
- **Vsevolod I. Pudovkin: montaje constructivo y realismo intensificado:** El material consiste en imágenes, grabadas en cintas separadas que pueden ser acortadas, alteradas y montadas según su voluntad. Los elementos de la realidad, al combinarlos en una secuencia seleccionada, el realizador construye su propio tiempo y espacio fílmico. Sirve para la creación de una nueva realidad, y el aspecto más característico e importante de este proceso es que las leyes del espacio y tiempo invariables e inescapables que funcionan en la realidad se vuelven tratables y obedientes. (Dancyger, 2012, p.33-35)
- **Dziga Vertov: el realismo experimental:** sostuvo que solo la verdad documentada podía ser lo suficientemente honesta como para provocar la verdadera revolución. Vertov está más alineado con la historia del cine experimental que con la historia del cine documental. Es un precursor del movimiento de cinema verité en el cine documental. (Dancyger, 2012, p. 45)
- **Alexander Dovzhenko: montaje por asociación visual:** no consideraba que su meta fuese una narrativa lineal ni documental. El montaje es dictado por la asociación visual más que por la continuidad clásica. (Dancyger, 2012, p. 46)
- **Luis Buñuel: discontinuidad visual:** se sentía atraído por la posibilidad de hacer películas surrealistas. Tanto Buñuel como Dalí reaccionaron primero contra la narrativa fílmica clásica, el tipo de narrador y de montaje representativo por Griffith.

Vislumbró el uso del montaje dialéctico y el contrapunto, colocando una imagen en respuesta a otra, como un fuerte principio constructivo. (Dancyger, 2012, p. 51)⁵³

Tanto el cine como los videojuegos recurren al montaje constructivo de Pudovkin pues, por un lado, en el cine el editor puede recortar ciertas partes que pueden o no ser relevantes para el espectador, o escoger finales a proyectar. Cabe resaltar que películas como la trilogía de “El Señor de Los Anillos” o “El Hobbit” de Peter Jackson, que a pesar de tener por película más de 2 horas y media de duración, se realiza versiones extendidas que pueden llegar a 3 horas y media por película para complementar el desarrollo completo de la historia, mostrando escenas que no han sido proyectados en el cine.

En el caso de los videojuegos, como The Last of Us, la historia es constante de inicio a fin; sin embargo, se enfoca solamente en el personaje central Joel. Pero a través del trabajo de los desarrolladores, se implementó una expansión, el cual consiste en dar a conocer al jugador al personaje Ellie, permitiendo que se pueda interactuar con ella durante el juego extra “Left Behind” que muestra los momentos intermedios durante el incidente del personaje central Joel.

2.2.8. Guion cinematográfico

Jean Claude Carriere sostiene que el guion cinematográfico es la primera forma de la película. Debe imaginárselo, verse, oírse, componente y escribirse como una película. Un guionista debe tener nociones lo más precisas posible del montaje. La escritura del guion es una escritura específica, es el principio de un largo proceso de cambios constantes y todo el proceso depende de esta primera forma. (Carriere, 1998, p. 14-16)⁵⁴

⁵³ Ken Dancyger. Técnicas de edición en cine y video. Gedisa. Pp. 21-47.

⁵⁴ Jean Claude Carriere, Pascal Bonitzer. “Cómo se empieza a escribir” en Práctica del guion cinematográfico. Paidós. Pp. 14-19.

Creación del guion

De acuerdo con el MEC (Ministerio de Educación, Cultura), el guion es una historia contada en imágenes mediante diálogos y descripciones, escritas con la intención de ser trasladada a un soporte audiovisual. Para crear el guion se sigue el siguiente proceso:

- **Escena:** Se desarrolla en un mismo escenario y su desarrollo cronológico es lineal y continuo, sin elipsis. La escena se forma por uno o más planos, cuyo caso cambia la ubicación de la cámara determinadas veces sin alterar la continuidad si se sigue el modelo académico.
- **Secuencia:** es el conjunto de escenas unidas por la misma idea. Posee el sentido completo del guion y se desarrolla en distintos escenarios y distintos tiempos.
- **Tipos de guion:** cada tipo de producción condiciona el guion; el realizador se enfrenta a tres tipos fundamentales de producción, que exige un guion completo como la ficción; o los documentales que se rigen por un guion parcial y aquellas donde los acontecimientos están sujetos al azar.

En el caso de los videojuegos, Kelsey Cameron (2017) menciona la narrativa integrada, en el cual se describe los componentes narrativos diseñados en un videojuego existente como parte del sistema pre generado. Esta narrativa, sostienen Salen y Zimmerman (2004), existe como prioridad de la interacción del jugador con el videojuego. Además, es comúnmente presentado a través de cinemáticas predeterminadas no interactivas. A pesar de estas secuencias de contraste contra la interacción del jugador, estas están diseñadas para proveer motivación a los eventos y acciones del juego. (Cameron: 2017, p.20-21).

- **Etapas de elaboración de guion:**
 - **Idea dramática y argumental:** es una breve descripción de lo que trata la historia. Parte de una idea original o una idea previa.
 - **Argumento:** desarrolla la idea hasta llegar a la narración concisa de una historia completa. Se narra en tiempo presente.
 - **Sinopsis:** es el desarrollo esquemático y completo del argumento. Nos muestra el final de la historia, los acontecimientos importantes que le suceden a los personajes.
 - **Tratamiento:** La acción es referida a determinados lugares y los personajes se encuentran definidos por su carácter y sus relaciones. Está escrito en presente y emplea la tercera persona. Se divide en escenas e incluye partes del diálogo.
 - **Guion literario:** es la sucesión de escenas y secuencias dialogadas y acotaciones explicativas donde los personajes están caracterizados por lo que hacen y dicen.
 - **Guion técnico:** tanto el realizador como el director escriben el guion técnico, que añade al guion literario la planificación del modo en que se rodará las escenas, planos, ángulos, movimientos.
 - **Storyboard:** es posible que el guion técnico se traslade a la imagen gráfica, con el dibujo del encuadre que queremos y la precisa angulación.

- **Estructura interna del guion de ficción:** la composición dramática está tendido a una estructura de tres actos que coinciden con los de planteamiento, nudo y desenlace.
 - **Planteamiento:** el propósito es proporcionar la información necesaria para que la historia comience. Se plantea la cuestión central con la que nos da

información sobre la historia y los personajes para poder seguir las correctamente.

- **Nudo:** Es el desarrollo del conflicto planteado en la historia, desarrollando la trama hacia un segundo giro en la historia que acelera la acción y nos lleva al tercer acto y a la conclusión.
- **Desenlace:** se construye el clímax final donde el problema se resuelve, la cuestión principal se soluciona; y esta tensión culmina y se alcanza un nuevo equilibrio.

Cameron (2017) hace hincapié en la estructura narrativa de McKee, el cual describe las características de plot a entender cómo la historia es construida. En el caso de los videojuegos, se usan las estructuras narrativas para organizar los eventos, asumiendo que el juego incorpora algún tipo de narrativa integrada. Por otra parte, en los medios narrativos son característica de las estructuras narrativas utilizadas para comunicar la historia en una audiencia. Estos dispositivos son importantes en el contexto del videojuego porque informan las reglas, metas, mecanismo o elecciones en el juego. (Cameron: 2017, p. 21-22).

- **Estructura externa del guion de ficción:** existe dos básicas de escribir el guion: guiones a una columna o a dos columnas.
 - **Guiones a una columna:** describen acciones y transcriben diálogos a lo largo de las páginas.
 - **Guiones a dos columnas:** dividen la página en dos partes dejando la derecha para las acciones y en la izquierda, los elementos sonoros.

- **Elementos de la historia:** se habla del contenido del relato, de la acción que refleja de forma mínima, trivial o espectacular.
 - **El acontecimiento:** son las acciones y sucesos que participan y afectan al protagonista. La narrativa muestra la ruptura de un orden establecido y el desarrollo de los eventos con el objetivo de recuperar el equilibrio.
 - **Los personajes:** son la pieza fundamental del guion y de un sistema de equivalencia para regular la legibilidad del texto sin no tener la razón de ser. El guionista tiene que desarrollarlo, analizarlo y revelarlo sobre papel a través de acciones.
 - **El tiempo:** se toca dos aspectos: el tiempo real y el tiempo cinematográfico. En el tiempo cinematográfico, es flexible pues se puede contraer o expandir el tiempo; además, la vida de una persona puede ser contada en pocos minutos; sin embargo, los segundos pueden durar hasta minutos. Entre los conceptos importantes destacan el montaje paralelo, el suspenso, la continuidad, las elipsis, los flashbacks y el flashforward.
 - **El espacio:** nos muestra el lugar en donde se desarrolla la historia. No solo se trata de localizar la acción en un determinado lugar, sino que también se define el tipo de espacio en donde se realiza la acción, el propósito del mismo, la relación entre una o varias personas, y la ubicación.⁵⁵

Con respecto a los diálogos en los videojuegos, se utilizan para comunicar información importante para el jugador. Se caracteriza por ser utilizado en el mundo histórico donde las

⁵⁵ MEC. "Tema 3: La creación del guion" [En línea]. <http://ficus.pntic.mec.es/~jcof0007/VideoCEP/Tema3/guion.html>

conversaciones entre jugadores indirectamente informan los objetivos del juego u ofrecen información adicional sobre la historia, incluso para retransmitir conversaciones entre personajes, de modo que contribuyen con la narrativa entera; también para fragmentar instrucciones en un contexto narrativo.

En el caso de las cinemáticas generadas digitalmente, se presentan como elementos que carecen de interacción que vuelve al jugador activo en pasivo momentáneamente. Cameron hace mención a Majewski cuando menciona que la cinemática suspende la jugabilidad, dibujando. Al jugador fuera de los componentes formales y lo introduce en el modo narrativo fílmico. Además, la función de la cinemática es, de la misma forma que el diálogo, el reseñar información al jugador como único camino y para dar instrucciones acerca de las metas futuras y concluyéndolas completamente. (Cameron, 2017 pp. 22-23)⁵⁶

- **Guion técnico:** En el guion técnico, se expone las especificaciones del carácter técnico para el rodaje o grabación. Se ajusta la puesta en escena incorporando la planificación y las indicaciones precisas. Luego se incorpora la toma de sonido e incluso de completa con un plano y planta especificados en las posiciones de cámara y el orden de las tomas; además, se especifica el movimiento interno del personaje en el cuadro y de cámara marcando claramente los desplazamientos.

⁵⁶ Kelsey Cameron. *Narrative and gameplay design in the story-driven videogame: a case study on The Last of Us*. Tesis de magíster en Comunicaciones. Auckland: Auckland University of Technology. Pp. 20-23.

<https://aut.researchgateway.ac.nz/bitstream/handle/10292/10955/CameronK.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

- **Storyboard:** consiste en añadir a las especificaciones del guion técnico viñetas dibujadas en lo que representa el contenido visual de cada plano para formar una secuencia dibujada que representa los distintos momentos de la película.

Salas sostiene que el guion cinematográfico se encuentra presente en la narración de la historia en el videojuego, elementos que hacen que el jugador conozca el devenir del héroe que es controlado de la misma forma que el espectador quiere saber las acciones del protagonista que está siendo observado. En el caso de “The Last of Us”, el jugador conoce el origen del personaje principal, cómo llegó a realizar un viaje transportando a una niña. A partir de esto, motiva al jugador a continuar con la historia para averiguar lo que sucederá.

Este tipo de viaje se ve reflejado en obras de ciencia ficción, o en películas de acción, donde el personaje principal se adentra a la aventura, recibe la misión de llevar a alguien sin hacer preguntas. Al inicio, el personaje secundario es una carga para el principal, pero con el desarrollo de la historia y el clímax que se le da durante todo el recorrido, el personaje central se convierte en su protector hasta el final. (Salas, 2015, p.15)

Cabe resaltar que las tramas se encuentran presentes en obras literarias, teatrales y en el cine, lo cual se comparte con los videojuegos. Para eso el guion se analiza mediante las condicionantes que se reorientan en el concepto de interactividad continua de Brenda Laurel (1998) que lo define por las variables de la frecuencia de interacciones, o el límite de posibilidades de elegir y su significado. (Salas, 2015, p.16)⁵⁷

⁵⁷ Israel Salas. “Videojuegos hecho cine” En: La narrativa cinematográfica en los videojuegos. Catalunya 2015. Pp. 15-16.

The Last of Us, a diferencia de otros videojuegos, utiliza referentes audiovisuales como series de televisión, documentales, y películas. Asimismo, la historia es más realista pues lo que busca no es solo la sobrevivencia, sino también la empatía entre los dos personajes que va en aumento a lo largo del desarrollo del juego.

2.3. Género Zombie

De acuerdo con la revista Muy Interesante (2018), el zombie es definido como la persona supuestamente muerta y reanimada a través de la brujería con el fin de dominar su voluntad. De esta forma, son supuestamente cuerpos que son devueltos a la vida para convertirse en esclavos. La leyenda de los muertos vivientes se asocia con el vudú en el cual, de acuerdo con la creencia un hechicero convierte en zombie a un muerto o un vivo al que extrae el alma. Wade Davis, en su obra “La Serpiente y el arcoíris” los haitianos pueden inducir un estado cataléptico a través de la combinación de drogas. (Muy Interesante: 2018)⁵⁸

Kracauer vio la relación entre la producción cinematográfica y el sentir social. Define al monstruo como la representación del susto; es por esto que la figura del *zombie* se asienta en el imaginario social, observada en el proceso del cual las relaciones sociales, políticas, étnicas, entre otros se constituyen gracias a los tratamientos del monstruo. En el caso de George Romero, utiliza el término *zombie* para manifestar el desasosiego causado por hechos políticos y sociales del momento. (Ferrero & Roas 2011 p. 2-3)⁵⁹

María Pola (2013) sostiene que el mito del *zombie* se desarrolla dentro de un relato, el cual repite elementos con variaciones, tales como el génesis de la plaga, la reacción humana. Es por

⁵⁸ MUY INTERESANTE. “¿Qué son los zombis?” [En línea]. Última visita: 28 de diciembre de 2018. <https://www.muyinteresante.es/cultura/arte-cultura/articulo/ique-son-los-zombis>

⁵⁹ Ángel Ferrero, Saúl Roas. “El zombi como metáfora (contra)cultural”. En: Nómadas. Revista crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas. N32. Pp. 2-3.

eso que forma parte de lo narrativo. Este mito nace en Haití, pues para ellos, el *zombie* existe, pero para los occidentales era lo contrario pues actualmente es una situación invertida, cuyas fronteras entre la realidad y ficción se han roto a través de la formulación actual, conocido como el *zombie* apocalíptico. Pola toma como ejemplo a Orson Wells pues a través de la radio, aterrorizó a toda una nación con la narración de la obra de H. G. Wells “*War of the Worlds*”, como el anuncio de un ataque real.

Lo que ambos comparten (*zombie*, mito) es que el *zombie* proporciona cuestiones de interés social, antropológico y psicológico. Según Jesús Palacios (2010), el *zombie* simboliza los miedos del hombre moderno y para esto, él le muestra su lado más oscuro. Cabe resaltar que el *zombie* es la forma de hablar como los individuos y como sociedad, miedos y angustias, pero de manera metafórica. Palacios además menciona a Gras (2010) que con el paso del tiempo, la imagen del *zombie* actual se ha moldeado a partir de la unión de otras figuras de la literatura, terror o ciencia ficción.⁶⁰

Sin embargo, se determina por los factores ideológicos de la sociedad, como el apocalipsis, el cual ocurre en una sociedad llena de guerras, enfermedades, hambre o anuncios del fin del mundo o la idea de la horda como parte de la formulación del *zombie*, como el ejército de muertos vivientes, lo cual hace recordar a la sociedad del consumo y la sospecha de que los humanos estamos siendo manipulados por las estructuras del poder. (Pola 2013: pp. 12-14)⁶¹

⁶⁰ Jesús Palacios. *La plaga de los zombis y otras historias de muertos vivientes*. Madrid, Valdemar & Gótica.

⁶¹ María Pola. *El fenómeno de la cultura zombi en la literatura y las artes actuales: Un estudio teórico-analítico desde la literatura comparada*. Trabajo fin de Máster. Valladolid: Universidad de Valladolid, Facultad de Filosofía y Letras. Pp. 12-19)

Según Gras (2010), el *zombie* nace a partir de la palabra haitiana *nzambi* que significa “persona muerta” o “dios”. Por otra parte, Palacios (2010) agrega que este *zombie* existe gracias a las acciones de un hechicero quien trae a la víctima de entre los muertos y los convierte en un ser sin consciencia ni voluntad propia, con el fin de ser usado como herramienta de los campos o como un sirviente. En Occidente ocurre de forma similar pues es la idea de volver a la vida tras la muerte. En los años treinta, menciona Palacios (2010), el *zombie* haitiano comparte su espacio con la versión gótica, o *pulp* (Pola 2013: pp. 16-19)

Margaret Twohy (2008) sostiene que en *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*, de Jamie Russell, los lingüistas sostuvieron que la rama etimológica de *zombi*, podría ser derivada del dialecto de los indígenas Arawak, como *zemis*, que describen el alma de una persona muerta. Por otra parte, Métraux, describe al *zombie* en *Voodoo in Haiti* (1959), como una persona cuyo deceso ha sido recordado, y cuyo entierro ha sido atestiguado; pero quien es encontrado en unos pocos años viviendo con un *boko*, o hechicero, en un estado de nulidad.

Twohy menciona que el código penal de Haití indica que un *zombie* no está realmente muerto, sino un muerto en trance. Por otro lado, hay explicaciones científicas indudables para los *zombies* en el folcklore, el cual Métraux apunta que, para ellos, los *zombies* son muertos vivientes, cadáveres cuyos hechiceros han extraído de sus tumbas y los han vuelto a la vida de una forma inexplicable.

Cabe resaltar que, en la religión haitiana, el *Voodoo*, no es más que una conglomeración de creencias y ritos de origen africano, quienes han estado casi cerca de la práctica del catolicismo. El miedo involucrado con el folcklore *zombie* para aquellas personas comunes no es la única reunión, pero puede convertirse. Twohy hace mención a Russell pues explica que la continua

popularidad del *zombie* como figura de superstición fue porque esto simbolizó el más grande horror para una población quienes bajaron de la esclavitud.

Twohy hace mención a Wade Davis (1985) pues explica que, en la historia de la colonia, el concepto de esclavitud implica que los temores campesinos y el sufrimiento *zombie* como el destino que literalmente es peor que la muerte. Este perverso temor hace eco a la creencia católica de la vida después de la muerte, sino más bien que tener que pasar toda la eternidad con Dios en el cielo como un *zombie* es forzado a continuar trabajando en la tierra sin sentido de saber qué está ocurriendo. Como resultado de estos temores, hay un número de procesos que pueden ser emprendidos para prevenir que un ser amado se convierta en *zombie*. (Twohy: 2008, pp. 7-9)⁶²

Acerca de la posibilidad de que exista un apocalipsis *zombie*, Katia Silveira (2018) menciona cinco posibles razones; entre ellas encontramos las siguientes:

- En la naturaleza existen parásitos que toman el cerebro de algunos seres y los convierten en *zombies*. Entre ellas el virus *toxoplasma gondii*, el cual infecta a las ratas para quitarles su voluntad; sin embargo, solo viven dentro del estómago del gato por lo que la rata debe dejarse comer por él; y de esta manera la rata se convierte en comida. Estos organismos pueden mutar con el fin de infectarnos.

⁶² Traducción nuestra. Citado de Margaret Twohy. *From Voodoo to Viruses: The Evolution of the Zombie in Twentieth Century Popular Culture*. Tesis de máster en Filosofía con mención en Literatura Popular. Dublin, Irlanda: Trinity College Dublin. Pp, 7-9.

- Otro es la neurotoxina, los cuales pueden enlentecer las funciones corporales del cuerpo para tener la impresión de que la persona está muerta. Mediante químicos alcaloides la persona puede regresar a la vida; sin embargo, no podrá recordar nada.
- Uno de los más conocidos es la enfermedad de la vaca loca, el cual afecta la médula espinal y al cerebro convirtiendo al ser humano en violento. El consumo de esta carne puede contagiar la enfermedad. Cabe resaltar que los síntomas de esta enfermedad son la falta de coordinación, demencia, alucinaciones y problemas para caminar.
- La neurogénesis es otro de los factores por las cuales es posible volverse un *zombie* pues la muerte cerebral no es un problema, por lo que este método puede hacer que quienes hayan tenido heridas cerebrales en el pasado, puedan volver a la vida. Es decir, se regenera solo la parte interna del cuerpo la cual permite mover y controlar partes simples del cuerpo; sin embargo, las emociones desaparecen completamente.
- En el caso de la nanotecnología; los pequeños robots que se encuentran dentro del cuerpo pueden funcionar incluso después de muerto. Es posible que en el futuro los nanobots podrían alterar las conexiones neuronales dañadas; sin embargo, el problema es similar a la neurogénesis pues solo puede arreglar la parte motora; pero no la parte emocional. (Silveira:2018)⁶³

⁶³ Katia Silveira. "5 razones por las cuales el apocalipsis zombie es totalmente posible" En. Vix.com. [En línea]. Última visita: 30 de junio de 2018.

<https://www.vix.com/es/btg/curiosidades/7787/5-razones-por-las-cuales-el-apocalipsis-zombie-es-totalmente-posible>

III. Capítulo 3: Metodología



3.1. Método de investigación

Con respecto al tema sobre el lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos, que en este caso se trata sobre el exitoso juego de la plataforma de sobre mesa Play Station 3 “The Last of Us”, se utilizó el análisis descriptivo pues permite identificar los componentes, el género visual que es el cine *zombie*, tratamiento visual, sonoro; y además, los elementos del videojuego, partiendo de la mecánica, su evolución con los personajes; la interacción, tanto en los objetos que se encuentran en el ambiente virtual como en los mismos personajes; la meta, es decir, el fin del camino para dar paso a la siguiente parte.

3.2. Unidad de Investigación

Se tomó en cuenta que, al ser un videojuego, se analizó la estructura narrativa que enmarca dicho juego. Para esto, se realizó el estudio del cine zombie, sus vinculaciones a lo largo del siglo XX. Luego, el tratamiento audiovisual por áreas: movimientos de cámara, arte, sonido, guion de personajes, el diseño de personajes. Además, se dio a conocer el argumento del videojuego, es decir, la historia, la relación entre los personajes, el corte dramático manejado. Por otra parte, el análisis de los elementos que componen un videojuego, es decir, su interacción, jugabilidad, la mecánica.

En la primera parte, se contó sobre la historia del género zombie; luego, el argumento del videojuego, los personajes. Cabe resaltar que el juego se realiza en tercera persona, por lo cual se puede observar sus movimientos; con respecto a la segunda parte, se dio a conocer los movimientos de ataque, las municiones que llevan ambos personajes (Joel-Ellie). La tercera parte consistió en el análisis del contenido del videojuego a partir de la guía de observación el cual se divide en dos partes: los elementos básicos del lenguaje audiovisual; y los elementos del videojuego.

3.3. Recojo de información

Dado que es un análisis descriptivo, se optó por usar la herramienta de la observación para realizar el análisis correspondiente al tratamiento audiovisual y lenguaje del videojuego. En esta investigación, cuyo objeto de estudio es un videojuego que ha ganado varios premios en 2013 como es el caso de *The Last of Us*, y su herramienta es un análisis de contenido.

Para esto, se pretende analizar siete escenas que forma parte del desarrollo de la misma, partiendo de dos tipos de análisis: los elementos del lenguaje audiovisual; y los elementos del videojuego, pues el uso de estos elementos, así como en otros videojuegos, genera en el jugador diversas sensaciones que hace que la experiencia del juego sea vívida y que el juego en sí tenga un parecido a una película por sus diversos recursos visuales.

Para realizar el análisis fue necesario encontrar la información referente sobre dicho juego; además el uso de las cinemáticas, sus movimientos, estrategias, y su jugabilidad para el análisis visual de planos, ángulos, etc. Por otra parte, la información teórica sobre videojuegos se encuentra en *papers*, investigaciones previas sobre videojuegos en general, e Internet; por otro lado, todo lo relacionado sobre el videojuego se encuentra en físico, en el disco y además en la página oficial de Play Station. Pues no solo nos muestra el contenido del videojuego, sino también un documental acerca de la realización audiovisual, contada por los creadores, el reparto que da vida al juego.

Por otra parte, el contenido del documental del videojuego se encuentra en su idioma original, por lo cual no contiene subtítulos. Para eso, se recurrió a la traducción de la información del mismo; además, se ha utilizado información, no solo de *papers*, sino también en páginas especializadas en videojuegos como IGN, investigaciones con mención al videojuego a

analizar, críticas del juego, y en la página principal de Play Station, los cuales ayudan a entender no solo la mecánica sino también los productos visuales en los que se basaron para la realización de dicho juego.

Guía de observación

- **Resumen de la secuencia**
- **Elementos básicos del lenguaje audiovisual**
 - **Planos:** sirve para identificar no solo los planos realizados por el jugador, sino también en la cinemática. Además, permite dar continuidad a la historia y generar diversas sensaciones a los jugadores.
 - **Ángulos:** hay variaciones de ellos dependiendo de la situación en la que se encuentran los personajes. En el desarrollo del juego, cabe mencionar que no existe el uso del ángulo imposible, pues todo es mostrado desde la perspectiva de tercera persona.
 - **Movimientos de cámara:** el jugador genera los movimientos para seguir el camino, descubrir diversos objetos, cumplir con el objetivo establecido, entre otros.
 - **Iluminación:** el elemento principal que genera la sensación de realismo generado por el jugador, no solo a partir de los movimientos del jugador, sino también generado por los realizadores del videojuego.
 - **Colores:** elemento que da vida al juego. Al ser un videojuego para la 7ma generación de consolas, nos sirve para identificar las diferentes tonalidades, el uso que se le dan a los colores fríos y cálidos.
 - **Sonido:** sirve para identificar efectos sonoros realizados durante el juego, tales como de cercanía, voces de enemigos acercándose al enemigo. Además, la música que no solo acompaña el juego, sino también que posee emociones para el jugador.

Elementos del videojuego

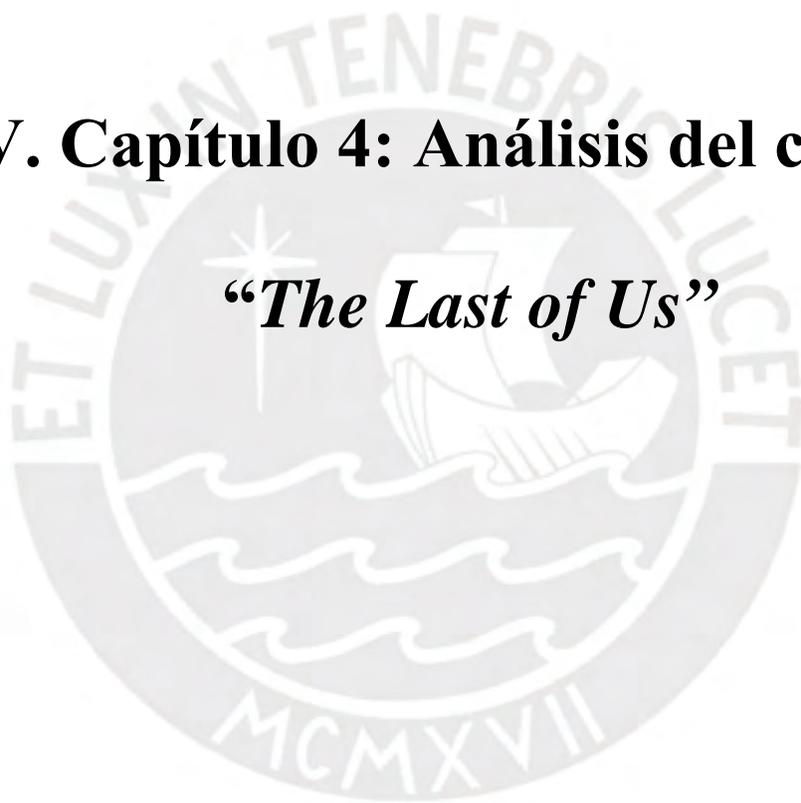
- **Mecánica:** sirve para identificar la forma de jugar “The Last of Us”, su HUD en el desarrollo del juego.
- **Jugabilidad:** para identificar qué sucede con el personaje, si recibe disparo o si es alcanzado por los enemigos, cuando los personajes deben curarse de los enemigos.
- **Interacción:** se analiza cómo no solo la interacción entre objetos, sino también entre los personajes del juego.
- **Relación entre personajes:** se analiza cómo los personajes se van relacionando durante el desarrollo del juego.
- **Crecimiento y transformación de los personajes:** se analiza los cambios internos de los personajes en las escenas
- **Meta:** se analiza el objetivo final en el que los personajes tienen en la historia.

En este análisis de cada uno de los elementos visuales y del videojuego, se trató de relatar, desde varios aspectos, el desarrollo de las escenas escogidas. En el caso de los elementos visuales, se describió los planos, ángulos, movimiento de cámara, iluminación, color y sonido, pues cada una de estas transmite en el jugador diversas emociones que permite que la experiencia sea vívida. Por otra parte, desde el lado del videojuego, se describió las acciones de los personajes durante la partida; además la interacción no solo de objetos que se encuentran a su alrededor, sino también con los mismos personajes.

También la jugabilidad en el cual vemos qué ocurre con los personajes en diversas situaciones; y la meta, pues los personajes, sin recurrir a un mapa tratan de llegar hacia su objetivo, y dar comienzo a otra escena. Las fuentes bibliográficas se encuentran libre de descarga a través de Internet; de la misma forma con los libros impresos y la base de datos de la biblioteca de la PUCP.

IV. Capítulo 4: Análisis del caso

“The Last of Us”



4.1. Sinopsis

Cada videojuego cuenta una historia, algunas pueden tener diferentes finales, como lo ha hecho Grand Theft Auto V (2013), los cuales pueden terminar traicionando a uno o seguir hasta el final unidos. En otros videojuegos el jugador puede formar parte de una historia, narrada en primera persona; o el recrear parte de la historia, como Call of Duty Black ops (2010) o Call of Duty WWII (2017). Esta variable es importante porque nos sirve para entender brevemente de qué se trata el videojuego desarrollado por Naughty Dog.

4.1.1. Sinopsis del juego

The Last of Us es un juego desarrollado por Naughty Dog exclusivamente para la consola de mesa Play Station 3 y la versión remasterizada para la consola Play Station 4. Nos muestra un futuro post apocalíptico, el cual se sitúa en el año 2033, 20 años después de que una pandemia ocasionada por un hongo, convierte a los humanos en zombies (muertos vivientes). La población mundial quedó reducida y la única manera de sobrevivir es adaptarse al nuevo mundo mediante la naturaleza humana.

El personaje principal Joel, quien trabaja como contrabandista, le lleva a las circunstancias de encontrarse con Ellie, una decidida chica de 14 años, que deberá guiar por las afueras de los EE.UU. Los personajes empiezan a entablar una buena relación que va creciendo conforme se va desarrollando la historia. El mundo apocalíptico en el que ellos viven es totalmente limitado, por lo cual ellos tendrán que conseguir recursos para sobrevivir, entre ellos tijeras, explosivos, alcohol, azúcar.

Además, el uso de municiones es totalmente escaso, por lo cual, tanto Joel como Ellie deben utilizarlas sabiamente pues cada disparo cuenta. Cabe resaltar que, a diferencia de otros

videojuegos, el personaje puede actuar de forma sigilosa como de forma directa; es decir, yendo a matar de forma salvaje.

El juego en sí trata acerca de la naturaleza humana, es decir, la manera de reaccionar ante las situaciones extremas. Por otra parte, trata además de cómo estas dos personas (Joel y Ellie) imperfectas evolucionan e involucran de forma emocional al jugador. Además, crea varios contrastes entre situaciones y emociones opuestas. Finalmente, nos muestra la violencia como algo poco placentero pero necesaria para casos extremos.

4.1.2. Trama del videojuego

La historia se desarrolla en setiembre del 2013, Joel, un padre soltero, vive con su hija Sarah en las afueras de Austin, Texas. Sin embargo, una noche, una pandemia ocasionada por un hongo mutante, convirtió a los seres humanos en monstruos caníbales, causando estragos en todo EE.UU. A raíz de toda esta situación, Joel, su hermano Tommy y Sarah se disponen a huir del caos. De repente, un auto se estrella contra ellos, ocasionándole a Sarah daños críticos en la pierna, por lo que Tommy tiene que defenderse con el revolver de Joel.

Luego, un grupo de infectados los persigue, pero son liquidados por un soldado; sin embargo, al ver a los dos personajes, los apunta creyendo que pertenecen a ellos. Por desgracia el soldado dispara contra los infectados, pero Sarah recibe la bala y muere en los brazos de su padre. Veinte años después, gran parte de la civilización quedó devastada por causa de esta infección, y los supervivientes se refugian en zonas de cuarentena vigiladas por soldados, como los asentamientos independientes.

Después de ese incidente, Joel trabaja como contrabandista junto con su amiga Tess, en la zona de cuarentena de Boston, Massachusetts. Ellos empiezan la búsqueda por capturar a un gángster del pueblo llamado Robert que posee un alijo de armas; sin embargo, al llegar a su establecimiento en el muelle, Joel y Tess asesinan a sus hombres y se dirigen tras él. En su intento de escape, en la oficina, Robert saca una pistola, dispara e intenta escapar, quedando atrapado poco después en un callejón.

Quando los dos personajes (Joel y Tess) llegan al callejón, Robert intenta escapar nuevamente, pero Tess lo derriba y lo deja en el suelo. Al interrogar Tess a Robert sobre la ubicación de las armas, este revela que hizo un trato con las Luciérnagas, un grupo rebelde que lucha contra las autoridades encontradas en la zona de cuarentena. A raíz de esta situación, Robert propone unirse a ellos y acabar con las Luciérnagas pues sus fuerzas son débiles debido a que varios de su equipo están muertos; sin embargo, no logró convencerlos y Tess lo eliminó.

Tras este altercado, Marlene, quien es la líder de las Luciérnagas, preguntó a Tess por Robert; pero al ver su cadáver, se decepciona pues lo necesitaba vivo. De esta manera, Tess le aclara a Marlene que las armas son propiedad de Joel y ella. Sin embargo, Marlene dice que pagó por ellas y que, si los quiere de vuelta, tendrá que ganárselas. Así, Marlene hace un trato con Joel y Tess de traficar a una niña de suma importancia llamada Ellie. Su misión es llevarla a un grupo de Luciérnagas que se encuentran en el capitolio de Boston, lejos de la zona de cuarentena.

Al salir de la zona, los tres personajes se dirigen hacia un piso franco donde se encuentra Ellie. Sin embargo, durante un tiroteo, Marlene resultó herida, al llegar a la habitación, Ellie ayuda a Marlene a levantarse; y esta le explica a la niña que Joel y Tess son personas de confianza y

que se lo llevarán a cueste lo que cueste con un grupo en el capitolio. Al inicio Ellie se muestra desconfiada, obediente a regañadientes; así Tess y Marlene fueron a comprobar la mercancía, mientras que Joel se va con Ellie a un apartamento que se encuentra ubicado en el edificio junto a la pared que rodea la zona de cuarentena de las ruinas de la ciudad de Boston donde se encontraba llena de infectados.

Al anoecer, Tess llega al piso y le afirma a Joel que la mercancía que promete Marlene será bien recompensada y así, el equipo baja del ascensor de servicio y se dirigen fuera de la zona de cuarentena. Ellos realizan una intrusión en las afueras de la zona; sin embargo, son descubiertos por una patrulla. Los soldados examinan la sangre de los tres mediante un dispositivo especial para identificar si padecen o no de la infección.

Sin embargo, cuando le toca verificar la sangre de Ellie, ella toma un cuchillo y asesina al soldado. Esto provocó que los dos personajes hicieran lo mismo, de forma sigilosa, pero Ellie deja al descubierto en el dispositivo que, para sorpresa de Joel y Tess, Ellie está infectada del virus. Lo extraño para los dos (Joel y Tess) es que, al ser mordido, la infección empieza a dominar al huésped por 48 horas; sin embargo, en el caso de Ellie, ella fue infectada desde hace tres semanas y no sufrió ningún cambio, pero Joel no le cree en lo absoluto.

De repente, aparece un convoy militar se acerca y el equipo escapa de ellos dirigiéndose al centro de Boston; así ellos se las arreglan para llegar al punto de entrega, sin embargo, al llegar, las Luciérnagas ya habían sido asesinadas. Pese a esta situación, Tess le confía a Joel que ella también fue mordida durante un encuentro con los infectados y creyó por completo en lo que dice Ellie. De esta forma, Tess se sacrifica contra los militares con el fin de que Joel y Ellie escapen.

Con el paso del tiempo, Joel lleva a Ellie donde su hermano Tommy con la esperanza de que sabe sobre el paradero de las Luciérnagas ya que este fue miembro de otro grupo. Pero antes de todo esto, Joel fue donde su amigo Bill, un contrabandista que le debía favores a Joel, adquiere un auto para hacer un viaje más rápido. Sin embargo, al llegar a Pittsburgh, Pensilvania, los dos son emboscados por un grupo de bandidos dejando al coche averiado.

Así, la pareja segunda con dos sobrevivientes de un grupo es atacada por depredadores y algunos infectados. Henry y su hermano menor Sam unen fuerzas para escapar de ellos; sin embargo, al lograr el escape, Sam es mordido por un infectado y al día siguiente, él intenta atacar a Ellie, pero Henry se ve obligado a asesinarlo, y pese a lo sucedido, Henry toma la decisión de suicidarse en el acto.

Con la llegada del otoño, Joel y Ellie llegan finalmente donde Tommy en Missouri, donde él ha formado su equipo de supervivientes en una prensa hidroeléctrica. Fue un reencuentro luego de 20 años del inicio de la epidemia, y Joel se entera de que tiene una cuñada llamada María. Él decide dejar a Ellie con Tommy, pero Ellie lo confronta por lo de la muerte de su hija Sarah y decide quedarse con Joel hasta el final.

Yendo a caballo, Tommy los lleva a la Universidad del Este de Colorado; pero al llegar, se encuentran con el lugar totalmente abandonado y se enteran que las Luciérnagas se trasladaron al hospital de Salt Lake City. Pero al salir del lugar son atacados por bandidos, y uno de ellos arroja a Joel del segundo piso, perforándose el pecho. Al dejarlo gravemente herido, Ellie toma la pistola de Joel y le dispara al bandido. Por fortuna, Joel queda vivo, pero inconsciente.

Durante todo el invierno, Las heridas dejaron a Joel incapacitado por completo, por lo que Ellie tiene la tarea de cuidarlo; de esta forma, la relación entre ellos va evolucionando. En el momento en que Ellie caza con éxito a un ciervo, ella encuentra en el camino a dos carroñeros llamados David y James, quienes le ofrecen ropa y armas; sin embargo, ella prefiere medicinas para salvar a Joel a cambio del ciervo que ha estado capturando hace unos instantes. Ellie acepta la propuesta y junto con David se encargan de pelear contra los infectados, mientras tanto, James se encarga de regresar con las medicinas. Al realizar el intercambio, James y David le revelan a Ellie que un grupo de infectados masacró a su grupo de saqueadores cuando estos se proponían a visitar la Universidad de Colorado.

Para vengarse, ellos dejan que Ellie se lleve las medicinas con el fin de guiarlos a su escondite para así eliminar a Joel que se encuentra inconsciente. Pero al percatarse de sus siniestros planes, Ellie se desvía para ser capturada y así convertirse en carnada de los saqueadores. Luego se entera de que en realidad ellos son caníbales y se escapa de ellos tras negarse a unírseles, pero termina secuestrada nuevamente en un restaurante llamas donde se enfrenta a muerte a David.

Eventualmente Joel despierta y al interrogar sobre el paradero de Ellie, acude a ella, y al llegar al restaurante en llamas, ve a Ellie matando brutalmente a David; finalmente Ellie le da a entender a Joel sobre las intenciones de David. Al llegar a la primavera, los dos (Joel y Ellie) llegan a Salt Lake City, uno de los lugares con grandes carreteras inundadas por agua, donde deben atravesarlos. Durante el viaje, Ellie se queda atrapada en la corriente de los rápidos y por eso Joel va en su ayuda. Luego del recorrido, las Luciérnagas llegan y dejan inconsciente a Joel.

Pero al despertar se encuentra atendida en el hospital por Marlene, ella le revela que le sacará el virus dentro del cerebro de Ellie para estudiarlo, y a partir de esto, crear una cura para eliminar la pandemia; sin embargo, las consecuencias de hacerlo es sacrificar a Ellie por el bien de la humanidad. Al enterarse Joel sobre eso, él se enfrenta a todo el equipo de Luciérnagas que protegen el hospital.

Al lograrlo, escapa con Ellie, aún afectada por la anestesia, mediante el estacionamiento subterráneo. En ese lugar, Joel se enfrenta a Marlene y lo asesina, a pesar de suplicar por su vida y perdonarle la vida a Joel a cambio de entregar a Ellie a las Luciérnagas, para asegurarse de que el grupo no lo persiga. Cuando Ellie vuelve en sí, Joel le cuenta que hay decenas como ella para protegerla de la efectividad del experimento.

En el retorno al grupo de Tommy, Ellie le confiesa de querer condenar a la humanidad a su fin por sobrevivir, pues la infección causó la muerte de casi toda su familia. Sin embargo, en un momento de tensión, Joel jura titubeando que todo lo que le dijeron sobre las Luciérnagas era verdad ante Ellie. Ella finalmente solo le dice bien. (Wikia: 2013)⁶⁴

4.1.2.1. Personajes

Al ser “The Last of Us” un videojuego en tercera persona sobre la supervivencia humana, la intuición que posee los seres humanos, cabe resaltar que los personajes carecen del estereotipo del cuerpo sobrenatural; es decir mostrar cuerpos perfectos, tonificados, sino, una imagen real del ser humano. Además, durante el desarrollo de la historia, destacan dos personajes principales y dos secundarios que se acoplan a los protagonistas.

⁶⁴ Wikia. “The Last of Us” [En línea]. Última visita: 4 de julio de 2017. <<http://es.thelastofus.wikia.com>>



Joel Personaje principal

Joel: Es un padre de familia soltero. Perdió a su hija Sarah durante la infección del hongo en el 2003. Luego de 20 años, Joel se vuelve contrabandista de armas junto con su amiga Tess. Después de la pérdida de Sarah, se volvió frío y egoísta que solo lucha por su propia existencia.

Sin embargo, al conocer a Ellie y lo que vale, él tiene la responsabilidad de protegerla y llevarla donde las luciérnagas. Tiene su lado paternalista ya que él la trata como la hija que perdió. Cabe resaltar que es un violento asesino; además al conocer dicha epidemia y su trabajo de contrabandista, tiene mucho conocimiento acerca de la supervivencia en su entorno; de esta forma, solamente usa su faceta de violento excesivo en el enfrentamiento de las amenazas hostiles. Su escasa moralidad es necesaria para la realización de su acto en favor de la supervivencia.

Con respecto a sus habilidades, se defiende de sus enemigos bajo la modalidad de combate cuerpo a cuerpo, tiene conocimiento en la fabricación de armas y bombas; además tiene muy buena audición perceptiva por lo que puede detectar enemigos que se encuentran hasta 50 metros de distancia. Además, al ser contrabandista, tiene buena puntería en el uso de las armas de fuego.

Ellie: es una huérfana, perdió a sus padres durante la infección. Terminó siendo criada dentro de un orfanato militar, junto con Marlene, una contrabandista de armas. Ellie dejó la escuela a los 12 años, se entrenó en el uso de armas. Fue mordida por un infectado, sin embargo, no mostró ni un cambio físico ni evolutivo en la infección en ella.



Ellie Personaje principal.

Cabe resaltar que es inmune a las esporas y al virus, por lo tanto, ella es el elemento clave para las Luciérnagas, pues a partir de ella se puede crear la cura contra la infección del hongo. Con respecto a su carácter, es fuerte

emocionalmente, tuvo una amiga quien fue infectada del virus. A pesar de ser una joven de 14 años se muestra valiente para todo, anda siempre con un cuchillo para defenderse de los infectados, corredores y caníbales.

Además, desde la muerte de su madre, Ellie recibe su navaja y una carta suya, la cual dice que Marlene, su persona de confianza, se encargará de cuidarla. Al inicio, Ellie formaba parte de la misión de Joel y Tess con el fin de conseguir armas que fueron llevadas por Robert a las Luciérnagas, sin embargo, tras ser atacada por el virus, y ser inmune a esta, se convierte en el personaje indispensable de la historia y además se ve la evolución de su personalidad como la relación entre ella y Joel. (Wikia.com).



Tess, personaje secundario

Tess: es una sobreviviente de la infección del hongo. Se ganaba la vida contrabandeando con sobrevivientes fuera de la ciudad junto con Joel. La filosofía que ella manejaba era perro come perro.

Operaba en el mercado negro del

contrabando de armas en la zona de cuarentena bajo la ley marcial. Se mostraba cruel ante sus adversarios, es conocida en el mundo criminal; además, era inteligente y confiable, sabía mucho sobre estrategia y es negociadora. Su mejor faceta era crear planes inteligentes para asegurar el contrabando.

Tanto Tess como Joel comparten la filosofía de que el contexto es una jungla pues hay que hacer lo necesario para sobrevivir y hacer cumplir su propósito. Tess es considerada como líder, además se hace amiga de muchas de las personas que Joel, su compañero, conoce. Tiene varios contactos y es respetada. Cabe resaltar que, como líder, es temida por los residentes de la zona de Boston.

De la misma manera como con Joel, se muestra despiadada, y no se inmuta a la idea de matar a la gente; sin embargo, se muestra muy amable con Ellie, más que con Joel. Siempre busca la manera de tranquilizarla y protegerla; pero al ser mordida por uno de los infectados, Tess se vuelve más agresiva y despiadada, dejando de apreciar las pequeñas cosas. La infección lo convirtió en una persona obsesionada y desesperada por encontrar a las Luciérnagas.

David: es el líder de un grupo de cazadores sobrevivientes. Supuestamente sale como un hombre amable, que no recurre a la violencia. Con la llegada de Ellie, David muestra preocupación y hace todo lo posible para ayudarla, insinuando que se preocupa por la gente de su comunidad y su bienestar.



David, personaje secundario

Desde un inicio se muestra a este antagonista dedicado a la caza de alimentos junto con su compañero James.

Sin embargo, durante el transcurso, muestra sus verdaderos colores, revelándose a sí como un caníbal. A tratar de asesinar a Ellie se pasea de una forma extraña, poco apresurada y se sacude como un psicópata maniaco que acecha en busca de ella.

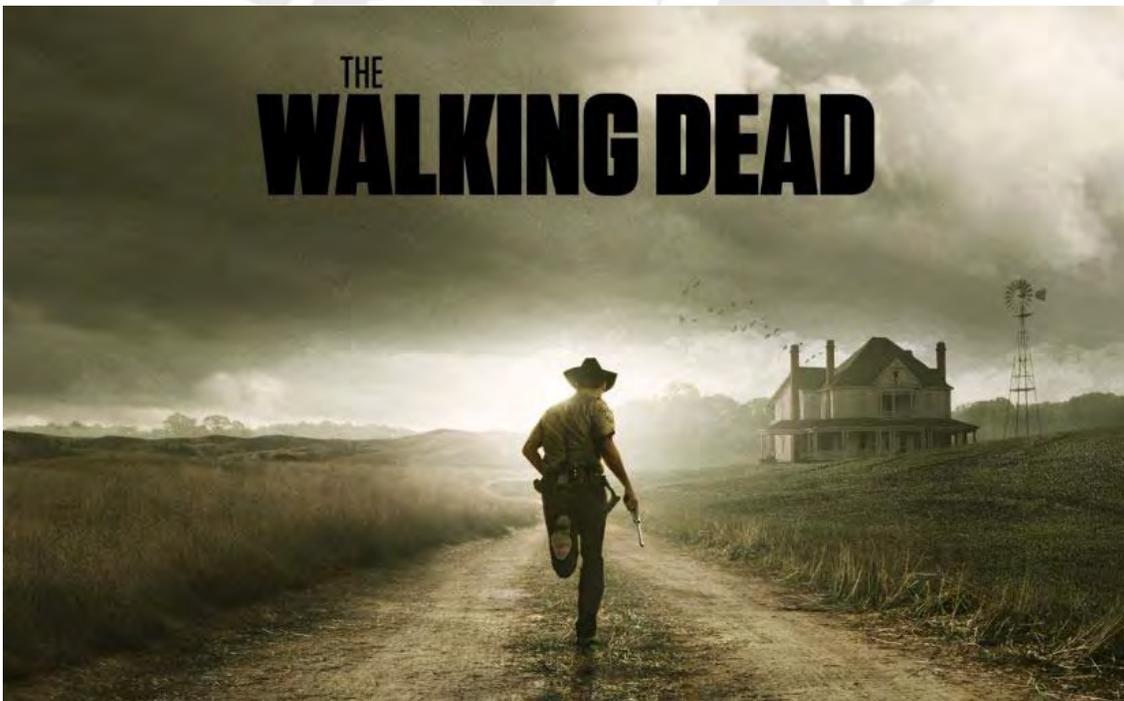
Cabe resaltar que, a pesar de ser caníbal, es religioso pues murmura para sí mismo durante el ataque de los infectados, y además mantiene la creencia de que todo ocurre por una razón. Por otra parte, los movimientos de espasmos que David ejecuta se deben a los primeros síntomas de la infección de Ellie pues en un momento, ella le muerde antes. A pesar de que Ellie es inmune al virus, le transmitió la infección.

Con respecto a sus habilidades, es ambidiestro pues puede disparar su revólver con ambas manos. Por otro lado, es muy probable que David se muestre protector con Ellie pues le demuestra afecto a Ellie sujetándole la mano ya que desde un principio solo la captura, en lugar de matarla.

4.1.2.2. Referentes visuales

Para la realización de *The Last of Us*, como en muchos videojuegos, requiere de fuentes de información, investigaciones acerca de personajes, productos visuales, entre otros; en otros casos, películas para crear historias originales basadas en estas, como por ejemplo “*Star Wars*”, “*The Old Republic*”, o “*The Force Unleashed I / II*”, inclusive películas basadas en el agente James Bond. Es por eso que los referentes visuales son necesarios para dar a conocer qué recursos fueron necesarios para su desarrollo. Tanto en la mecánica como en la cinemática de *The Last of Us*, se puede encontrar varias similitudes en series de televisión, películas, y documentales. Entre ellas destacan las siguientes:

- **The Walking Dead**



Afiche de la 4ta temporada de The Walking Dead

De acuerdo con el blog de *The Walking Dead* (2018), es una serie de televisión emitida en la cadena norteamericana AMC y distribuido para FOX. Está basada en los comics homónimos de Robert Kirkman. En esta serie, sigue las aventuras de Rick Grimes, un oficial de policía,

que fue herido en servicio, despierta en un mundo post apocalíptico, invadido por *zombies* donde la población se ha ido reduciendo.

Rick, al deducir que su familia sigue con vida, emprende un viaje para poder encontrarlos, y de esta forma llega hacia un pequeño grupo de sobrevivientes que se encuentran en las afueras de Atlanta, donde, por cosas del destino, se reúnen con los que estaba buscando. Así, Rick se vuelve el líder del grupo; sin embargo, mientras ayuda a los demás a sobrevivir a la plaga de *zombies*, Rick se da cuenta que los vivos pueden ser mucho más peligrosos que los muertos.

Cabe resaltar que la serie es emitida desde 2010; además consta de ocho temporadas, un *spin off* llamado “*Fear the Walking Dead*”, seis miniepisodios lanzados exclusivamente a través de Internet como anticipo de la segunda temporada, contadas desde otro personaje. (Wikia: 2018)⁶⁵



Joel enfrentándose a los corredores e infectados

⁶⁵ Wikia. “The Walking Dead” [En línea]. Última visita: 30 de julio de 2018.

[http://es.thewalkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Dead_\(serie_de_televisi%C3%B3n\)](http://es.thewalkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Dead_(serie_de_televisi%C3%B3n))

Lo que tiene en común tanto “The Last of Us” como la serie de televisión “The Walking Dead” es que nos muestran un contexto post- apocalíptico, donde los humanos se enfrentan por la supervivencia. Cabe resaltar que en ambos productos audiovisuales (televisión-videjuego) tocan el tema de la plaga que se ha esparcido en todo el mundo, convirtiendo a los seres humanos en muertos vivientes; además el tema de la naturaleza humana donde los humanos son capaces de pelear ante situaciones extremas.

En el videjuego, la historia ocurre en Boston, Massachusetts mientras que en The Walking Dead, ocurre en Atlanta, Georgia. El videjuego se diferencia de la serie por poseer mecánica del juego, interacción en los dos personajes recorriendo la ciudad con escasas municiones, mientras que en The Walking Dead, vemos a un grupo de ocho personajes luchando por el mismo fin.



Rick frente a una cerca lleno de zombies

- **I'm Legend**



Afiche promocional *I'm Legend*

Virginia Montes (2018) menciona que la película del director Francis Lawrence “*I'm legend*”, se acercaba a la adaptación de la obra de ciencia ficción escrita por Richard Matheson. Su universo oscuro e impenetrable no fue fácil de llevarlo a la pantalla, y los prejuicios sobre desvirtuar su esencia en una producción de Hollywood estaban más que justificadas.



Grupo de infectados ingresando al laboratorio de Neville

Sin embargo, esta adaptación fue interesante pues la película cuenta la historia del Coronel Robert Neville, el único hombre que quedó con vida en Nueva York tras la expansión de un

extraño virus que convierte a la población en vampiros. El logro de la película se concentra en un escenario apocalíptico, desolado en medio de la urbe que da la sensación de tensión e inquietud en cada esquina.

Por otra parte, los menos afortunados resultan los ataques de las hordas de vampiros durante toda la noche. Esta película combina la acción pues el personaje pelea por su supervivencia; además la combinación del suspenso por el contexto desolador y la aparición de los vampiros; y el drama íntimo que es capaz de configurar imágenes de una gran capacidad turbadora. (Montes: 2018)⁶⁶

Cabe resaltar que Neville inventó la vacuna contra la infección y el mismo se lo aplicó para evitar ser atacado por los infectados. Además, su único medio de supervivencia es su rifle de asalto y las trampas y escasos recursos que posee en su casa. Los infectados, a lo largo de la película, se muestran frágiles ante la luz; por lo que cabe mencionar que ellos atacan a diestra y siniestra en la noche.

Tanto en el videojuego como en la película, Joel y Neville pierden su familia durante la pandemia; además ambos poseen escasos recursos para sobrevivir. La ventaja para Neville es su inteligencia pues al ser virólogo encontró la cura contra la infección; mientras que la ventaja de Joel es su oído agudo para detectar presencias de caminantes, infectados y enemigos que pelean a muerte por subsistir.

⁶⁶ Virginia Montes. "Sinopsis: Soy Leyenda (2007)" [En línea]. Última visita: 6 de agosto de 2018.

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-105557/>



Sentido auditivo de Joel para detectar enemigos

- **28 days later:**



Afiche promocional de "28 days later" (2002)

De acuerdo con Fernanda Bargach (2014), la película, dirigida por Danny Boyle ha dado lugar a una secuela (*28 Weeks Later*) y la novela gráfica que lleva el mismo título. En esta película, las calles de Londres, antes abarrotadas de personas, se han vuelto un desierto donde reina el

silencio total. Esto se debió a la propagación de un virus que acabó con la mayor parte de la población en Gran Bretaña, dando lugar a la invasión de *zombies*.

Tras la incursión en el laboratorio, el virus se difundió de un grupo defensor de derechos de los animales. Mediante la transmisión de la sangre, el virus produce efectos devastadores en los afectados. Como el título de la película lo dice, en solo 28 días, la epidemia se extendió por todo el país y solo queda un pequeño grupo de sobrevivientes.

“*28 Days Later*”, menciona Bargach, se presenta como un thriller psicológico, usando como tema de fondo el comportamiento humano, haciéndolo interesante para que los personajes se mantengan con vida pese a los peligros. Por otra parte, tanto el director Danny Boyle como el guionista Alex Garland decidieron que los *zombies* sean más rápidos que los humanos. (Bargach: 2014).⁶⁷



Ataque de los infectados en "28 days later"

⁶⁷ Fernanda Bargasch. "28 días después: Escena de Londres desolada" [En línea]. Última visita: 10 de julio de 2018. <https://ojoadicto.blogspot.com/2014/11/28-days-later-resena-y-escena-de.html>

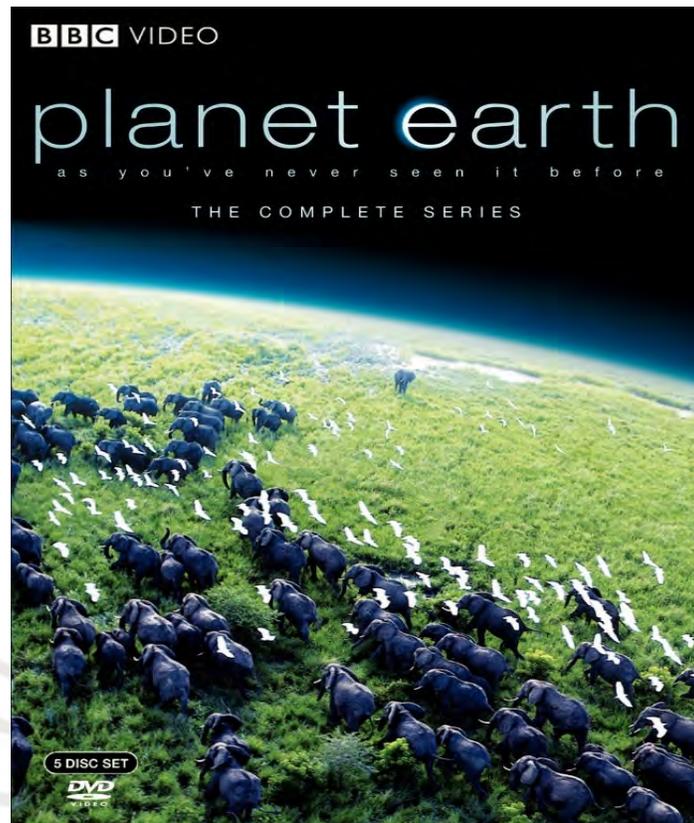


Ataque de los infectados y chasqueadores en The Last of Us

En The Last of Us, los infectados adquieren el mismo comportamiento agresivo que en la película “28 days later”. Sin embargo, la variante se da en que el virus se propaga mediante un hongo, el cual se esparció por todo el mundo, dejando reducida la población del mundo, algunos manteniendo su forma humana y otros con un aspecto más aterrador, cuyo organismo se encuentra lleno de hongos.

Además, tanto en la película como en el videojuego, los infectados o *zombies* son rápidos al correr, ellos persiguen a sus presas gracias a su habilidad de tener los oídos desarrollados pues al escuchar el más mínimo ruido, ellos llegan a desesperarse y empezar a atacar a diestra y siniestra.

- Planet Earth BBC



Portada del DVD del documental Planet Earth.

No solamente para la realización del videojuego se ha tenido que recurrir como fuente central las películas o series de televisión, sino también en documentales, como “Planet Earth” donde nos muestra la biodiversidad de especies en el planeta; y a través de esta serie, permitió para los realizadores simular en el videojuego un ambiente lleno de vegetación; pero tocando como tema de fondo la supervivencia de los seres humanos frente al ataque de los infectados.

De acuerdo con Maykeer Loaiza (2012), el documental de la BBC cuenta sobre la mirada que se le da a la diversidad de especies que habitan nuestro planeta. Se toma en cuenta el tema de la extinción de las especies, tanto en los ecosistemas como en el medio ambiente. El ser humano ocasionó demasiados cambios en el mundo, sin embargo, a pesar de los intentos por mejorarlo, ellos acaban con la variedad de especies que son de mayor importancia.

Cabe resaltar que la extinción de algunos animales genera la destrucción de los ecosistemas en donde se desarrollan otras especies, además el crecimiento de la población animal. El ser humano, desde tiempos remotos, se dedicó a la caza de animales con el fin de la subsistencia humana, además como medio de comercio de materias primas, convirtiéndose en un peligro para la especie animal. (Maykeer: 2012)⁶⁸



Escena del documental Planet Earth

⁶⁸ Maykeer Loaiza. "Resumen del documental "Planeta Tierra"" [En línea]. Última visita: 10 de julio de 2018. <http://maykeerloaiza.blogspot.com/2012/04/tarea-38-resumen-del-documental-planeta.html>

En *The Last of Us*, a diferencia de *Planet Earth*, el ser humano, a través de la naturaleza humana lucha por la supervivencia yendo más allá del poder, del dinero. Esta conducta de los personajes en el videojuego es necesaria pues buscan reaccionar ante las situaciones extremas. Además, al ser un videojuego de supervivencia, el ser humano mata por necesidad, y utiliza escasos recursos para mantenerse a salvo.



Ellie cazando un ciervo

Alina Varela (2013) menciona que el director creativo de Naughty Dog, Neil Druckmann, reveló que la idea de este videojuego surge de un capítulo de este documental, pues en uno de sus episodios se muestra como el hongo parásito llamado “cordyceps” infecta a las hormigas para tomar el control de ellas. Al morir, el hongo brota de la cabeza, enviando esporas para infectar a las criaturas cercanas o acabar con las colonias de hormigas.

Druckmann se preguntaba si este hongo sería capaz de hasta infectar a seres humanos. Agrega que esta idea se basa en que entre más numerosa sea la especie, hay grandes probabilidades de que sean asechadas por el hongo; también que la naturaleza produce más miedo que la imaginación. Es por eso que el videojuego, sostiene Varela, se desarrolla en un contexto donde

el “cordyceps” afecta a los humanos, provocando el derrumbe de la sociedad debido a la naturaleza agresiva de sus víctimas.⁶⁹

4.2. Mecánica del videojuego

Todos los videojuegos poseen una mecánica, cómo jugar hasta el término de la historia, qué estrategias sirven para continuar con el desarrollo; como los juegos de primera persona, los cuales nos adentramos en el personaje y la mecánica es de apuntar y disparar. Sin embargo, en “The Last of Us”, lo primordial es la supervivencia con pocos recursos. Es por eso que el análisis de la mecánica del juego es importante porque nos sirve para entender el qué, cómo y para qué del juego, es decir, sus estrategias, qué armas utilizan los personajes jugables (Joel-Ellie) para permanecer con vida en el desarrollo del juego y cómo vencer a los más fuertes.

Existen varios tipos de mecánicas, como por ejemplo el controversial videojuego Grand Theft Auto (GTA) del estudio Rockstar, donde los personajes pueden recorrer libremente las calles, comprar una variedad de armas, desde cuchillos hasta lanzacohetes. Incluso realizar actividades ilícitas, estrategias criminales y evitar ser atrapado por la policía a través de persecuciones causadas por los personajes quienes son criminales.

En otros videojuegos, en el caso de la vista en perspectiva de primera persona, como la saga Call of Duty, cuyo contexto es el escenario militar, la mecánica consiste en que el personaje recorre el camino, sigue objetivos, utiliza una serie de armas para defenderse de soldados enemigos. Cabe resaltar que, en otros títulos de la misma, tocan temas de la historia, tales como la recreación interactiva de la 2da guerra mundial, la guerra de Vietnam, el atentado del 9/11.

⁶⁹ Alina Varela. “La idea de The Last of Us surgió de un documental” [En línea]. Última visita: 15 de julio de 2018. <http://www.gore.com/noticias/7153/La-idea-de-The-Last-of-Us-surgio-de-un-documental>

En el caso de “The Last of Us”, la mecánica se enfoca mayormente en sobrevivir al ataque de infectados, corredores y mercenarios con pocos recursos. Con respecto a la jugabilidad, Joel debe interactuar con Ellie durante todo el recorrido. Cabe resaltar que la inteligencia artificial del juego permite que no solo podemos ver en acción a Joel, sino también a Ellie arrojando diversos objetos en contra de los enemigos, tales como botellas y ladrillos para aturdir al enemigo, o también el uso de una navaja para facilitar sus muertes. En el caso de Joel, para ahorrar municiones puede recurrir al uso de palos, barras de metal para causar más dolor en ellos. Por otra parte, el jugador puede mejorar los objetos que encuentre a su paso; es decir, si el jugador adquirió un objeto punzo cortante, lo puede adaptar a la madera o a la barra metálica, lo cual el daño es aún mayor y puede causar la muerte de forma instantánea.

A diferencia de otros videojuegos en tercera persona, tales como Gears of War de Xbox; Metal Gear Solid de Play Station entre otros juegos, los personajes principales utilizan una variedad de armas, pistola, rifles de asalto; sin embargo, lo que se ve en este tipo de juegos, el límite de municiones es casi ilimitada. Por otra parte, en algunos videojuegos se puede ver que no se utiliza muchas mejoras, solo el aumento de nivel del arma.

En el caso de juegos de espionaje, su mecánica es diferente pues el personaje utiliza armas con silenciador para evitar ser escuchado por el enemigo. Un ejemplo es la saga de Metal Gear Solid, en el cual el personaje Solid Snake utiliza diversos artilugios como pistola con silenciador, pistola que deja inconsciente al enemigo, rifle de francotirador, entre otros. Cabe mencionar que en este tipo de juego, no se puede percibir el realismo pues cuando Snake es visto por el enemigo el personaje puede sobrevivir a varias balas, además solo cuenta con pocos segundos de encontrar el punto indicado para esconderse, o utilizar camuflaje.

En este tipo de juego, al igual que varios otros no vemos a los personajes transportando en el camino mochila, maleta, o algún objeto con el que pueda llevar provisiones para sobrevivir; sino vemos que con solo presionar diferentes botones aparece en la pantalla el equipo para sobrevivir, una infinidad de medicinas, municiones, armas, entre otros. Sin embargo, esto carece de acción real pues no vemos al personaje sacar provisiones, equipar sus armas. A diferencia de *The Last of Us*, vemos a Joel sacando su mochila, las armas, medicinas, ir a lugares abiertos para conseguir provisiones en diferentes casas.

A pesar de que varios videojuegos se realizan tanto en primera persona como en tercera persona, sobre todo en la octava generación de consolas, los espacios abiertos como calles, edificios, vegetación, se ven tan reales como si estuviéramos allá, a pesar de ser una simulación. Además, su mecánica lo hace más interactiva, pues al caminar se puede observar el movimiento de las plantas, inclusive el movimiento del cabello de diversos personajes.

Con respecto al recorrido del juego “*The Last of Us*” se da en espacios abiertos, desde ciudades vacías, playas y ambientes helados; por lo que los personajes (Joel, Tess, Ellie) tienen que mostrarse cautelosos ante las diversas dificultades que se les presentan a lo largo del recorrido. Asimismo, el jugador debe usar ciertas habilidades para poder continuar.

Entre ellas, el uso de la fuerza, representada a través de puños hacia el enemigo hasta dejarlo inconsciente o muerto. Con respecto a la lógica de las habilidades de los personajes, estas se representan por las habilidades que los humanos pueden hacer en la vida real, como correr, saltar, disparar un arma, etc. Por otra parte, durante el recorrido del videojuego, los movimientos de los personajes se muestran de forma fluida, el cual simula movimientos humanos.

Cabe resaltar la inteligencia artificial utilizada en el juego como en el caso del segundo personaje cooperando con el principal para agilizar la situación; además, cuando el personaje secundario requiere de ayuda, el jugador debe acudir a ella durante un tiempo limitado, caso contrario, el personaje fallará en la misión. De esta forma, se muestra la cooperación entre el personaje principal y el secundario.

Acerca de las habilidades del personaje principal Joel, encontramos el “modo escucha”, en el cual él puede concentrar su oído para identificar dónde se encuentra los enemigos que lo asechan. Además, en la pantalla se visualizan las siluetas para facilitar la ubicación del enemigo, y buscar una salida. A través de este modo, se simula la habilidad de escuchar en ambientes de tres dimensiones y localizar su ubicación. De esta manera, contribuye con la inmersión en el acto de jugar.

Por otro lado, en el caso del personaje Ellie, al ser también personaje jugable en episodios siguientes, la mecánica es diferente pues ella posee una navaja para defenderse de los enemigos; además, durante su propio recorrido en la nieve, ella posee un arco y flecha para cazar ciervos; y a cada acierto o error, se escucha lo que dice en el camino. Cabe mencionar que también posee el “modo escucha” de Joel.

The Last of Us, se diferencia de otros videojuegos por el uso muy limitado de armas y las pocas municiones. Además, en otros videojuegos vemos que cuando un personaje se encuentra herido, se auto recupera; dando a entender que es una experiencia totalmente irreal; sin embargo, en este juego, el personaje no recupera su salud automáticamente; sino que debe buscar su propio medio para sobrevivir, que va desde barras energéticas, hasta botiquín de primeros auxilios.

En *The Last of Us*, vemos que el personaje no solo utiliza la medicina para curar sus heridas, sino también puede elaborar su propio botiquín; y para eso, a lo largo del juego, el jugador puede encontrar objetos como alcohol, pedazos de trapo para poder tener listo su equipo de primeros auxilios. Cabe resaltar que se puede observar cómo el personaje recurre al uso de las vendas para poder continuar con el recorrido; dando la sensación de realismo, pues los humanos utilizamos diversos objetos médicos para continuar viviendo.

Sin embargo, en otros videojuegos, como por ejemplo el juego del 2005 “*Resident Evil 4*”, en el HUD⁷⁰ (Head Up Display) vemos el interior de la maleta con diversos objetos, que incluyen armas, hierbas, que combinados, generan un recipiente con medicina verde que puede curar las heridas. Sin embargo, a diferencia de *The Last of Us*, Joel puede curar sus heridas mientras está en combate. Por otro lado, en *Resident Evil 4*, de la misma forma que en todas las versiones anteriores y siguientes, puede curar sus heridas en cualquier momento sea o no detectado por el enemigo, lo cual quita el realismo.

Por otro lado, si el jugador comete el mínimo error, se mostrará una corta cinemática donde vemos cómo muere el personaje de forma visceral y cruda a manos de los infectados; y en el caso de los humanos, vemos cómo ellos matan al personaje a golpes. Es por eso que el jugador debe tener bien en claro su estrategia antes de atacar. En otros videojuegos, el enemigo puede atacar de forma indefinida al personaje principal, y este seguir ileso; en cambio, en este juego, solo hay una oportunidad de lograrlo como en la vida real.

⁷⁰ HUD (Head Up Display): Información del personaje, partida; ejemplo, vida restante, municiones, objetos en uso, entre otros.

Al ser un videojuego de espacio abierto, el jugador tiene la libertad de explorar el área; además recolectar objetos que complementan la historia. Por otra parte, se muestran diversos desafíos, los cuales se representan a través de tres tipos, los cuales están presentes a continuación:

- **El ambiente:** En ciertos lugares difíciles de acceder, el jugador debe buscar objetos que sean de utilidad para acceder a otros ambientes. En caso el jugador se sienta perdido y aún no encuentra el modo de continuar; se escuchará una campana, el cual revelará la pista para encontrar el objeto solicitado. Cabe resaltar que estos desafíos se muestran como un rompecabezas espacial el cual el jugador debe resolverlo de forma cognitiva.
- **Los infectados:** A pesar de haber ambientes desolados o a oscuras, los infectados se encuentran merodeando en círculos; ellos tienen oído agudo, por lo que, si el personaje corre, los infectados se dirigirán a él para matarlo. El jugador puede atacar a los infectados de forma directa; sin embargo, en el caso de los que ya tiene el cuerpo mutado, deben utilizar otro tipo de métodos como el uso de un cuchillo.
- **Trampas:** En ciertos capítulos, cuando aparecen diversas trampas en el camino, el personaje puede tomar la decisión de disparar hacia la trampa, como bombas; o ir de cuclillas para cruzarlas sin salir herido.

4.2.1. Movimiento

Con respecto a los movimientos de los personajes del juego, se muestran de forma fluida como en la vida real; es decir, al ser un videojuego presentado en tercera persona, vemos cómo los personajes se mueven al mismo nivel de un humano; esto se debe a que, para la creación del videojuego, los realizadores recurrieron a la técnica de *motion capture*, en el cual los actores

reales visten un traje especial para que la computadora escanee los movimientos, y posteriormente el jugador pueda realizarlos.

Cabe destacar los movimientos de cámara en la espalda del personaje. El movimiento da la sensación de persecución cuando el personaje central (Joel) empieza a correr a toda velocidad cuando se encuentra en peligro, o también cuando empieza a realizar ataques físicos como los golpes, o rescatar a su compañera Tess o Ellie. Al ser *The Last of Us*, remasterizado para PS4, la fluidez se vuelve más natural, pues corre a 60fps en la resolución de Full HD 1080p que posee la videoconsola.

Por otra parte, durante el recorrido de los personajes, Joel puede caminar en cuclillas para evitar ser atacado por los mismos humanos o los infectados. Además, a través del HUD del videojuego, podemos ver cuando el personaje apunta y lanza cierto objeto, como una botella o un ladrillo hacia su oponente desde una cierta distancia, generando en el jugador la sensación de precisión para los ataques.

Asimismo, cuando el personaje principal tiene que trepar una pared alta, este recurre a la ayuda de su compañera para darle impulso y lograr treparse. Cabe resaltar el trabajo cooperativo y los movimientos precisos para dicha tarea; también se puede observar, la mayor parte del juego, al Joel trepando hacia un piso elevado y cómo ayuda a su compañera a trepar, como parte de una secuencia antes de proseguir con el juego.

Otro de los movimientos que puede realizar el personaje es bucear por un corto tiempo. Gracias al HUD, se puede observar la barra en otro color que va desvaneciéndose cuando el personaje

se mantiene bajo el agua. Se puede diferenciar en otros videojuegos el hecho de generar realismo pues en la vida real, el humano resiste unos segundos bajo el agua.

También, en capítulos siguientes del videojuego, vemos a Joel ayudando a Ellie a cruzar ambientes rodeados de agua; sin embargo, como Ellie no tiene la capacidad de nadar, Joel debe buscar una tabla de madera para usarlo como balsa y transportar fácilmente a Ellie, manteniéndola a salvo. De esta forma, vemos la interacción entre ambos personajes que se mantienen unidos hasta el final del juego.

4.2.1.1. Ataque directo

Con respecto al ataque directo, de la misma forma que vemos en películas de acción, tanto Joel como Ellie pueden acercarse directamente hacia los humanos e infectados en primera fase con golpes directos y certeros. Mediante una serie de combinaciones, Joel puede atacar con toda facilidad; sin embargo, el reto es atacar a varios enemigos a la vez; es por eso que el jugador puede turnarse para debilitar a los enemigos y acabarlos fácilmente.

Sin embargo, los enemigos también pueden acercarse directamente a Joel y pueden atacarlo en grupo; para eso, el jugador no solo puede usar los puños para defenderse sino también los objetos que haya encontrado a su alrededor como bate de baseball, pedazo de madera o tubo de metal. Esto le da al jugador una sensación de calma porque tiene un objeto para causar daño contundente y rápido.

En el caso de los mercenarios, ellos están equipados con armas de fuego o con objetos contundentes; además se encuentran esparcidos por varias zonas y ellos pueden atacar directamente. El jugador puede exponerse atacando directamente con los puños; sin embargo,

como un arma de doble filo, no solo Joel puede causar daño a un soldado, sino también este puede notificar a los demás y atacar a Joel, no solo con los golpes, sino también con armas de fuego.

Y esto puede generar en el jugador la sensación de frustración porque, dependiendo de la elección de la dificultad de juego, Joel puede caer de tres disparos, o ser acorralado para que el enemigo proceda a romperle el cuello. Además, al ser un juego en tercera persona y con la mecánica de poseer pocas municiones, el jugador debe ser bien cauteloso para realizar los ataques hacia ellos y sobrevivir a toda costa.

Acerca de los infectados en primera fase, se muestran como corredores que buscan la carne humana. Para esto, ellos pueden ser atacados directamente con los puños, objetos contundentes o con armas, de la misma forma que los mercenarios. Sin embargo, a través de este tipo de ataque, cuanto más fuerte es el ataque, el daño es más letal. Cabe resaltar que con el uso de armas o ataques físicos, se puede observar cómo mueren de forma visceral, es decir, se puede ver las partes restantes de los corredores, generando la sensación de estar viendo una película del género gore.

El mismo caso ocurre en toda la saga de Resident Evil pues al ser un juego de *zombies*, la muerte de ellos es muy visceral pues vemos cómo el *zombie* es brutalmente eliminado por el personaje jugable, no solo con un cuchillo, sino también con rifles, escopetas. Además, el uso de la realidad virtual en el caso de Resident Evil VII, lanzado en 2016, se puede apreciar al personaje en primera persona cargando un arma de fuego para protegerse de los humanos quienes sufren de esquizofrenia, además la presencia de humanos caníbales y *zombies* quienes

se encuentran en una casa solitaria, llena de habitaciones secretas, ambientes llenos de putrefacción, generando la sensación de terror en el jugador al experimentarlo.

En el caso de los infectados en segunda fase, los ataques físicos son ineficientes ya que al intentarlo se muestra la cinemática de cómo Joel muere mediante la mordida de esta; es por eso que el jugador puede optar por usar cuchillas elaboradas por él para atacarlos por la espalda, o con objetos contundentes para causar daño paulatino; o también el uso de armas de fuego. A mayor potencia de fuego, el infectado puede morir más rápido.

Finalmente, en el caso de los infectados en la etapa final, su cuerpo se encuentra rodeado por completo por hongos. Cabe mencionar que estos lanzan bombas de esporas, similares a las bombas de humo, el cual dificulta la vista de Joel al enemigo; además causa daño. Con respecto al efectuar un ataque directo, tanto las armas de fuego como los golpes no son nada efectivos; además, al acercarse, este tipo de infectado, llamado “gordinflón”, puede tomar por sorpresa a su rival y causar una muerte dolorosa.

Es por eso que el medio para poder atacarlo de forma directa, es a través del fuego. Y esto se puede efectuar a través de bombas molotov, hechas por Joel con botellas de vidrio, alcohol etílico, pedazo de trapo y fuego; o también mediante el conocido lanzallamas. El daño es totalmente significativo, y al tener el cuerpo lleno de hongos, se vuelve inflamable, a tal punto que el “gordinflón” cae totalmente incinerado al suelo.

4.2.1.2. Sigilo

En ambientes abiertos o cerrados, tanto los mercenarios como los infectados se encuentran caminando a su alrededor; sin embargo, cuando uno de ellos encuentra al personaje

principal, la inteligencia artificial hace que él pueda llamar a los demás y comenzar el ataque. Es por eso que, con la cantidad limitada de armas y municiones, el jugador debe buscar estrategias para realizar ataques sin ser descubiertos por los enemigos.

El sigilo no solo se muestra presente en este videojuego, sino también en otros, como por ejemplo la saga de Metal Gear Solid de Hideo Kojima, que, a pesar de ser un juego de misiones encubiertas, el jugador debe evitar ser descubierto por los soldados y las cámaras de seguridad que se encuentran a su alrededor. Además, debe evitar ciertos obstáculos que atraviesan su camino para continuar con sus misiones.

En el caso de The Last of Us, el sigilo es muy importante para mantenerse en pie y ahorrar municiones. Es por eso que hay ciertos modos para evitar ser notificado por los enemigos. En todos los casos, sean mercenarios, corredores o infectados, el jugador puede utilizar el modo escucha para detectar la presencia de los enemigos y buscar caminos alternativos para evitar ser atacado directamente.

Acerca de los mercenarios, ellos llevan consigo sus armas; además, entre ellos establecen la estrategia de esparcirse por varios lados para encontrar a Joel con el fin de liquidarlo. La ventaja es que Joel puede encontrar al enemigo y atacar por la espalda, para eso no requiere el uso de armas ya que puede atraer la atención de los mercenarios. A través de ese ataque sorpresivo, Joel puede tomar del cuello al enemigo y tiene dos opciones, o lo toma de rehén o romperle el cuello.

De esta forma se puede ahorrar municiones y mantenerse a salvo; sin embargo, el enemigo puede pasar por la dirección y Joel debe buscar un nuevo escondite pues el mercenario al ver a

su compañero muerto se puede dar cuenta de lo sucedido y buscarlo en otro lugar. En ambientes cerrados como la biblioteca, pueden aparecer más soldados, cuya dificultad aumenta y Joel debe buscar otro tipo de estrategia.

En el caso de los corredores, estos tienen oídos agudos y pueden darse cuenta rápidamente dónde se encuentra su enemigo, a pesar de que ellos al inicio se muestren quietos o en movimiento; es por eso que Joel debe ir de cuclillas haciendo el menor ruido posible para evitar ser detectado; caso contrario, no solo el corredor emite un grito desgarrador, sino también puede llamar a los demás y comenzar el ataque. Es por eso que se puede tomar del cuello y lanzarlo al suelo, de la misma forma como al mercenario; sin embargo, el daño es más letal, pues puede pisar al corredor.

Acerca de los infectados en su segunda etapa, ellos tienen oídos muy desarrollados y como son inmunes a los ataques directos como los puños, pero débiles contra las armas contundentes o de fuego, ellos pueden ser atacados encubierto, usando un cuchillo elaborado por cintas y la mitad de una tijera. De esta forma, Joel evita ser mordido y se salva de una muerte dolorosa.

4.2.2. Equipo y municiones

Durante todo el recorrido del juego, los personajes jugables (Joel-Ellie) llevan consigo armas para defenderse de mercenarios, corredores e infectados; muchas de ellas pueden ser mejoradas para mayor eficacia. Como ya se ha mencionado antes, ellos deben sobrevivir no solo con los golpes, sino también con pocas municiones disponibles, entre ellas destacan las siguientes:

Armas de fuego:

- **Pistola:** con siete rondas de balas, se puede aumentar la capacidad a doce balas y el aumento de municiones a veintidós; además, aumento de velocidad de disparo y recarga.
- **Revolver:** con rondas de seis balas, se puede expandir la cantidad de municiones a dieciocho balas, aumento de velocidad de disparo y recarga.
- **Revolver especial:** arma de un solo disparo, denominada “El diablo” con mira para mayor precisión al momento de disparar. Es muy potente, se puede expandir a tres disparos, mejorar el nivel de perforación de la bala y el aumento de capacidad de municiones a doce.
- **Escopeta:** arma de gran calibre, con rondas de cuatro balas, se puede expandir a ocho balas; y aumento de capacidad a catorce; además, el aumento de velocidad de recarga.
- **Escopeta recortada:** arma de gran calibre, fácil de mover, con rondas de dos balas, se puede expandir a cuatro balas; y aumento de capacidad a ocho; además, mejoras en la perforación del arma; velocidad de recarga.
- **Rifle:** arma de precisión, ideal para disparar enemigos desde grandes distancias. Mediante mejoras se puede conseguir la mira telescópica; además, expandir a cuatro balas por cargador, y aumento de capacidad de siete a diez balas.
- **Lanzallamas:** de gran precisión, con mayor eficacia para los infectados en su etapa final. Puede aumentar la capacidad de tres a cinco rondas; además, se puede aumentar la velocidad de recarga.
- **Rifle de asalto:** arma de gran calibre, con capacidad de 24 balas por cartucho. Cada ráfaga de disparo es de dos balas.

Bombas

- **Molotov:** fabricado con alcohol y pedazos de trapo, se puede almacenar hasta tres bombas, es ideal para acabar con los infectados de segundo nivel. Al lanzarlo puede acabar con varios infectados o mercenarios de un solo tiro; sin embargo, al lanzarlo cerca del enemigo, el personaje puede morir en un instante.
- **Bombas de humo:** fabricado esencialmente con azúcar, genera un humo blanco que evita al jugador ser perseguido por los mercenarios. Además, aturden a los infectados corredores.
- **Bombas de agujas:** fabricado con elementos punzocortantes como cuchillos, espejos rotos, etc. al lanzarlo, las cuchillas se desprenden hacia los enemigos causando una muerte dolorosa.

Arma extra

- **Arco y flecha:** arma de gran alcance, puede matar tanto a los mercenarios como a los infectados de un solo tiro si se les da en la cabeza. A través de su uso, el personaje puede acabar con los mercenarios sin ser detectados.
- **Navaja:** arma pequeña, puede matar de una puñalada en la cabeza del infectado. Se puede utilizar como último recurso en caso se acaben las municiones; además, puede matar a los mercenarios sin ser detectados

4.3. Análisis de objeto de estudio

Escena 1.

Resumen: La noche siguiente del cumpleaños del padre de Sarah, Joel, ella recibe una llamada de su tío Tommy para que le avise a su padre que los infectados se están acercando a la ciudad.

Sarah se dirige a la sala preocupada de la situación y al llegar, aparece su padre avisándole a su hija que algo malo está pasando con la gente y se tienen que ir junto con su tío de la ciudad de Austin, Texas. Sin embargo, cuando están a punto de llegar a San Antonio, son embestidos por un auto y, con dificultades, huyen de los corredores. Luego, al correr hacia una casa segura, un grupo de infectados se acercan a atacar; sin embargo, Tommy se queda para salvar a Joel y Sarah. Al recorrer el camino, los dos llegan a las afueras de la ciudad. No obstante, son detenidos por un mercenario armado quien asume que son infectados. Así que, Joel trata de convencerlo de que no son parte de ellos; sin embargo, recibe órdenes de atacar. De esta forma, el soldado dispara a los infectados que se encuentran detrás de Joel, pero una de las balas la recibe Sarah y muere en manos de su padre Joel.

Elementos del lenguaje visual

- **Planos:** En la primera secuencia, vemos a Sarah en plano americano para mostrar a Sarah en su habitación. Sin embargo, en el momento del juego, se puede ver el plano general para mostrar en detalle la habitación entera. Y después de eso, cambia por completo al plano medio de Sarah para mostrar el recorrido que va desde el cuarto al primer piso donde aparecerá el personaje principal Joel. Después vemos en *two shot* a Joel y su hija Sarah esperando la llegada de Tommy; sin embargo, aparece un sujeto infectado y cambia a plano medio para mostrar el rostro de pánico de Sarah al verlo cara a cara; y finalmente regresa a *two shot*, donde la cámara sigue los movimientos de los dos hasta el carro para mantener continuidad de la historia.



Sarah buscando a su padre.

En la siguiente parte, en la carretera, vemos el uso del *two shot* para mostrar a los personajes (Joel-Sarah) durante el incidente del choque. Luego, con la llegada de un infectado, el plano pasa de plano medio a plano conjunto pues este procede a intentar atacarlo, pero su hermano Tommy lo rescata y regresa al plano *two shot* para mantener la continuidad donde Joel saca a Sarah del auto. Durante el juego, se recurre al uso del plano medio de Joel que está cargando a su hija para sacarla de la ciudad a salvo. En la escena, donde los personajes Joel, Sarah y Tommy corren hacia un refugio, la toma de Tommy sosteniendo la puerta aparece en plano medio, luego pasa a Joel y Sarah en el mismo tipo de plano y regresa a la toma de Tommy para mantener continuidad y que él los va a dejar para que se salven de un gran grupo de infectados que se encuentran detrás de la puerta.

En la escena final, los dos personajes aparecen en plano *two shot* pues ellos entablan una pequeña conversación en un momento previo al ataque de un grupo de infectados, y la lluvia de disparos del mercenario. El mercenario aparece en plano general, pues no se aprecia detalles de sus movimientos con el arma. Luego vemos a los personajes en

two shot clamando ayuda para que les deje salir de la ciudad; sin embargo, ante la negativa del tirador, los dos personajes dan a entender al mercenario que no están enfermos. Posteriormente, vemos la toma un poco más cercana del tirador hablando con sus superiores sobre si dejar o no salir de la ciudad a los dos personajes. Luego, la expresión de ellos cambia cuando detrás de ellos se encuentran más infectados, y el mercenario aparece para apuntar su arma hacia ellos en plano americano para darle presencia a este y verlo con más detalle.

Después de eso, el plano se enfoca en el mercenario quien recibe una bala en la cabeza por parte de Tommy. A continuación, vemos un plano conjunto de los dos personajes, Tommy cargando el revólver y Joel en el suelo. En ese momento la expresión de Tommy indica que algo ocurrió con Sarah y Joel se acerca a ella. Luego se puede ver el uso del plano medio para ver las reacciones de Joel frente a lo sucedido. Al bajar la cámara, se le presta más atención a Sarah que se encuentra agonizando, luego de haber recibido una bala. El plano se mantiene constante para observar las reacciones de tristeza y dolor de Joel al perder a su hija.

De esta forma, el uso del lenguaje de planos ayuda a jugador a mantener la continuidad en los diálogos; incluso al contexto donde se encuentran los personajes a lo largo de la historia. Al presentarse la escena del inicio del apocalipsis, el uso recurrente de plano general y plano medios para los personajes, producen en el jugador la sensación de estar en una situación vertiginosa pues debe huir de los corredores que se encuentran al asecho.

Por otra parte, en la cinemática final, el uso del plano two shot para Joel donde él intenta salir de la ciudad genera la sensación de incertidumbre por el jugador pues no tiene idea de lo que puede ocurrir posteriormente. Seguidamente, el uso del two shot en la escena final donde Sarah pierde la vida; en esta parte, se toma en cuenta las reacciones emocionales de Joel; de esta forma, el jugador puede sentir la sensación de tristeza y pena por la muerte de la hija, en contraste con la música de fondo.

- **Ángulos:** En muchas partes de esta escena ocurre en ángulo normal, además se mantiene constante hasta el cambio de secuencia donde vemos el camión embistiendo al vehículo. En la secuencia previa al choque, vemos al personaje jugable Sarah donde ella puede moverse en varias direcciones del auto. Luego, la cámara cambia de posición detrás de Joel para interactuar con él, rompiendo el vidrio del auto. Posteriormente regresa al ángulo normal, para la parte jugable, pues como menciona Ripoll (2017), se encuentra a la altura de los ojos, coincidiendo en línea recta; sin embargo, en esta secuencia, como en muchos videojuegos, vemos la espalda de los personajes.



Joel y Sarah huyendo de los infectados.

En la secuencia donde los dos personajes Joel y Sarah buscan un lugar donde esconderse de los infectados, son emboscados por un soldado quien cree que los dos se encuentran enfermos y no les deja continuar su recorrido, por lo que los tiene apuntados con un rifle de asalto, dejando en aprietos a los personajes. Cabe mencionar que el eje óptico de la cámara llega a ser de forma perpendicular al eje horizontal, como menciona Ripoll (2017), además, se puede percibir la posición de la cámara del soldado en contrapicado con el fin de generar la superioridad del mercenario ya que tiene el arma y Joel no.

De esta forma deja a Joel vulnerable e inferior pues este último se encuentra en una situación de vida o muerte en el cual trata de convencer al mercenario de que no están enfermos como los infectados y busca poder salir de la zona de cuarentena; sin embargo, este no le permite y solo espera órdenes de su superior para saber si caerá o no de la misma forma que los infectados. Luego del incidente, el ángulo se vuelve normal para darle continuidad a los hechos. A continuación, se muestra que el ángulo de la cámara se mantiene quieto por un momento para mostrar, en la cinemática, las reacciones de dolor de Joel. Posteriormente, la cámara hace una pequeña inclinación para mostrar a Sarah agonizando luego de recibir una bala.

De esta manera, en la mayoría de escenas que ocurre al inicio de la persecución, el ángulo de la cámara se mantiene en ángulo normal pues al tratarse de una persecución entre los corredores y los humanos, genera al jugador cierto momento de desesperación pues cualesquiera de ellos pueden asesinarlos. Posteriormente, al llegar al sendero final; es decir, las afueras de la ciudad, se puede ver que, en la cinemática final, vemos el uso de dos ángulos (picado, contrapicado) para generar las sensaciones de incertidumbre

pues el jugador puede indagar qué es lo que podría seguir: Joel dispare al mercenario o viceversa; o que aparezca un infectado.

- **Movimientos de cámara:** La primera parte de la cinemática, en la cual Sarah recorre la casa hasta el primer piso donde aparecerá su padre, se da de forma móvil, pues sigue sus movimientos en todo momento. Además, cuando vemos a los personajes (Joel-Sarah) en el auto, los movimientos de la cámara siguen a Sarah en todo momento, no solo para ver sus acciones dentro del auto, sino también para poder observar todo el contexto a su alrededor. En la cinemática siguiente, luego del choque, vemos a la cámara moverse de forma tambaleante para dar la sensación de que tienen prisa por salir vivos de los infectados.

Al salir del auto, la cámara hace un paneo de derecha a izquierda para mostrar al infectado que va a atacar a Joel. Luego del rescate a Sarah del auto, la cámara mantiene fijo a Tommy y los demás pues él (Tommy) menciona que deben correr en este momento. Posteriormente, en la escena de persecución de infectados en las calles, vemos la cámara en los personajes Joel y Sarah quienes apuntan hacia un callejón. De esta forma, se produce el movimiento 3D de lejanía pues su destino es llegar hacia dicha dirección para esconderse de los infectados.

Posteriormente, cuando Tommy aleja a los dos personajes, la cámara realiza movimientos tambaleantes cuando acaba la cinemática para darle paso a la parte jugable, y mantiene su movimiento fijo en los dos personajes que se dirigen fuera de la ciudad para mantenerse a salvo. En la cinemática siguiente, vemos a los personajes huyendo de la zona de cuarentena, sin embargo, son detenidos por el mercenario.

Cuando este procede a disparar a Joel y Sarah, se ve al mercenario recibiendo un disparo en la cabeza de alguien, y a través de un paneo horizontal, vemos a Tommy quien fue el tirador para salvar a sus familiares; sin embargo, al ver a su sobrina baleada, la cámara hace otro paneo hacia Sarah. La cámara sigue los movimientos de Joel para ver sus reacciones y luego aparece otro paneo horizontal para ver, a lo lejos, las expresiones faciales de Tommy quien se acerca a sus familiares. Finalmente, la cámara sigue los movimientos de Joel cuando ve a su hija morir en sus brazos.

De esta forma, los movimientos de cámara en la escena del inicio del apocalipsis de infectados, la cámara sigue por completo los movimientos del personaje jugable. A pesar de tener en esta secuencia pocas cinemáticas, los movimientos de cámara permiten que el jugador se mantenga atento a la historia, las reacciones de los personajes, entre otros. Con respecto a la secuencia de acción, la cámara se mueve de forma frenética para mantener la tensión en el jugador; sin embargo, cuando vemos al mercenario disparando a un infectado que se encuentra detrás de los personajes, la cámara sigue solo los movimientos de los personajes para saber qué ocurre luego de los disparos. Sin embargo, mantiene la incertidumbre en el jugador de saber si la bala le cayó solamente a Sarah o también a uno de los infectados que se encontraban en la misma dirección.

- **Iluminación:** En muchas partes de la escena inicial se recurre al uso de la simulación de la luz artificial de la habitación de Sarah representada por la lámpara encendida ubicada cerca de su cama. Luego al despertar, se puede observar el modelado ampliado de la sombra estudiada de Sarah colocada en la pared y piso de la habitación, que sigue todos sus movimientos como en la vida real. Durante el recorrido, vemos que la

iluminación del resto de ambientes se da en clave baja. Sin embargo, cuando llega a la sala donde aparecerá su padre, vemos la simulación de la luz natural para generar la sensación de foto realismo.

Cuando vemos la escena de Sarah y Joel saliendo de la casa, vemos una luz en movimiento generado por las luces del auto, apuntando hacia ellos, que producen, a lo lejos, sombras más fuertes, haciendo que por el momento deje de verse los detalles visuales de los personajes (ropa, peinado). Después, en la escena del carro, hay poca iluminación, lo cual hace que se pierda los detalles del auto y los personajes. Solo una pequeña luz artificial que sale del incendio de una casa de campo permite, momentáneamente, ver con claridad el interior del vehículo.

En la siguiente cinemática vemos el contexto de la ciudad con muy poca luz; sin embargo, aparece una luz artificial generada por el fuego de una casa, generando varias sombras en el suelo. Luego cuando ellos llegan a un callejón, se puede ver las sombras de las mayas de seguridad generadas por la luz artificial de un poste cerca de la entrada para darle más realismo, pero vuelve a perder detalle pues se puede ver que en toda esta zona hay muy poca luz por lo que se hace que se perciba como un ambiente sombrío.



Mercenario apuntando a Joel.

Luego de la cinemática, donde vemos a Tommy mantener a salvo a sus familiares, se puede ver que cuando, en la parte jugable, los dos personajes (Joel-Sarah) se acercan a la recta final del camino se aprecia las luces en clave alta, no solo para darles más luz, sino también para mostrar más detalles físicos de los personajes. Sin embargo, en la cinemática final, vemos al inicio la iluminación en clave baja; pero todo cambia cuando aparece un mercenario disparando a los perseguidores que son infectados, dejándolos en clave alta para mostrar las expresiones faciales de los personajes, generados por la linterna de un rifle de asalto, mientras que el mercenario aparece con muy poca luz, produciendo así, la ausencia de detalles, vestimenta, casco. Finalmente, cuando vemos a los personajes Joel y Sarah en el suelo, se puede observar la iluminación en clave alta, pues podemos ver más los detalles como marcas de cortes, manchas de sangre, entre otros.

- **Colores:** tanto la primera parte de la cinemática, como la parte jugable de esta escena recurre mayormente al uso de colores fríos, pues esta parte resalta mayormente el azul,

tanto en las prendas de Joel y Sarah como en varias partes de la casa. Asimismo, este tipo de tonos aparece también cuando vemos a los personajes (Joel, Sarah y Tommy) en el interior del auto. De esta forma, vemos que este tono genera la sensación de incertidumbre y miedo en el jugador pues no sabe la situación por la que están pasando los personajes. Al llegar a la ciudad, vemos que un infectado aparece para atacar a Joel, y en ese momento interviene Tommy para rescatarlo, en este caso, se observa tonos rojos tanto en el personaje Tommy, como en el infectado, pues al golpear con el ladrillo, la sangre empieza a brotar, llegando al punto de que, visualmente, caen gotas de sangre en la pantalla.

En la parte jugable vemos que cuando los personajes Joel y Sarah corren desesperadamente, una casa de dos pisos explota y el fuego deja en el suelo tonos rojos claros para dar luz a los humanos e infectados que se encuentran alrededor. Después de que los personajes llegan al callejón, vuelven los tonos oscuros para dar la sensación de miedo pues los personajes no tienen idea de quien los sigue en el camino. Posteriormente, cuando Tommy trata de mantener a los dos personajes a salvo, los tonos de colores se vuelven más claros gracias a la simulación de las luces de neón que iluminan parte del refugio.

Cuando los personajes están a punto de llegar al puente, vuelve a aparecer tonos azules y negros pues ellos se encuentran solos buscando una forma de salir. En la cinemática final, vemos que, gracias a la iluminación de la linterna del rifle del mercenario, se puede observar tonos un poco más claros para poder apreciar con más claridad las prendas de Sarah y Joel; sin embargo, el mercenario aparece con tonos totalmente oscuros, pues no se puede observar a distancia los detalles de su uniforme.

Posteriormente, cuando vemos al mercenario recibir una bala de Tommy, se puede ver con claridad, mediante el contrapicado, los colores que representan el uniforme de un soldado mercenario. Luego de ver al tirador, la cámara apunta a Joel y Sarah, todos en tonos fríos, generando la sensación de ansiedad de si seguirán vivos. Estos tonos se mantienen fijos hasta la escena final donde vemos morir a Sarah en manos de su padre Joel.

- **Sonido:** Al inicio de la cinemática, hay un silencio que acompaña a Sarah en todo momento; sin embargo, ese silencio se rompe cuando se escucha el sonido del teléfono y la voz de Tommy. Luego, durante el recorrido hasta las escaleras, a través de este silencio, se percibe la sensación de soledad en Sarah, pues trata de encontrar a su padre en toda la casa. Después, al caminar hacia la siguiente habitación se escucha a lo lejos el ruido del televisor encendido, reportando sobre un raro incidente en las afueras de la ciudad. La tensión empieza a aumentar cuando se escucha de repente una explosión, esto genera a Sarah la sensación de terror pues no sabe qué está sucediendo.

Al ver a Joel llegando a casa, empieza a sonar una melodía en bajo volumen, el cual genera mucha tensión en los personajes. Cada vez el sonido empieza a incrementarse generando pánico en Sarah cuando su padre le dice que algo terrible está ocurriendo. Luego el sonido empieza a disminuir con la llegada de Tommy a la casa quien se los va a llevar de la ciudad. En el contexto exterior se escucha las luciérnagas que rompen el silencio. Cabe destacar que hay mucho silencio cerca de la casa de Joel. Por otra parte, no se escucha claramente el sonido del auto en movimiento, solo los diálogos entre Joel y Tommy en todo el camino. Además, se escucha en el fondo una melodía tétrica que causa tensión en ellos y se mantiene constante en todo el recorrido.

Cuando los personajes están por llegar a la ciudad, se escucha un helicóptero de la policía que está patrullando la zona de cuarentena. De repente, aparecen los gritos de las personas quienes están siendo atacadas por los infectados. Posterior al choque, en la cinemática siguiente, se escucha con menor intensidad el caos de las calles provocados por los humanos; sin embargo, se escucha con más intensidad el efecto sonoro de uno de los infectados que intenta atacar a Joel. Durante el momento jugable, se escucha más gritos, pero de repente la intensidad sonora aumenta cuando un auto se estrella con una gasolinera, generando caos en el público.

Al llegar Joel al callejón, se le presta más atención a su voz que a Tommy para darle protagonismo al personaje. La música se mantiene constante hasta la llegada al refugio. Cabe mencionar que la melodía sombría se intensifica más cuando los personajes Joel y Sarah se dirigen a la salida de la zona de cuarentena, pero a lo lejos se escucha al infectado acercarse a ellos. En la última cinemática, la melodía desaparece para darle más atención a los hechos, que va desde los gritos tenebrosos de los infectados hasta los disparos de un rifle de asalto del soldado mercenario. Finalmente, cuando Tommy ve a su sobrina Sarah en el suelo sangrando, se escucha una melodía que transmite tristeza pues vemos a Joel tratando de mantener viva a su hija; sin embargo, fallece en sus brazos.

Elementos del videojuego

- **Mecánica:** en esta primera parte, se puede observar a Sarah saliendo de su cama y en ese momento el jugador debe dirigirse a la sala donde lo esperará su padre. Aquí no vemos a Sarah correr en ningún momento, sino solo camina de un lado a otro. Por otra parte, al ser un juego con movimientos tridimensionales, el jugador puede mover la

cámara a cualquier parte, puede hacer diversos paneos que le servirá para guiar al personaje mencionado. Luego de la cinemática donde los personajes (Joel-Sarah) salir de la casa con rumbo hacia el auto de Tommy, vemos a Sarah moverse alrededor de su asiento para que el jugador pueda observar todo lo que está ocurriendo.

En la siguiente cinemática Joel carga a su hija pues un camión se estrella contra el auto, dejando a Sarah con la pierna dañada. En esa parte del juego, la mecánica del personaje principal Joel, junto con los demás, es correr lejos de los infectados. Cabe resaltar que no vemos un mapa que indica la dirección que Joel y compañía deben ir; tampoco está presente el HUD del juego para mostrarnos el estatus de Joel y compañía, sino seguir su instinto y buscar un refugio. Al llegar al callejón, un infectado se acerca a Joel y lo que tiene que hacer es evitar que lo ataque para que Tommy lo rescate con su revólver.

Posteriormente, luego de la cinemática donde Tommy mantiene apartado por unos momentos a Joel y Sarah, los dos personajes siguen corriendo hasta llegar a la salida de la zona de cuarentena. En esa parte, solo deben seguir corriendo pues un infectado se encuentra escondido cerca de un auto a oscuras. Al llegar la mecánica acaba por la cinemática final donde llegan a un desenlace fatal: la muerte de Sarah.

- **Jugabilidad:** durante el juego vemos que cuando Sarah sale de su habitación, los movimientos que hacen como levantar los brazos, caminar, son fluidos como en la vida real. Además, cuando vemos a Sarah salir de la cama, se puede ver incluso las sábanas moverse. Por otra parte, desde que Sarah escucha una explosión, se ve cómo Sarah camina de cuclillas automáticamente, el jugador no realiza el movimiento, sino la inteligencia artificial del mismo juego.

Luego de la escena en la cual Joel le avisa que algo está mal, los personajes (Sarah, Joel, Tommy) ingresan al auto, y entramos de nuevo al personaje Sarah, pues en el juego puede moverse alrededor del auto, mirando lo que ocurre. Además, el jugador, cada vez que se mueve hacia una dirección, Sarah puede mover todo el cuerpo hacia la dirección indicada por el jugador; también se puede ver la reacción de sus manos sosteniendo el asiento para observar el contexto.



Sarah muere en los brazos de Joel.

Después de la cinemática del choque entre el camión y la camioneta, entramos en el personaje Joel, quien debe sacar primero a Sarah del vehículo. En esa parte, vemos que el jugador debe romper las ventanas a patadas, de la misma forma que vemos ese tipo de escenas en películas de acción, cuando un personaje se encuentra atorado y busca una salida. Seguidamente, vemos a Joel con Sarah en sus brazos corriendo por las calles buscando un escondite. En esa parte se puede ver los movimientos fluidos de Joel corriendo, evadiendo a la gente para llegar a salvo. También, cuando Joel ve que un auto se estrella contra la gasolinera, la inteligencia artificial del juego permite que

podamos ver cómo Joel se cubre por unos momentos mientras que el jugador hace que él siga corriendo.

Cabe resaltar que en todo el camino no existe un mapa que sirve de guía al jugador, sino tiene que usar su instinto. Luego, cuando el jugador llega hacia el callejón, vemos que aparece un infectado dispuesto a atacar en el acto, pero se puede ver los movimientos de evasión hacia el infectado por unos instantes hasta la llegada de Tommy. Finalmente, luego de haber salido del refugio, se encuentran sorpresivamente con un infectado. En caso que el jugador deje de actuar, se puede ver una pequeña cinemática de cómo mueren los dos personajes. Al término de este recorrido, la parte jugable deja de trabajar pues da paso a la cinemática final.

- **Interacción:** En toda la escena vemos varias interacciones del personaje con diversos objetos. En la primera parte, vemos el botón que el jugador debe presionar para realizar la acción de Sarah abriendo la puerta de su habitación. Al recorrer el segundo piso, puede no solo abrir puertas, sino también empujar puertas abiertas, observar las noticias y la inteligencia artificial actúa de tal forma de que Sarah pueda hablar sola, tratando de entender más o menos la situación. Por otra parte, en el juego, puede incluso tomar el teléfono y revisar los mensajes que aparecen, y de forma interactiva se puede hasta escuchar los mensajes leídos por Sarah.

En la siguiente parte, luego de que los personajes entran al vehículo, se puede ver a Sarah interactuando con el asiento, pues el jugador guía la vista de Sarah en 360°. Al realizar dicha acción, se puede observar cómo Sarah sostiene el asiento trasero para ver lo que ocurre en el contexto. Además, el jugador puede hacer que Sarah haga un

pequeño zoom para ver de cerca lo que ocurre. Luego del choque, el jugador actúa como el personaje Joel, quien debe proteger a su hija de todo peligro. La interacción aparece cuando Joel tiene que romper las ventanas de varias patadas.

Cabe resaltar que, durante el recorrido hacia el callejón, se puede incluso escuchar las cortas conversaciones que tiene Joel y Sarah con el fin de interrumpir el silencio y hacerlo más comunicativo. Luego de cruzar el callejón, se puede observar que aparece un infectado y a través de presionar varias veces el determinado botón por unos segundos, evita que sean atacados. Posteriormente, luego del recorrido, la interacción desaparece, dando paso a la cinemática final de esta parte inicial del juego.

- **Relación entre personajes:** la relación entre Joel y Sarah se vuelve tensa, preocupante debido a la presencia de un infectado en la casa de su padre Joel. Luego Sarah, al presenciar la muerte de dicho sujeto, entra en estado de pánico; de esta forma, Joel intensifica sus lazos familiares con Sara, tratando de mantenerla a salvo. Posteriormente llega Tommy a recogerlos, y se muestran preocupados por la situación; luego, en el auto, mantienen una conversación sobre lo que ocurre, tratando de mantener la calma a Sarah.

Al ser impactados por un camión, la relación se vuelve intensa pues Joel, al ver a Sarah con la pierna lesionada, los dos deben mantenerse unidos hasta llegar al callejón junto con Tommy. Sin embargo, cuando los personajes están a punto de llegar al refugio, la situación se intensifica más pues Tommy los deja por un momento para darles tiempo para escapar. Cuando llegan a la salida de la zona de cuarentena, son detenidos por un

soldado mercenario, cargando un rifle, lo cual aumenta más la tensión, generándoles la sensación de miedo al ser apuntados por el arma hacia ellos.

Posteriormente, cuando aparece Tommy disparándole al mercenario, se percató de que su sobrina Sarah recibió uno de los disparos; y la preocupación por ver a su sobrina es intensa, llegando al punto de ver a Joel manteniéndola lo más que pueda con vida. Por desgracia la relación termina en desesperación y tragedia cuando Joel ve morir en sus brazos a su hija.

- **Crecimiento y transformación de los personajes:** Al inicio vemos a Sarah tranquila, como si fuera un día común y corriente. Sin embargo, cuando recibe la llamada de su tío Tommy de forma desesperada, Sarah se empieza a preocupar por la situación. Ella ingresa a otra habitación donde se encuentra encendido el televisor, y que está transmitiendo noticias sobre lo que está ocurriendo en vivo. Al oír una explosión, Sarah se empieza a preocupar más por su padre; entra a la cocina, coge el celular y revisa los mensajes y llamadas.

Con la llegada de Joel a casa, le dice a Sarah, su hija, que se aleje de las ventanas, pues la gente ha enloquecido y están atacando la ciudad. Cuando aparece un infectado a la casa, vive en carne propia como su padre lo asesina de un disparo en la cabeza, esto hizo que generara en ella la sensación de pánico pues se siente desprotegida. Unos instantes después aparece Tommy para sacarlos de la casa y buscar un nuevo refugio; sin embargo, en el momento de llegar a las calles, un camión los embiste, dejando a Sarah indefensa y lastimada. Por lo tanto, lo que vemos es que la mayor prioridad es que Joel proteja a su hija a toda costa.

Cuando llegan a la salida de la zona de cuarentena, se topan con un mercenario que no les deja salir de la ciudad para nada. Tommy indefenso porque no tiene con qué defenderse, le pide al mercenario que lo deje salir. Sin embargo, el mercenario recibe instrucciones de sus superiores y está dispuesto a abrir fuego. En ese momento, aparece Tommy para defenderlos, pero ya es demasiado tarde. Sarah recibe el disparo y Joel, consternado, preocupado, trata en lo posible de mantener viva a su hija; sin embargo, muere en sus brazos.

- **Meta:** El objetivo en esta primera parte es que salir de la zona de cuarentena, pues la invasión de infectados ha comenzado. Para lograr dicho objetivo, el jugador debe usar su instinto, hacer que Joel huya fuera de dicho lugar junto con su hija en sus brazos, pues tanto Joel, Tommy y en especial, Sarah fueron embestidos por un camión cuando ellos estaban a punto de llegar.

Escena 2

Resumen: Es de noche, Joel, Tess y Ellie buscan la manera de escapar de la zona de cuarentena. Ellos realizan una intrusión en las afueras; sin embargo, son emboscados por una patrulla de mercenarios para dar a entender si están o no infectados. En ese momento, uno de los mercenarios utiliza un escáner para verificar la sangre de ellos. Joel y Tess pasan la prueba; sin embargo, cuando escanean la sangre de Ellie, ella sintió desesperación por el resultado. Entonces, ella toma un cuchillo y asesina al mercenario, provocando que los dos personajes hicieran lo mismo sigilosamente, dejando al descubierto que en el dispositivo, para sorpresa de Joel y Tess, detecta que Ellie está infectada. Tess, para defender a Ellie de Joel, menciona que los efectos colaterales de la infección se dan en 48 horas; pero Ellie lo tuvo 3 semanas y no hubo cambios en ella; no obstante, Joel no le cree en lo absoluto. De repente, aparece un convoy

militar y el equipo se escapa de ellos dirigiéndose al centro de Boston, así que ellos se las arreglan, en plena oscuridad, para llegar al punto de entrega; pero al llegar las Luciérnagas han sido asesinadas. Por lo que Tess siente el temor de convertirse en uno de ellos; así que Tess decide sacrificarse por ellos.

Elementos del lenguaje visual

- **Planos:** En esta escena vemos que, en el atardecer, cuando Joel se dispone a echarse en el sofá luego de un largo recorrido hasta llegar a Ellie, aparece en plano americano; luego al anochecer, cambia al primer plano de su rostro con el fin de mostrar detalladamente las facciones de su rostro, lo cual representa el cansancio. Cuando despierta, vemos el paso a two shot pues Ellie no puede dormir, se queda mirando el cielo lluvioso, y entablan un pequeño diálogo mientras pasan a plano contraplano para mantener la continuidad. Unos minutos después aparece Tess mencionando que hay mucha mercancía de por medio si lo envían a “Las Luciérnagas”. Al acabar la cinemática aparecen los tres en plano conjunto entrando a otra habitación donde hay una entrada secreta hacia la calle. Durante el juego, vemos en todo momento al personaje Joel moverse en plano medio junto con Ellie y Tess quienes se encuentran en la detrás del pasadizo. Luego, vemos una cinemática pequeña narrada en plano conjunto; sin embargo, el que toma mayor protagonismo es Joel mostrado en plano medio, dando a entender que Joel lidera el equipo.



Joel tomando un descanso en el sofá.

Posteriormente, al subir por las escaleras, se puede observar desde la posición trasera de la cámara a Joel mirando quienes se encuentran en las afueras de la ciudad. Al notificar que no hay nadie, la cámara cambia de posición mostrándonos al resto (Ellie-Tess) subiendo las escaleras; luego, cambia a su posición original (plano medio) para continuar con el desarrollo del juego. En la siguiente cinemática, donde Joel recibe un golpe con el arma vemos en two shot al mercenario y a Joel quien se encuentra tirado en el suelo.

La cámara sigue el movimiento del mercenario en plano americano para observar que está apuntando con la linterna a Ellie; después vemos más cerca de Ellie en plano medio con el fin de mostrar su rostro iluminado y con la expresión de ser inocente. A continuación, se observa el plano americano para mostrar a los tres personajes saliendo del vehículo con las manos arriba. Durante la detención, la cámara se mantiene estable pues el mercenario se concentra en escanear si los tres son poseedores del virus. Seguidamente, la cámara se enfoca en Ellie en plano medio pues fue descubierta por el mercenario y se dispone a asesinarlo.

Cabe resaltar que, al poseer en estas secuencias, varias escenas de acción, los planos cambian constantemente manteniendo la continuidad. Luego del enfrentamiento, vemos a Ellie en plano entero, a pesar de que se encuentra sentada en el suelo, diciendo que por poco iban a ser asesinados por los mercenarios. Sin embargo, Tess, en plano americano, se entera de la verdad de Ellie, y cambia a plano conjunto para mantener la continuidad pues Tess le entrega el escáner a Joel para que también se entere de lo sucedido. La atención, en plano conjunto, se centra en Joel pues trata de encontrar la razón por la cual ella es importante para Marlene, una de los miembros de Las Luciérnagas. En ese momento, vemos a Ellie en plano medio pues nos muestra su expresión facial de desesperación al contar la verdad sobre su infección. Durante la discusión, los planos cambian de plano medio a plano conjunto constantemente para mantener continuidad en los hechos.

Después de discutir, el plano regresa a plano medio para la parte jugable e interactiva. Luego, al salir de los túneles aparece la cinemática narrada en plano two shot donde Ellie relata cuáles son los planes que tiene Marlene con Ellie al llegar donde las luciérnagas, sin embargo, vemos a Joel en plano medio quien toma protagonismo pues muestra su desconfianza y trata de entender qué está haciendo con la niña. Posteriormente, al pasar un sinfín de peligros, llega el amanecer en Boston, y los personajes (Joel, Ellie y Tess) aparecen en plano general para no solo ver el contexto de la ciudad, sino también para ver de lejos a los personajes cruzando la tabla de madera que lo lleva a otro edificio; y finalmente vemos en two shot a Joel y Ellie observando la vista panorámica de la ciudad.

Al llegar a su destino, aparece la cinemática donde vemos a en plano conjunto a los tres personajes entrando hacia una cúpula donde uno de los integrantes de las luciérnagas es hallado muerto. La atención se centra en Tess en plano americano pues ella necesitaba información sobre el paradero de los laboratorios donde se encuentran las luciérnagas. Después de eso, los personajes Joel y Tess discuten en plano contraplano para mantener continuidad y seguimiento de la discusión. Finalmente, Tess confiesa, en plano conjunto, que ella fue infectada por uno de ellos; luego regresa al plano contraplano pues Tess le muestra su herida de infección, y lo compara con lo que tiene Ellie en plano two shot, dando a entender que su situación es real, luego cambia a plano contraplano para seguir la discusión de Joel con Tess; además sirve para mantener la continuidad de la escena. Por último, con la llegada de los mercenarios, la vista se enfoca en Tess en plano medio pues va a sacrificarse por ellos.



Ellie mostrando la infección a Joel y Tess.

De esta forma, al inicio se puede ver que, por el momento, el uso del plano medio de Ellie en la habitación de noche, para el jugador genera una sensación de calma pues, se puede ver desde la ventana, la caída de la lluvia en un contexto vacío, en contraste con la música. Por otra parte, en las afueras de la ciudad, el uso del plano general para

mostrar el contexto, el jugador puede sentir la sensación de miedo, en contraste con la baja iluminación pues al estar en un ambiente a oscuras, el jugador puede percibir que no se encuentra solo.

Por otra parte, al desarrollarse esta escena en el anochecer, los planos generan una sensación de incertidumbre y miedo en el jugador hacia lo desconocido, pues no tiene idea de quién puede aparecer en ese lugar. Sin embargo, en el día, los planos se mantienen quietos, dando la sensación al jugador de tranquilidad e incertidumbre. En la parte final, se toma en cuenta los planos medio y conjunto pues mantiene la atención del jugador en las reacciones de los personajes del juego en la cinemática y las estrategias que debe tener en cuenta para la continuación de la historia.

- **Ángulos:** en muchas partes de la escena y de la parte jugable son narradas en ángulo normal, manteniéndose de la misma forma que en la escena anterior. Cuando vemos a Joel subiendo las escaleras de emergencia para observar qué ocurre en las afueras, el ángulo aparece de forma semipicado pues nos permite ver al resto de personajes que están saliendo del escondite; luego regresa a su ángulo normal para la parte jugable hasta la siguiente cinemática donde Joel se topa con uno de los mercenarios. En esta parte, la cámara mantiene el mismo ángulo; sin embargo, cambia a semi contrapicado pues vemos al mercenario apuntando a Tess, mostrando superioridad por poseer un arma de fuego.

Después de los disparos, el ángulo vuelve a su posición normal para mostrar a Ellie tranquila luego de la situación tensa. Sin embargo, la cámara realiza un pequeño ángulo inclinado pues Joel y Tess discuten acerca de que Ellie está infectada y busca

respuestas. A través de este ángulo, da la sensación de tensión en los personajes pues buscan entender para qué quieren con Ellie. Posteriormente, cuando Ellie se muestra asustada porque ellos se dieron cuenta de la verdad, la cámara se mueve en ángulo contrapicado, generando la atención en Ellie pues ella, asustada, debe tratar de convencerlos de que no se convertirá en uno de ellos. Sin embargo, la cámara vuelve a su ángulo normal pues vemos que se acerca otro grupo de mercenarios.

A continuación, luego de toda la tensión vivida por encontrar un lugar donde los mercenarios no puedan encontrarlos, el ángulo normal se mantiene constante en todo momento en la conversación que tienen pendiente los tres personajes, donde Ellie relata la razón de porqué tienen que llevarla donde las luciérnagas. Seguidamente, al llegar al edificio, la cámara hace una inclinación hacia arriba para mostrar al jugador a dónde debe dirigirse; después del recorrido y los peligros encontrados, llega el amanecer en Boston y en la cinemática, vemos una pequeña inclinación de cámara donde se puede ver a los tres personajes caminando la tabla que lo lleva a otro edificio. Durante ese momento, vemos en ángulo picado a Joel caminando sobre la tabla; de esta forma, se puede ver el fondo del edificio.

Posteriormente vemos que la cámara regresa a su posición normal para que Joel y Ellie vean el amanecer de Boston. Al llegar a la cúpula, la cámara se mantiene por unos instantes en ángulo normal; pero cuando Tess se percata de que algo malo sucedió, la cámara cambia a ángulo picado para observar desde el segundo piso a uno de los miembros de las Luciérnagas muerto. Luego regresa al ángulo normal para mantener la continuidad hasta el final de la escena.

El uso de los ángulos a lo largo de esta escena, sobretodo en la parte donde los mercenarios se dan cuenta de que Ellie está infectada, los ángulos, tales como picado, contrapicado, genera tensión en el jugador pues a través de la cinemática podemos ver qué acciones tomará Ellie para liberarse de su situación. Por otra parte; en el caso de la parte siguiente, donde los tres personajes se dirigen hacia el edificio, los ángulos normal e inclinado se mantienen presente para generar la sensación de miedo pues Joel debe lidiar contra los corredores y los infectados de nivel dos en plena oscuridad.

Finalmente, en la escena final, donde Tess decide sacrificar su vida, el ángulo normal se mantiene presente, en contraste con los planos para generar continuidad en los diálogos. Aparte, el uso del ángulo picado previa a la parte jugable, aporta al jugador en reconocer la información de cuantos mercenarios están ingresando al lugar y cómo el jugador debe afrontarlos en la parte jugable antes de seguir recorriendo el largo camino.

- **Movimientos de cámara:** En la primera secuencia de la cinemática, en el cual Joel se encuentra durmiendo en el sofá, la cámara sigue los movimientos de Ellie que se dirige a mirar el exterior desde la ventana. Luego, en la noche, cuando Joel se encuentra despierto, la cámara se mantiene quieto, pues solo realiza cambio de planos. Por otro lado, cuando se escucha que Tess está entrando a la habitación, la cámara sigue sus movimientos hasta llegar a la parte jugable. En este caso, estos movimientos de panear de un lado a otro son realizados por el jugador; por otra parte, en la corta cinemática que lleva a la parte jugable, la cámara realiza un paneo de forma horizontal (derecha a izquierda) para mantener preparado al jugador en el largo recorrido.

En la cinemática siguiente, la cámara sigue los movimientos del mercenario para darle protagonismo, pues los detiene para escanear si poseen el virus. Cuando el mercenario se da cuenta que Ellie está infectada, la cámara, por unos instantes, se mueve de forma frenética para las secuencias de acción. Luego de que Tess aniquile al mercenario, la cámara sigue sus movimientos y al entregarle el escáner a Joel, sigue los movimientos de él. Sin embargo, cuando llegan los mercenarios, la cámara sigue los movimientos de los tres personajes antes de la parte jugable. Posteriormente, en la siguiente cinemática, cuando los personajes se esconden en las tuberías, la cámara sigue independientemente los movimientos de cada personaje. Al comenzar esta secuencia jugable, la cámara realiza una inclinación donde se muestra el lugar a donde deben dirigirse el jugador.

Seguidamente, luego de recorrer varios peligros, llega el amanecer y en la cinemática la cámara se mantiene estable. Sin embargo, cuando entran a la cúpula, vemos que la cámara se enfoca en Tess, pues realiza movimientos medio frenéticos debido a su desesperación por encontrar a uno de los miembros de las luciérnagas muerto y quiso saber acerca de dónde se encuentra el laboratorio. Luego, en todo momento, mientras la cámara realiza plano-contraplano, vemos que la cámara sigue los movimientos de Tess. Finalmente, cuando Tess decide sacrificarse por el equipo, la cámara deja de moverse.

El uso de los movimientos de cámara de esta escena, en la parte donde hay persecución entre los mercenarios y los personajes; de la misma forma cuando ellos llegan hacia el edificio a oscuras, generan la sensación de vertiginosidad en el cual no solo hay mucha acción, sino también que el jugador debe buscar de alguna manera un lugar donde esconderse de ellos. Seguidamente, cuando llega la escena final, donde Tess se

sacrifica, los movimientos desaparecen para mantener la atención del jugador en la escena y sobre todo en los diálogos de los personajes.

- **Iluminación:** En la cinemática, donde vemos a Joel durmiendo en el sofá, vemos que hay poca iluminación, producto de las luces de los faros y la luz de la luna. Cabe mencionar que al momento de que los personajes se dirigen a un escondite, se puede ver la proyección de sus respectivas sombras. Luego de que los personajes bajan hacia un túnel, la iluminación es mínima; de esta forma, se pierde los detalles de los personajes. Sin embargo, los personajes encuentran un túnel con luces rojas que ayuda a mejorar un poco la visión y algunos detalles, rasgos físicos. Posteriormente, al salir del túnel se puede ver que, tanto en la cinemática como en la parte jugable, la luz natural simulada, aparece en todo momento.

Por otra parte, luego de que Joel se percata de que los mercenarios se acercan a los personajes, ellos evitan ser encontrados por la luz artificial en movimiento, producto de las linternas que poseen los rifles de los mercenarios. Luego de que ellos se encuentran escondidos en las tuberías, la iluminación es leve hasta el momento en que se dirigen al edificio donde la situación se vuelve más complicada. Al entrar al edificio, los peligros son aún mayores pues hay escasa visibilidad, por lo cual la iluminación se trabaja en clave baja y en algunas otras zonas, no hay iluminación; por lo tanto, en el juego, el jugador recurre a la linterna en todo momento. Además, se observa el modelo ampliado de las sombras de Tess al ayudar a Joel a continuar.

Posteriormente, cuando los personajes ingresan a un ambiente de la escuela, la zona interna se encuentra a oscuras y su único recurso es la linterna para encontrar la salida.

Cabe resaltar que la iluminación artificial emitida por la linterna es simulada a la que usamos en la vida real, por lo cual genera en el jugador la sensación de realidad; también vemos que, a través de esta simulación, las sombras siguen los movimientos de la linterna; además proporciona mayor contraste y aumenta los brillos de los objetos. Después de recorrer la escuela, vemos que llega el amanecer en Boston y la simulación de la iluminación natural empieza a trabajarse en clave alta, paulatinamente; luego, en la cinemática donde los personajes se encuentran en el techo del edificio, los personajes (Joel-Ellie) observan un momento de la luz del sol.

Cabe resaltar que, a pesar de ser un videojuego, la simulación del amanecer de Massachusetts, se percibe de forma foto realista; además juega con el contraste de las sombras de los personajes. Por otra parte, con el uso del plano two shot, se oculta los detalles de las mochilas de emergencia; además, cubre las canas del personaje Joel. Se puede apreciar también el reflejo de la luz del sol sobre el agua, al ver a los personajes llegando hacia su destino. Finalmente, el resto de la cinemática, donde los personajes llegan a la cúpula, la iluminación aparece en clave alta, debido a la simulación de la luz natural del sol.



Un infectado buscando humanos.

- Colores:** Tanto al inicio de la cinemática, como en la parte jugable, vemos que se recurre a los tonos fríos, debido a la baja iluminación; y además varias tonalidades de azul con el fin de dar a entender de que se encuentran realizando una excursión fuera de la zona de cuarentena. Luego de la cinemática donde llega Tess a contarle sobre la mercancía encontrada, vemos que, en el escondite, vemos tonos muy oscuros por ser una salida secreta hacia la calle. Al entrar los personajes hacia un túnel, vemos tonos rojos brillantes, producto de las luces que iluminan el túnel para guiarlos hacia la escalera que lleva hacia la calle. Al llegar a las afueras de la zona de cuarentena, regresan los tonos azules, generando la sensación de suspenso, pues los personajes no saben qué peligros les esperan.

Tanto en la siguiente cinemática como en la parte jugable, se puede observar que se mantiene tonos azules un poco más oscuros, ya que los personajes tratan de salvarse del aprieto, y de los mercenarios que aparecen en el camino. Cabe resaltar que como se encuentran en las afueras de la zona de cuarentena, donde también se puede ver caer la lluvia, aparecen algunos truenos que iluminan por unos segundos la zona. Por otro lado,

también se puede observar las luces blancas que emiten las linternas de los mercenarios quienes están realizando una búsqueda exhaustiva a los tres (Joel-Ellie-Tess) que asesinaron a los mercenarios. Posteriormente, cuando los personajes están llegando a las tuberías, en la cinemática, donde los personajes entablan una conversación sobre la importancia de Ellie en esta misión, vemos que los tonos fríos empiezan a aclararse pues lentamente el día está empezando a amanecer.

Luego de la discusión, los personajes se dirigen al edificio, donde los colores empiezan a oscurecerse, generando la sensación de miedo por los peligros que van a encontrar los personajes en el camino. Al realizar el recorrido dentro del edificio, vemos tonos más oscuros que causan terror; luego, al llegar a la escuela, vemos que hay oscuridad, por lo que los infectados y corredores se encuentran a su alrededor, y los personajes deben recurrir a la linterna para ubicarse y encontrar la salida. Cuando los personajes llegan a la salida, vemos que el día está amaneciendo, y los personajes llegan hacia el techo, por lo que los colores en el ambiente empiezan a volverse cálidos. Cabe resaltar que el amanecer es similar a lo que se ve en la vida real; posteriormente, los personajes llegan hacia la cúpula y se puede observar tonos cálidos y alegres, que transmite la sensación de tranquilidad al jugador. Estos tonos se mantienen hasta la última parte de esta cinemática.

- **Sonido:** Cuando Joel y Ellie llegan a la habitación se llega a escuchar ecos de Ellie, pues Joel se encuentra delante de ella; además el ambiente se siente silencioso, no hay música. Al llegar la noche, se escucha la guitarra acústica de Gustavo Santaolalla que acompaña a Joel aprovechando el tiempo en dormir un momento. La música transmite tranquilidad pues los personajes solo están viendo la ciudad; de repente la música se

detiene con la llegada de Tess. Posteriormente, durante el juego, solo se llega a escuchar la lluvia en todo momento; por otro lado, cuando los personajes se disponen a salir a través de un túnel secreto, se puede escuchar nítidamente el motor eléctrico para que los personajes se dirijan a dicho túnel.

Al llegar a la ciudad, se escucha claramente la lluvia; sin embargo, cuando los personajes se disponen a cruzar el contenedor, el sonido se vuelve opaco pues se presta más atención a los personajes que el exterior. En la cinemática siguiente, donde los personajes son detenidos por los mercenarios, hay bastante silencio, de la misma forma durante los momentos de acción física contra los mercenarios. Cabe resaltar que, al ser un videojuego de supervivencia, se escucha los disparos de una pistola, como medio de defensa personal. Por otra parte, cuando Tess descubre que Ellie está infectada se escucha una música que genera incertidumbre y miedo al jugador. Esto se da en toda parte de la discusión; sin embargo, la música cambia cuando aparecen más mercenarios, generando la sensación de peligro; además esta música aparece no solo en la cinemática, sino también en la parte jugable.

Cuando vemos a los personajes llegar a las tuberías, los tres entablan una conversación acerca de su objetivo con las luciérnagas, y solo se escucha lluvias y truenos. Luego de subir al edificio, se escucha efectos sonoros que transmite en el jugador la sensación de terror, pues ellos no se encuentran solos. Con la llegada de un infectado de nivel 2, se escucha claramente su singular sonido que causa miedo en el jugador; además, los gritos, disparos y golpes se escuchan en todo momento cuando ellos se encuentran cerca de ellos. La música tétrica sigue en todo momento durante el recorrido; seguidamente, cuando los personajes se encuentran en el aula, la música desaparece por un momento;

sin embargo, cuando uno de los infectados llega a verlos, se escucha otro tipo de música tétrica que da la sensación de miedo y peligro para los personajes.

Posteriormente, cuando los personajes cruzan la puerta de garaje, se escucha música tétrica y va en aumento pues los infectados y corredores se encuentran a punto de llegar a sus víctimas; al entrar, la música desaparece por completo. Cuando los personajes se disponen a cruzar el puente, en la cinemática, la guitarra vuelve a sonar, generando la sensación de tranquilidad pues Ellie y Joel miran el amanecer desde el techo del edificio. Luego, durante la parte jugable, se escucha música que transmite tranquilidad, pues ellos realizan un pequeño recorrido hacia la cúpula. Sin embargo, en la última cinemática, el tono musical desaparece por unos momentos pues Tess se percató de que uno de los miembros de Las luciérnagas está muerto. Durante la última discusión, no hay música, solo silencio; sin embargo, cuando Tess confiesa que es su última parada, la música empieza a aparecer, generando la sensación de miedo, pues a pesar de que ella se va a sacrificar por el equipo, un equipo de mercenarios llega hacia la cúpula para encontrarlos y asesinarlos.

Elementos del videojuego

- **Mecánica:** en la primera parte de esta escena, vemos a los personajes tres personajes en la habitación; en ese momento, el jugador debe dirigirse hacia una salida secreta ubicada al costado de la cómoda. Al entrar, Joel encuentra un generador de energía para hacer funcionar el elevador que lo llevará al túnel. Posteriormente, al subir las escaleras que lo lleva a las afueras de la zona de cuarentena, en plena lluvia, el jugador debe cruzar el contenedor; sin embargo, lo espera una emboscada. Luego de la cinemática

de la emboscada a los personajes, el jugador debe encontrar la manera de huir de los mercenarios sin ser vistos, pues ellos los buscan para matarlos.

Después, vemos a los personajes llegar a un edificio abandonado; por lo tanto, el jugador debe recorrer el edificio, tomando precauciones pues en el camino se encuentran varios corredores e infectados. Cabe resaltar que en todo momento se encuentra presente el HUD, que indica las armas que está usando, su nivel de vida, medicinas, entre otros. Seguidamente, al llegar al aula, el ambiente se torna oscuro y tétrico; de esta forma, el jugador debe encontrar la salida que lleva hacia las afueras del edificio de manera silenciosa, pues los infectados pueden escuchar finamente cualquier sonido, desde pisadas, estar cerca de ellos.

Al encontrar la salida, los personajes se encuentran en un área donde hay muchas reliquias, y tres infectados que pueden ser acabados con cuchillas en la cabeza. A continuación, luego de recorrer varios peligros, el jugador llega finalmente hacia la cúpula de una iglesia. Finalmente vemos la cinemática donde Tess decide sacrificarse por el equipo.

- **Jugabilidad:** Durante el juego vemos que cuando el jugador no utiliza los botones, siempre se ve al personaje Joel mover la cabeza, brazos de forma fluida como en la vida real. Por otra parte, al llegar hacia el túnel, se puede observar la acción del personaje a través de un botón para agacharse y seguir el camino; de la misma forma, pero con presionar el botón indicado en la pantalla, se ve la acción de subir escaleras de forma fluida. Como el ambiente se torna lluvioso, la inteligencia artificial del juego permite ver a los personajes cubrirse la cabeza por un momento. Cabe resaltar que al utilizar el joystick de forma lenta, se puede ver a los personajes trotar; sin embargo, al realizarlo de forma rápida, la velocidad se incrementa.



Tess mostrando a Joel la infección.

Después de la cinemática donde vemos a los personajes en un aprieto con los mercenarios y el descubrimiento de que Ellie se encuentra infectada, en la parte jugable se puede ver que los personajes actúan de forma silenciosa para no ser atacados por los mercenarios; además para evitar que Joel sea descubierto, se puede observar que el jugador puede tomarlo por el cuello y arrojarlo contra el piso. Luego de la siguiente cinemática, donde los personajes entablan una conversación sobre qué buscan con llevar a Ellie donde las luciérnagas, se puede ver que antes de llegar al destino, se

observa cómo la cámara apunta a su objetivo mediante ciertos movimientos y regresa a la normalidad para dar paso a la parte jugable.

Cuando los personajes llegan hacia el edificio, se puede observar que al presionar varias veces un botón, el personaje jugable Joel retira del camino al infectado muerto. Al ser un ambiente oscuro, se observa que el jugador utiliza la linterna para encontrar diversos objetos para su supervivencia. Posteriormente, cuando ellos se encuentran el aula, el ambiente está en tinieblas, lleno de infectados y corredores. Por lo que se puede ver que el jugador tiene en caso de defensa extrema, el uso de bombas incendiarias caseras. En esa parte, se puede ver el HUD de la distancia necesaria para lanzar la bomba hacia ellos; y se puede ver cómo el infectado muere al instante. Si el jugador es atacado por el infectado, se puede ver la cinemática de su escalofriante muerte; por otro lado, si el jugador falla al lanzar la bomba, no solo vemos cómo muere Joel, sino también se escucha gritos de dolor. Finalmente, en la última parte de esta escena, cabe resaltar que se puede ver cuando los personajes cruzan el río para llegar a la cúpula de la iglesia, pues el río genera movimiento de la misma forma como en la vida real.

- **Interacción:** en toda la escena vemos hay varias interacciones del personaje manipulando objetos, entablado diálogos. En la primera parte, vemos que antes de salir de la zona, el personaje interactúa verbalmente con Tess; y para eso, el jugador debe presionar el determinado botón que aparece en la pantalla para hablar con ella; seguidamente, de forma cooperativa, Tess y Joel empujan la repisa donde se encuentra la entrada hacia el túnel. Luego, como el túnel se encuentra a oscuras; el jugador debe seguir los patrones para activar el generador de energía.

En la siguiente parte, luego de la cinemática de la emboscada de los mercenarios a los personajes, el jugador solo debe huir de los mercenarios o atacar de forma silenciosa, por lo que la interacción se presenta cuando el personaje presiona determinados botones para atacar silenciosamente al mercenario, evitando ser descubierto. Además, una vez que los personajes llegan a la puerta del túnel de desagüe, continúa la siguiente cinemática. Posteriormente, los personajes ingresan al edificio donde les espera varios peligros, entre ellos infectados y corredores. La interacción se presenta cuando el jugador debe caminar en cuclillas para evitar que los infectados no perciban su presencia. El jugador puede escoger el arma para acabar con ellos discretamente; como una cuchilla, el cual presionando un determinado botón a sus espaldas puede matarlo.

Al realizar esta travesía, los tres personajes ingresan por una entrada, sin embargo, a pesar de que el jugador debe presionar varias veces un botón para que el personaje Joel mantenga abierto la entrada; la puerta se llega a derrumbar, y los escombros cubren la entrada; por lo que el jugador debe encontrar otra forma de entrar; sin embargo, en el camino se encuentra con infectados, y de esta forma el jugador debe encontrarlos y salir vivos del lugar. Cabe resaltar que si el jugador requiere ayuda como treparse de un piso a otro, uno de los personajes les ayuda a subir; de esta forma vemos la interacción entre ellos y el compañerismo.

Finalmente, se puede ver cómo los personajes interactúan con la madera en el techo para poder cruzarlo y llegar hacia su destino; es decir: Joel, como personaje jugable, puede coger la madera, y el jugador debe usar su instinto para determinar el lugar dónde colocarlo para continuar con su recorrido. Luego de que los personajes están a punto de llegar a su destino, ellos deben cruzar el piso que se encuentra lleno de agua; además,

se puede observar que al cruzar el agua genera movimientos, ondas, similares a lo que ocurre en la vida real.

- **Relación entre personajes:** Al inicio, la relación se vuelve tranquila, pues Joel trata de conocer bien a Ellie, su historia; luego, con la llegada de Tess, la situación empieza a volverse tensa, debido a la presencia de mercenarios que se encuentran en las afueras de la zona de cuarentena. Sin embargo, cuando los tres personajes cruzan el contenedor, la tensión aumenta más pues uno de los dos mercenarios presentes posee un escáner que sirve para identificar si poseen el virus. Ellie se muestra asustada porque fue descubierta por uno de los mercenarios y su desesperación causa que llegue a matar al mercenario. Luego Ellie se mostraba tranquila porque, supuestamente pasó todo; no obstante, la relación empieza a tomar forma pues ellos descubren que Ellie posee el virus pero no ha sufrido los cambios en tres semanas; a diferencia de los demás que lo sufren en dos días. Sin embargo, la relación lo mantienen por un momento pues deben escapar de los mercenarios.

Al llegar al desagüe, los tres personajes entablan una fuerte conversación sobre Ellie. La relación de ellos toma más forma pues ellos descubren que Ellie es una pieza importante de las luciérnagas porque al ser inmune al virus, vale mucho y puede formar parte de una medicina futura. Posteriormente, al llegar al edificio, la relación empieza a mantenerse estable y los tres trabajan cooperativamente para salirse del peligro que les aguarda. Sin embargo, vuelve la tensión porque cuando ellos tratan de ingresar a una especie de museo arqueológico, Ellie y Tess logran entrar, pero Joel no, por lo que la situación se torna preocupante porque durante el rescate, uno de los infectados ataca a Tess.

Al salir de dicho lugar, la relación entre Joel y Ellie se mantiene estable, los dos se mantienen quietos un momento observando el amanecer, generándoles un momento de tranquilidad en ellos. Luego al llegar a la cúpula, la relación se vuelve tensa entre Tess y Joel pues al ingresar, Tess ve que uno de las luciérnagas está muerta y justo requería información sobre la niña. Así que Tess le confiesa que la situación se está volviendo real; y empieza a creer en Ellie pues ella le muestra la infección de Ellie y su infección, por lo que para Tess, sería la última vez que se ven pues ella piensa sacrificarse por el equipo.

- **Crecimiento y transformación de los personajes:** Al inicio vemos que Ellie muestra su desconfianza con Joel, pues no quiere contar su historia realmente. Sin embargo, con la llegada de Tess, ella le cuenta a Joel que la mercancía promete. Ellie se muestra indiferente a la situación. Sin embargo, cuando los personajes han recorrido el pasillo y cruzan el contenedor, Ellie se muestra asustada pues los mercenarios encontraron que ella posee el virus. Al desesperarse, mata al mercenario, dejando la información al descubierto; de esta forma, los personajes Joel y Tess tratan de entender durante el recorrido para qué están transportando a una niña que posee la infección, por lo que ellos (Tess-Joel) tratan de mantener a salvo a Ellie. De esta forma Ellie se vuelve muy importante para ellos.

Posteriormente cuando los personajes llegan al edificio, las dos chicas (Tess- Ellie) dejan a cargo a Joel para acabar con los infectados que se encuentran en los alrededores. Los personajes se mantienen calmados como si nada hubiera ocurrido; luego al cruzar el aula llena de infectados y corredores, las dos chicas se quedan encerradas dentro de la sala de un museo, generando preocupación en Joel; sin embargo, en el camino, Tess

es mordida por un infectado. Finalmente, al llegar a la cúpula, la situación se vuelve preocupante porque como Tess fue infectada por el virus, ella le muestra a Joel la infección de Ellie, pero por lo que toma la decisión de sacrificarse, generando tristeza pues ella prefiere pelear como humana y no como un infectado.

- **Meta:** En la primera parte de la escena, los personajes deben salir de la zona de cuarentena; para eso, el jugador debe estar precavido pues en el camino hay varios mercenarios que los buscan para matarlos. Luego, al llegar al edificio, Joel y compañía deben cruzar el edificio hasta llegar a la cúpula; para eso, el jugador debe tener cuidado de ser atacado por infectados y corredores por toda el área.

Escena 3:

Resumen: Joel lleva a Ellie donde su hermano Tommy en el auto que Bill le regaló pues en el pasado le debía favores a Joel. Sin embargo, al llegar a Pittsburgh, los dos son emboscados por un grupo de bandidos. Luego aparece una pareja de sobrevivientes (Henry-Sam), quienes unen fuerzas para escapar de los depredadores e infectados. Durante el escape, Henry y Sam dejan a Joel y Ellie en peligro de los mercenarios; así que ellos huyen tomando el riesgo de saltar del puente al mar, a pesar de que Ellie no sabe nadar. Al llegar a la playa, vuelven a aparecer Henry y Sam quienes los salvaron del peligro; luego, al recorrer las tuberías, los cuatro son emboscados por corredores e infectados y Sam termina siendo mordido por uno de ellos. Cuando los cuatro llegan al refugio, Sam oculta su situación y trata de pasar un momento agradable con Ellie. A la mañana siguiente, Sam se convierte en uno de ellos y Henry opta por matarlo; posteriormente, pese a lo sucedido, tomó la decisión de suicidarse en el acto.

Elementos del lenguaje visual

- **Planos:** En esta primera parte, vemos a Ellie y Joel en el vehículo recorriendo la ciudad. Se puede observar que Joel aparece en plano medio pues se puede ver no solo a Joel, sino también detalles del auto desde la parte exterior. Luego al hacer un contraplano, se puede ver a Joel en el retrovisor que está viendo a Ellie hablando sobre la historieta de Bill; además, como Ellie quiere mostrarle la historieta, se puede ver el plano detalle de la misma, para ver parte de su contenido. La conversación sigue y recurren al plano detalle del cabello de Ellie para mostrar qué es lo que está buscando en su mochila. El plano cambia de ser primer plano de Joel a *two shot* para mantener la continuidad y pasa a plano medio para ver con más detalle a Ellie leyendo el comic; posteriormente, Ellie lanza el cómic fuera del vehículo y pasa a plano general para ver el contexto a donde se están dirigiendo los personajes.

Luego del recorrido, se puede observar el paso de plano two shot a plano medio del mercenario en la pista, quien finge que está herido. Después la cámara realiza un contraplano en los personajes del auto; posteriormente, pasa a diferentes planos pues el mercenario se acerca al auto; pero no está solo y se disponen a dispararles. Luego, la cámara aparece en two shot con el fin de dar a entender que están en aprietos. Después de que un autobús los embiste, los planos se mantienen en todo momento en two shot y con movimientos frenéticos de cámara.

Seguidamente, en la cinemática donde Joel cae del ascensor, se puede ver al inicio a los personajes en two shot; sin embargo, al ver caer a Joel, la parte jugable pasa a plano americano; y este plano se mantiene por todo el recorrido. Después de estar en el sótano, enfrentándose a varios infectados, vemos a Joel en el piso superior, enfrentándose a

mercenarios; y durante este recorrido, Joel se encuentra en plano americano en todo el trayecto. Luego en la cinemática siguiente, se ve el plano detalle del agua cuando Joel cae del segundo piso, cuando un mercenario lo empuja hacia un charco de agua. Después se puede ver a Ellie ayudando con el arma de Joel que se encuentra el charco, la cámara pasa a plano medio de Joel pues le llama la atención a Ellie por no esperarla.



Joel y Ellie recorriendo la carretera.

Luego, se puede ver a Joel en two shot dejándole la responsabilidad a Ellie de protegerlo mientras él baja a despejar el camino que se encuentra lleno de mercenarios. Al bajar Joel, Ellie aparece en plano medio donde se puede observar con detalle el arma y la expresión de tensión de Ellie. Posteriormente, en two shot, los personajes se ocultan debajo del muro y ven cómo un auto con mercenarios ataca a un par de sobrevivientes. Al llegar al refugio, se puede observar el cambio de planos de two shot a plano conjunto, donde Joel y Ellie se encuentran con un sobreviviente quien cree que es uno de los mercenarios; seguidamente se puede ver el plano contraplano pues al aparecer un joven con un arma, se ve la reacción de los personajes quienes le piden que no lo maten.

Luego en la parte jugable se puede ver el plano conjunto pues todos van hacia una habitación que les sirve de refugio para varios sobrevivientes; posteriormente en las conversaciones se recurre al plano contraplano para mantener la continuidad.

En la siguiente toma, se puede observar el uso del plano general de la zona de mercenarios. Luego regresa a los planos contraplano para seguir con la continuidad del diálogo. Después de la parte jugable en plano conjunto, el plano regresa a two shot pues son traicionados por Henry y Sam. Este plano se mantiene así hasta el final de la cinemática; luego en la cinemática donde los bandos se encuentran, vemos varios planos contraplanos que contribuyen con la continuidad. Los planos conjuntos se mantienen en todo momento, hasta la parte jugable donde Joel coopera con Sam.

Luego del largo camino, los personajes Joel y Henry tratan de llevarse bien en plano two shot, dando más énfasis en Henry; cabe resaltar que este plano se trabaja también con Ellie y Sam. Además, se puede ver el plano contraplano de Sam, dialogando con Ellie, con el fin de mantener la continuidad. Sin embargo, cuando Ellie ve a Sam como uno más de los infectados, se puede observar el plano two shot de Joel y Henry, pues este último quiere evitar que Joel lo mate, sino Henry. Después de que Henry dispare a Sam, la cámara pasa de plano americano a plano medio pues Henry se suicida.

Para esta parte, los planos se mantienen cambiantes en todo momento pues genera en el jugador la sensación de vertiginosidad pues al llegar a la parte jugable, vemos mucha acción por parte de los personajes. Sin embargo, cuando las dificultades empiezan a aumentar, los planos se mantienen en plano americano con el fin de mantener la

atención en el jugador con respecto a las acciones que tomará para enfrentarse a los infectados.

Seguidamente, cuando Joel cae del ascensor, se toma en cuenta el plano americano pues esto genera tensión en el jugador; así como el miedo pues el personaje se encuentra a oscuras y con varios infectados. Por otra parte, en la escena posterior, se aprecia el uso de los planos general pues el jugador se siente informado de que en el camino aparecen varios mercenarios dispuestos a encontrarlos y asesinarlos.

- **Ángulos:** En esta parte, vemos que el ángulo en todo momento de la cinemática se da de forma normal. Luego, la cámara sigue el movimiento de la cabeza de Ellie pues ella está buscando algo más en su mochila. Los ángulos se mantienen constantes hasta el momento en que Ellie decide lanzar el cómic por la ventana del auto. De esta forma, la cámara cambia de ángulo normal a inclinado, para poder ver el cartel que indica que se dirigen a Pittsburgh; luego regresa a su ángulo normal para mantener la continuidad. El ángulo normal se mantiene estable durante varias secuencias jugables.

En la siguiente cinemática, vemos que Joel ingresa a un ascensor, en ángulo normal, pero cambia a inclinado para generar tensión en el jugador, pues Joel cae al sótano. Luego de la parte jugable, vemos a Joel subiendo por la escalera; sin embargo, lo sorprende un mercenario y lo empuja para caerse en un pequeño charco de agua; la cámara se inclina para seguir de forma frenética a Joel. Después de que Ellie dispare al mercenario, la cámara vuelve a su ángulo normal, generando la sensación de tranquilidad. En todo momento se puede ver este ángulo hasta el momento en que los personajes caminan entre las ventanas pues el vehículo está circulando por esa zona.

En la siguiente parte, donde los personajes se encuentran con Henry y Sam, los ángulos se mantienen en todo momento en ángulo normal. Posteriormente, cuando vemos la traición de Henry y Sam, se puede ver el ángulo inclinado de la cámara pues Henry ve a Joel con el arma furioso. Tanto el recorrido como la parte jugable se mantiene en ángulo normal; de la misma forma en la cinemática final, la cámara lo mantiene estable en todo momento.

- **Movimientos de cámara:** Durante la primera parte de la cinemática, vemos por unos instantes que la cámara se mantiene quieta, pues se centra en Joel; sin embargo, Ellie empieza a hablar sobre una revista de comics. Luego, la cámara hace un paneo vertical que sigue los movimientos de Ellie al buscar más cosas de su mochila. Luego la cámara se mantiene estable por un momento durante el diálogo entre los personajes. Posteriormente, vemos que aparece en la pista un mercenario fingiendo que está herido; la cámara se mueve siguiendo los diálogos. Luego, los movimientos de cámara empiezan a volverse frenéticos pues el mercenario no se encuentra solo, sino que aparecen más y se disponen a disparar; cabe resaltar que seguidamente, al retroceder a toda velocidad un autobús los embiste y los movimientos cada vez se vuelven aún más frenéticos.

Luego los movimientos de cámara se mantienen estables pues se da paso a la parte jugable. Al ver al mercenario propinarle una bofetada a Ellie, la cámara sigue los movimientos de Joel, quien se dirige a defenderla a toda costa. En la siguiente cinemática vemos a Joel cayendo de un ascensor; de esta forma se puede ver que la cámara realiza un contrapicado, donde se puede ver cómo él trata de hacer que Ellie suba al piso superior. Sin embargo, Joel no pudo subir y cae, por lo que la cámara realiza

movimientos frenéticos que siguen a Joel. Luego, la cámara regresa a su posición normal y sigue los movimientos de Joel en el camino. Al pasar por varias situaciones, finalmente Joel llega hacia el primer piso del edificio. De esta forma, la cámara se mantiene estable en todo momento.

En la siguiente cinemática se ve a Joel tratando de subir por la escalera; sin embargo, al lograrlo, un mercenario lo ataca y lo empuja hacia un charco de agua. El movimiento se vuelve contrapicado para dar la sensación de inferioridad en Joel pues se encuentra en aprietos. Luego de la acción frenética se puede ver a Joel llamándole la atención a Ellie por no esperarlo cuando debía. Luego, ellos se dirigen al balcón para acabar con mercenarios quienes se encuentran rodeando la calle. La cámara sigue los movimientos de Ellie pues ella se va a encargar de cubrir a Joel; posteriormente, Joel le entrega una pistola para que ella pueda defenderse.

Después de librar varios peligros, se puede ver a Joel y Ellie caminando en los bordes del segundo piso, la cámara aparece de forma inclinada, siguiendo el movimiento de los dos. En la cinemática siguiente se puede ver que aparecen dos sobrevivientes (Henry-Sam) quienes creen que ellos son mercenarios; sin embargo, con la llegada de un joven llamado Sam con un arma, el ángulo de la cámara cambia de ángulo normal al ángulo inclinado, generando tensión pues Joel y Ellie les pide que no les haga daño. Luego los movimientos de cámara se mantienen estables durante todo el recorrido de la parte jugable.



Ellie protegiendo a Joel con el rifle.

Posteriormente, luego de la incursión nocturna, se puede ver que, durante el momento de la traición de Henry y Sam, la cámara sigue los movimientos de Sam quien está subiendo las escaleras para huir. Después en la cinemática, la cámara se mueve de forma frenética, pues Joel y Ellie son perseguidos por un auto lleno de mercenarios. A la mañana siguiente se puede ver movimientos frenéticos de la cámara durante la cinemática. Después de la reconciliación, los movimientos de cámara se mantienen estables; sin embargo, cuando el grupo se separa, los movimientos de cámara vuelven a mostrarse de forma frenética causando tensión en el jugador. Este movimiento se mantiene así hasta antes de la cinemática final.

En la última cinemática, en la conversación de Ellie y Sam, vemos que la cámara sigue los movimientos de Ellie pues ella relata sobre sus temores a Sam. A la mañana siguiente, los movimientos de cámara se vuelven frenéticos pues Sam se convirtió en uno más de los infectados y trata de atacar a Ellie. Cuando Henry mata a Sam, la cámara realiza un paneo diagonal hacia Ellie, para poder ver las reacciones de Joel con ella; seguidamente realiza un paneo hacia Henry quien comete suicidio.

De esta forma, tanto en la cinemática como en la parte jugable, los movimientos de cámara aparecen de forma frenética, generando tensión y acción hacia el jugador para que pueda tomar decisiones rápidas ante el enfrentamiento. En muchos videojuegos y en películas vemos ese tipo de movimientos para causar tensión al espectador. Sin embargo, cuando carece de movimientos, se puede percibir, durante el recorrido la sensación de calma, sobre todo cuando se da en espacios abiertos y de día.

- **Iluminación:** al inicio de la cinemática se puede ver que la iluminación empieza a aclararse lentamente; pues los personajes están recorriendo por horas en la carretera, desde la madrugada hasta el amanecer. Luego de recorrer por horas, los personajes se cruzan con un mercenario; la iluminación empieza a verse en clave baja debido a que el vehículo está transitando en medio de dos edificios de 6 pisos. Sin embargo, cuando vemos que un autobús se estrella contra el vehículo de Joel, el ambiente, la cual es una tienda, se ve con poca iluminación. En la pequeña secuencia de Joel acercándose a toda velocidad hacia el mercenario quien abofeteó a Ellie, se empieza a tornar más claro pues Joel se acerca a la puerta donde se puede ver la simulación de la luz del sol que ilumina la tienda.

Posteriormente, cuando el jugador llega hacia un restaurante; la iluminación se ve más clara, pues la luz del sol ilumina la ventana y da luz a varias partes de dicho espacio. Sin embargo, cuando el jugador se dirige a la cocina, la iluminación pasa de ser clave alta a clave baja. Posteriormente, en la siguiente cinemática, vemos que Joel va a treparse a un elevador; de esta forma se puede ver que la iluminación se presenta en clave baja; lo cual genera la sensación de miedo en el jugador por estar en un ambiente

oscuro, y su único método de salir vivo es recurrir a la iluminación artificial de la linterna; de esta forma genera sombras más profundas.

Luego de pasar por el sótano vemos a Joel en el siguiente piso, la iluminación se vuelve simuladamente natural, pues se encuentra en un segundo piso, donde la luz cae en la ventana; de esta forma se puede apreciar los detalles del lugar. Al llegar al balcón de la habitación, se puede ver la simulación de la luz natural pues aún es de día. Seguidamente, luego de estar en el interior de una biblioteca, se puede ver que los personajes caminan sobre el borde del piso, y la iluminación se trabaja en clave baja; de esta forma se pierden los detalles de Joel. Sin embargo, al pasar el borde, la iluminación se vuelve simuladamente natural.

Al llegar a la habitación, la iluminación se vuelve un poco oscuro debido al atardecer. Seguidamente, al llegar a la siguiente habitación, se puede ver iluminación calidad pues la luz del atardecer cae en varias partes de la habitación. Posteriormente, luego de la incursión en la noche, la iluminación es trabajada en clave baja pues sirve para que los personajes no sean encontrados por los mercenarios; sin embargo, con la traición de Henry y Sam, ellos son perseguidos por mercenarios en auto, y la iluminación es trabajada en clave alta pues ilumina con fuerza a los dos personajes, generando sombras más oscuras.

Seguidamente, luego de la traición, la iluminación se vuelve menos oscura pues aún está empezando a amanecer. La iluminación se trabaja con la simulación de luz artificial en el silo, esto genera la sensación de miedo pues Joel y Sam se encuentran atrapados con varios infectados en su alrededor; al llegar a la salida, la iluminación se torna media

oscura pues Joel y Henry trabajan cooperativamente y la luz evita que se vea detalles de los dos personajes mencionados.

Seguidamente, al salir del lugar, la iluminación vuelve a trabajarse con la simulación de luz natural producto del sol. Luego, al llegar a casa, al anochecer, se puede ver que la iluminación vuelve a bajar; y a la mañana siguiente, donde Sam se convierte en infectado, la iluminación se vuelve clara, con la ayuda de la simulación de la luz natural.

- **Colores:** Durante la primera parte de la cinemática, se puede ver tonos fríos pues Joel está conduciendo el vehículo por un largo tiempo en la carretera. Luego, al amanecer, se puede observar las diversas tonalidades de colores cálidos. Sin embargo, al pasar entre dos edificios, se puede observar que los tonos cambian a colores fríos, pues se encuentra en una tienda con muy poca luz. Durante la parte jugable se mantiene de esta forma; luego de acabar con varios enemigos, el jugador se dirige a una biblioteca; se puede observar varios tonos cálidos y sus respectivas tonalidades que dan volumen y realismo a los objetos.



Sam discutiendo con Henry.

En la siguiente cinemática, se puede ver a Joel cayendo de un ascensor con destino al sótano; se puede ver tonos totalmente fríos y oscuros que da la sensación de terror en el jugador pues se encuentra solo y lleno de infectados y dos infectados de nivel 3, mejor conocidos como los Glotones. Al llegar al piso superior, los tonos oscuros pasan a ser tonos cálidos, pues se encuentra en un piso con luz natural; sin embargo, cuando Joel sube por la escalera se cruza con un mercenario quien lo empuja hacia el charco; se puede ver tonos verdes en el agua. Luego de ver a Ellie rescatando a Joel, los colores regresan a su tono cálido; posteriormente, luego de que Joel y Ellie pasaron momentos intensos en la biblioteca, los dos personajes se esconden detrás de un muro; en esa parte se puede observar el uso de tonos fríos.

Luego, para cubrirse del vehículo blindado, los dos optan por treparse del borde de la pared. De esta forma, los colores se tornan oscuros pues no hay mucha luz y de esta forma genera tonos negros que hace que Joel pierda detalle. Posteriormente, al llegar a la habitación, los tonos empiezan a volverse cálidos, recuperando el detalle. Después del recorrido, se puede ver tonos cálidos en la habitación; luego, al anochecer se puede ver tonos oscuros, pues ellos van a realizar la incursión en la noche. Luego los tonos empiezan a aclararse pues está amaneciendo. En la siguiente parte se puede ver que se usan colores fríos, pues no hay suficiente luz en el silo. Posteriormente, en la cinemática donde los cuatro celebran momentáneamente, se puede ver tonos cálidos producto de la iluminación artificial; seguidamente, a la mañana siguiente, los tonos se vuelven más cálidos producto de la simulación de la luz del sol.

- **Sonido:** Al inicio de la cinemática se escucha el sonido de la lluvia; posteriormente, cuando Ellie encuentra un cassette, y al colocarlo, se escucha música Country; luego del diálogo, Ellie se queda dormida en el asiento, y la música cambia a una de Johnny Cash. Al despertar, se escucha una fuerte frenada del vehículo pues un grupo de mercenarios esta por atacarlos. La acción se vuelve frenética mientras sigue sonando la canción. Luego del choque, la música suena de forma tenue, los efectos sonoros como gritos, se disparos se hacen presente en todo momento, después, la música desaparece por completo.

En la siguiente parte, en el restaurant, se escucha tonos tétricos pues da la sensación de miedo pues Joel y Ellie no se encuentran solos; seguidamente, los dos personajes se esconden detrás de un auto y se escucha a lo lejos una conversación entre dos mercenarios. Después, en la parte jugable del sótano, la música se vuelve tétrica pues Joel se encuentra en la oscuridad y no está solo, sino que lo acompaña varios mercenarios. Al salir del sótano, un mercenario lo sorprende y se escucha música de acción pues Joel trata de salvarse; seguidamente, con la llegada de Ellie, la música desaparece.

A continuación, luego de que Joel le preste un rifle de francotirador, Joel va a despejar el camino, solo se escucha efectos sonoros antes mencionados. Cuando Joel y Ellie se encuentran con dos sobrevivientes más (Henry-Sam) hay bastante silencio en toda la cinemática y la parte jugable. Luego de la incursión nocturna de los cuatro personajes, se escucha claramente a lo lejos que un vehículo con mercenarios se acerca. Después de la traición de Henry y Sam, solo se escucha una variedad de efectos sonoros; sin

embargo, cuando el grupo se separa, se escucha música tétrica, que da la sensación de miedo, pues no se encuentran solos.

Seguidamente, al llegar a la salida, se escucha los efectos sonoros de los infectados que dan la sensación de pánico en ellos. Durante ese enfrentamiento, se escucha la percusión, esto sirve para acompañar los momentos de acción. Al lograrlo, la percusión desaparece. En la última velada con los cuatro personajes, se escucha la guitarra, tocando una suave melodía que transmite al jugador tranquilidad pues todo salió como esperaban; esa música acompaña la conversación entre Joel y Henry. Sin embargo, la música deja de sonar cuando Ellie entra a la habitación a dialogar con Sam. A la mañana siguiente, Ellie va a despertar a Sam, pero ve que él se está convirtiendo en uno de los infectados; por lo que la guitarra de Santaolalla vuelve a sonar, transmitiendo la sensación de tristeza pues Henry tuvo que asesinar a Sam, y luego se suicida.

Elementos del videojuego

- **Mecánica:** Luego de la cinemática donde vemos a los personajes en el auto, un mercenario finge que está herido, pero de repente aparecen varios mercenarios dispuestos a matar. Joel es expulsado del auto a la fuerza por uno de ellos y lo lanza hacia la ventana, dejando un pedazo de vidrio para incrustarlo en el cuello a Joel. Para eso, el jugador debe presionar varias veces determinado botón para evitar ser perforado; luego, en la secuencia siguiente, vemos que uno de los mercenarios de propina a Ellie una bofetada, por lo que Joel se acerca a defenderla.

Para continuar el recorrido, el jugador debe acabar con todos los mercenarios; además, como algunos de ellos poseen pistolas, escopetas, el jugador debe ser precavido en el ataque, puede esconderse para atacarlo por las espaldas; no solo sirve para acabar con el enemigo, sino ahorrar municiones. Cabe resaltar que esta misma secuencia ocurre en otros espacios como el restaurante ubicado en el segundo piso; seguidamente, al acabar con los mercenarios, el jugador observa que hay un grupo más de ellos que ingresan a un edificio del gobierno.

Para eso, el jugador debe trabajar cooperativamente con Ellie. El jugador debe buscar una tabla de madera para que Ellie lo use con el fin de cruzar el agua, pues Ellie no sabe nadar. Luego Ellie, al subir por encima del bus, debe colocar la tabla larga para usarlo como puente. Por otra parte, vemos a Joel y Ellie intentando subir al siguiente piso desde el ascensor. Para eso, Joel debe caminar por el borde para llegar a salvo; al inicio los dos personajes llegan bien; sin embargo, cuando Ellie logra subir al siguiente piso, Joel se cae hacia el sótano. En esa parte, el jugador debe encender el generador, conseguir una tarjeta para ingresar a las escaleras de emergencia; pero no está solo, debe enfrentarse a varios infectados, incluyendo dos Glotones, infectados de nivel 3.

Seguidamente, vemos a Joel en el segundo piso tratando de subir la escalera; sin embargo, un mercenario intenta atacarlo, ahogándolo en el charco; en esta parte, el jugador debe presionar un determinado botón para evitar ahogarse. Luego, en la cinemática siguiente, el jugador debe pasar momentos intensos en la calle repletos de mercenarios; es decir, Joel debe despejar la zona, para eso él presta a Ellie su rifle de francotirador para que lo ayude. Después, vemos que los dos personajes deben treparse al borde del segundo piso, para eso, el jugador debe tener cuidado por dónde camina,

pues un mal paso traerá consigo la muerte. Seguidamente, al llegar al refugio, aparecen dos sobrevivientes más (Henry-Sam), el jugador debe trabajar con ellos cooperativamente hasta el final.

- **Jugabilidad:** Después de la cinemática del choque entre el autobús y el auto de Joel, se puede ver cómo un mercenario trata de matar a Joel incrustándolo a un pedazo de vidrio. Se puede observar que cuando se interactúa, el personaje se resiste a morir; sin embargo, si no se presiona el determinado botón, aparecerá la cinemática de la muerte de Joel. Posteriormente, luego de acabar con los mercenarios, se puede ver a tres mercenarios que están subiendo hacia el edificio vacío. Se puede ver a Joel intentando transportar a Ellie en una tabla con el fin de hacer un puente para que ellos crucen; cabe mencionar que Ellie no sabe nadar.

Seguidamente, al llegar al ascensor se puede ver cómo los personajes cruzan el borde de un ascensor para luego hacer que Joel suba a Ellie al segundo piso. Al ver caer a Joel al sótano, se puede ver que cómo debe llegar a diferentes zonas del sótano, buscando entradas que se encuentra debajo del agua; de esta forma se puede ver el HUD de Joel resistiendo unos segundos bajo el agua como en la vida real. Al llegar a la superficie, debe encender el generador de energía para poder seguir el camino. Sin embargo, se encuentra con varios infectados; se puede ver que, si Joel no logra acabar al infectado, se muestra la cinemática de él muriendo de forma sádica. Al ser un juego de sobrevivencia, se muestra que solo se vive una vez; es decir, al primer error, muere.

Después de llegar a la puerta que lleva a la escalera de emergencia, se puede ver cómo Joel toma una escalera de metal para que pueda subir al segundo piso; sin embargo, aparece un mercenario y lo empuja hacia el charco. Se puede ver cómo Joel trata de sobrevivir; si el jugador no presiona el determinado botón, aparecerá la cinemática de Joel ahogándose. Seguidamente, luego de varios aprietos, se puede ver a Joel y Ellie trepando el borde de la ventana. Posteriormente, se puede ver a dos personajes nuevos (Henry- Sam) quienes cooperan juntos. Se puede ver como Joel y Henry deben acabar con dos mercenarios de forma silenciosa.

Posteriormente, luego de la traición y vuelta a la confianza de Henry y Sam, los dos personajes trabajan nuevamente. Sin embargo, como la puerta se cierra, hizo que se dividan en dos grupos nuevos, (Henry- Ellie) y (Joel- Sam). Joel debe evitar en todo momento que Sam sea mordido por los infectados. Luego, al encontrar la salida, el grupo cambia pues Sam y Ellie salen por la puerta que lo lleva al exterior; y Joel con Henry deben trabajar unidos para acabar con los infectados. Se puede ver que se usa las bombas molotov para incendiarlos. Además, se puede ver el HUD de Henry pues necesita ayuda.

- **Interacción:** Luego de la cinemática donde el autobús embiste al auto de Joel, se puede ver cómo Joel se defiende del mercenario presionando determinado botón; además, cuando uno de los mercenarios ataca a Ellie, se puede ver el HUD de Ellie quien pide ayuda. Joel puede esconderse de sus enemigos, poniéndose detrás del acomodador, puede tomar un ladrillo o una botella para aturdir al enemigo. Esta misma secuencia jugable ocurre en el segundo piso de un restaurante; seguidamente, al salir de dicho lugar, los personajes deben ingresar por la ventana de un edificio del gobierno; para

eso, Joel debe encontrar una tabla para que Ellie lo use como piso para cruzar el agua, pues ella no sabe nadar. De esta forma, vemos que hay cooperación entre ellos; Joel le puede pedir a Ellie que le pase la escalera para poder subir y continuar el camino.

Cabe resaltar que el jugador cuando llega hacia una cafetería, puede interactuar con la cafetera antigua; al hacerlo genera un diálogo con Ellie. Luego, se puede observar que Joel trata de subir al siguiente piso desde el ascensor; sin embargo, Joel cae al sótano y trata de encontrar la salida. En esa parte se puede observar que Joel puede interactuar con el generador de energía; además, puede interactuar con la tarjeta para abrir la puerta hacia las escaleras de emergencia. En la siguiente parte, al llegar a piso superior del edificio, Joel puede interactuar con la escalera, colocarla en un determinado lugar y subir hacia el siguiente piso. En ese momento vemos que un mercenario ataca a Joel empujándolo y la parte interactiva sucede cuando el jugador debe presionar varias veces el determinado botón para evitar que se ahogue en el charco.



Henry y Joel planeando salir de la ciudad.

En la siguiente parte del juego, luego de enfrentar a varios mercenarios, se puede ver a Joel trepando del borde de la ventana del segundo piso. Luego de la escena con Henry y Sam, los dos realizan una operación encubierta, sin embargo, Henry y Joel deben trabajar cooperativamente. Después de la traición y vuelta a la confianza, Henry y Joel vuelven a trabajar cooperativamente, se puede ver a ellos abriendo la puerta de un silo. Luego, cuando los personajes encuentran la puerta trabada, se puede ver cómo Ellie pasa por un agujero para abrir la puerta. Luego, al llegar a la salida, aparecen varios infectados, por lo que Joel y Henry deben ayudarse entre sí.

- **Relación entre personajes:** Se puede observar que, al inicio de la cinemática, Joel y Ellie empiezan a llevarse mucho mejor; sin embargo, luego del choque, se puede ver que Joel muestra su lado paterno, ayudándola cuando ella se encuentra en problemas. Luego, en la siguiente parte, vemos que Joel y Ellie trabajan en equipo para poder llegar al edificio vacío; después cuando vemos que los personajes tratan de escalar un ascensor, los dos personajes se separan momentáneamente, Joel le dice a Ellie que lo espere; sin embargo, ella hace caso omiso; por otra parte, Joel trata de llegar hacia el siguiente piso, peleando con infectados y glotones. Luego al llegar hacia el siguiente piso, lo sorprende un mercenario y como él se encuentra en problemas, aparece Ellie tomando la pistola. Joel le llama la atención a Ellie por no esperarla cuando debía; de esta forma Ellie siente que Joel actuó de forma ingrata, prefirió preocuparse más por él que por ella.

Luego de esa amarga experiencia de Ellie, Joel le da las gracias, le presta su rifle de francotirador para proteger a Joel; de esta forma se ve que hay entre ellos trabajo en equipo. Seguidamente, luego de acabar con la misión, Joel como muestra de

agradecimiento, le entrega su pistola en caso de emergencia. Luego como ellos estaban caminando hacia un edificio, la relación se pone tensa pues ellos ven cómo los mercenarios se dedican a matar sobrevivientes. Así que trepan el borde del segundo piso y se dirigen hacia un refugio. Al entrar, dos personajes nuevos (Henry-Sam) aparecen y luego de un momento de desconfianza, empiezan a entenderse. Sam y Ellie se hacen amigos, durante el recorrido. En la noche, la incursión nocturna ocurre y ellos tratan de mantenerse en pie; sin embargo, al llegar a la escalera, Henry y Sam los traiciona momentáneamente pues ellos prefieren dejarlos solos.

De esta forma, la tensión aumenta y Joel trata de protegerla a toda costa hasta que caen a una fuerte corriente de agua, dejándolos inconscientes. Al despertar, Joel intenta vengarse de lo que le hicieron, pero los dejó vivir porque Henry y Sam vieron que ellos se encontraban en dificultades y los salvaron. Seguidamente, al llegar a un silo, los personajes se dividen en dos grupos (Sam-Joel) (Henry-Ellie), sin embargo, durante la persecución de infectados, Sam es infectado, por lo que la tensión vuelve a aumentar más, pero prefirió ocultar su situación. Luego, a la mañana siguiente, después de festejar por salir vivos, como un momento de felicidad, Sam empieza a llevarse bien con Ellie, pero esa felicidad duró poco porque se convirtió en un infectado e intenta atacar a Ellie. Henry se percata de ello y lo elimina de un disparo; al hacerlo, entró en depresión y decidió suicidarse.

- **Crecimiento y transformación de los personajes:** Al inicio, luego de que los personajes Joel y Ellie empezaban a llevarse bien durante un largo recorrido. Sin embargo, con la aparición de un grupo de mercenarios, Joel trata de protegerla a toda costa. La situación se ha vuelto para ellos como una cacería de humanos. Seguidamente,

al llegar hacia un restaurante, ellos empiezan a trabajar en equipo en todo momento; luego al llegar hacia el elevador, Joel cae al sótano y trata de buscar una salida. Sin embargo, al llegar al piso, se topa con un mercenario y se mete en líos, pero aparece Ellie a ayudarlo, sin embargo, Joel se comporta como un ingrato, pero cambia cuando ve que la situación se vuelve aún más peligrosa pues Joel tiene que despejar la zona invadida por mercenarios.



Ellie viendo a Sam convirtiéndose en uno de los infectados.

De esta forma, Ellie le ayuda a Joel y como muestra de agradecimiento le entrega su pistola para defenderse. Luego de pasar por dificultades, llegan hacia una habitación donde son sorprendidos por Henry y Sam, dos sobrevivientes más. Al inicio, ellos confundieron a Joel y Ellie como mercenario, pero con el paso del tiempo, formaron un buen grupo de apoyo; sin embargo, cuando los mercenarios trataron de abatirlos, Henry y Sam los traiciona, dejándolos a la deriva. Joel y Elli trataron de sobrevivir ante los mercenarios, pero cayeron a una corriente de agua, sin embargo, cuando ellos quedaron inconscientes, Henry y Sam los rescataron; al despertar, Joel quiso cobrar venganza de la traición, pero los dejó vivir.

Luego, la confianza vuelve a reaparecer entre ellos; sin embargo, al entrar al silo, una puerta se cierra dejándolos en dos grupos diferentes. Henry y Joel trabajan juntos, pero Sam termina siendo mordido por uno de ellos. Al salir, supuestamente ilesos del ataque de infectados, tienen un momento de felicidad; y a la mañana siguiente, Sam se convierte en uno de ellos. De esta forma, la felicidad se acaba, convirtiéndose en tragedia pues Henry lo mata y luego se suicida.

- **Meta:** Los personajes deben llegar hacia un refugio donde los personajes se van a encontrar con dos nuevos sobrevivientes quienes trabajarán juntos. Posteriormente, ellos deben cooperar entre sí para llegar hacia el bosque donde se dirigirán hacia su destino principal: el refugio de sobrevivientes de Tommy.

Escena 4:

Resumen: A la llegada del otoño, Joel y Ellie, llegan finalmente donde Tommy en Missouri. Él junto a su esposa formaron un equipo de sobrevivientes de la epidemia en una presa hidroeléctrica, luego del incidente de hace 20 años. Joel decide contarle todo acerca de la situación de Ellie. Al inicio, Tommy se volvió escéptico, sin embargo, lo tomó en cuenta; luego, Ellie no estaba de acuerdo con el trato y lo confrontó por la muerte de su hija Sarah, así que huye de ellos a caballo. Joel y Tommy fueron tras ella, pero al llegar al refugio, son emboscados por mercenarios y ambos acaban con ellos. Posteriormente, encuentran el caballo y encuentran a Ellie. Ella trataba de entender la situación en que se encontraba y tomó la decisión de quedarse con Joel hasta el final del camino, y Tommy le menciona que se dirijan a la Universidad del Este de Colorado donde se sentirán a salvo de los infectados y mercenarios.

Elementos del lenguaje visual

- **Planos:** En esta cinemática se puede observar que Joel y Ellie se dirigen a la zona segura donde se encuentra su hermano Tommy. Joel aparece en plano americano pues intenta abrir la puerta; sin embargo, son detenidos por un grupo de sobrevivientes. Uno de los sobrevivientes es su hermano Tommy; en esa parte se trabaja el plano contraplano de Joel y Tommy para mantener la continuidad en el diálogo. Luego, se puede ver el plano two shot de Joel y Tommy quienes se reencuentran por 20 años; seguidamente, con la llegada de María, se puede ver el plano conjunto de los cuatro quienes van a entrar a dicha zona. Al entrar se mantiene el plano americano de Joel en todo el recorrido; luego vemos una cinemática donde María es requerida en la sala de control. En esa parte se puede ver que, a través del planeo, el plano medio de María se convierte en plano conjunto.

Luego en la siguiente cinemática, las dos mujeres (Ellie, María) les dejan un espacio para los dos; por lo que el plano cambia a contraplano para mantener la continuidad de los diálogos. Después el plano se mantiene en plano americano; seguidamente, cuando Tommy le entrega la foto de su hija, se puede ver el primer plano de la fotografía pues muestra detalladamente quiénes y dónde están en la imagen. Luego regresan al plano contraplano para mantener la continuidad antes de la parte jugable. Al llegar hacia la oficina, continúan los planos contraplano en la conversación entre los dos. Después de la discusión, vemos el plano two shot pues se puede ver que los personajes se encuentran cara a cara.

Sin embargo, la discusión es interrumpida cuando intervienen mercenarios a la zona.

En esta parte vemos el plano medio de Tommy para ver sus reacciones. Luego del

enfrentamiento, vemos el plano conjunto de los cuatro personajes divididos en dos comisiones; los de Joel y Ellie quienes se ven de lejos y los personajes Tommy y María quienes toman mayor protagonismo, pues Tommy va a hablar con María sobre Ellie. Luego se puede ver en plano conjunto a los tres; sin embargo, se le toma más protagonismo a María y Tommy pues a lo lejos se escucha la discusión, a pesar de que Joel se muestra delante de la cámara pues sirve para ver sus reacciones.

En ese momento se acerca Ellie y escucha la conversación; el plano two shot se vuelve plano medio pues sirve para ver las reacciones de Ellie. Seguidamente se ve el plano contraplano de los dos para mantener continuidad en el diálogo. Luego el plano two shot apunta a Tommy y María para seguir de cerca la conversación; de ahí se ve el paso al plano conjunto de los tres personajes, pues María se acerca a Joel para advertirle que lo que suceda será su responsabilidad. Después el plano cambia a plano medio de Tommy, pues va a apoyarlo, llevándose a Ellie hacia las luciérnagas. El plano se mantiene constante hasta la parte jugable.

En la cinemática siguiente, se puede ver el uso del plano two shot pues ambos (Joel-Ellie) entablan una discusión; luego la atención se centra en Ellie en plano entero. Para mantener la continuidad, la discusión se da en plano contraplano hasta el momento en que Ellie menciona a Sarah. Luego se puede ver el plano medio de Joel para ver sus reacciones sobre lo que habla Ellie; después se puede ver el plano two shot de Joel y Tommy pues la discusión es interrumpida por la llegada de mercenarios a la casa.



Reencuentro de Joel y su hermano Tommy.

Seguidamente, se puede observar el uso de varios planos que mantienen la continuidad de la escena final; tales como el uso del plano conjunto pues los tres van a salir de la casa, luego pasan a plano general para ver no solo de lejos a los tres, sino también se puede ver el camino que deben recorrer. Finalmente se puede ver el uso del plano two shot pues Tommy le indica a Joel la ubicación del laboratorio a donde ellos deben dirigirse; durante la despedida, se puede ver el uso de plano contraplano para mantener continuidad.

- **Ángulos:** En esta parte de la cinemática, se puede ver a Joel y Ellie en la entrada del refugio; sin embargo, son detenidos por un grupo de sobrevivientes; se puede ver que el ángulo se mantiene estable por unos momentos; sin embargo, el ángulo realiza un picado para ponernos en la posición de los sobrevivientes; luego cambia a contrapicado para mantener continuidad. Seguidamente, regresa al ángulo normal y se mantiene estable, incluso en el recorrido durante la parte jugable. Luego de la discusión entre Joel y Tommy, el enfrentamiento entre los mercenarios y los refugiados se mantiene en ángulo normal.

Posteriormente, cuando Tommy se da cuenta que Ellie se llevó uno de sus caballos, se puede ver el ángulo picado para ver desde encima del muro a Tommy y Joel quienes van a buscarla por caballo. Después, se puede ver que al llegar hacia la casa donde se encuentra Ellie, el ángulo de cámara aparece en diagonal para poder ver a los dos personajes que salen de sus caballos a encontrarla en la casa. Luego, durante la discusión, los ángulos de cámara se mantienen estables, hasta la llegada de mercenarios a la casa. En esta parte se puede ver el ángulo picado de los mercenarios que ingresan a la casa; posteriormente, el ángulo se mantiene normal durante el enfrentamiento en la parte jugable.

De esta forma, el uso del ángulo normal en el enfrentamiento de los mercenarios en el refugio de Tommy, mantiene al jugador, en contraste con los movimientos de cámara realizados por el jugador, genera la sensación de que estar en una situación frenética pues debe proteger la zona y asegurarse de que los personajes femeninos se mantengan a salvo. Seguidamente en la escena donde Joel y Tommy llegan hacia el refugio a recoger a Ellie, el ángulo normal, junto con los movimientos frenéticos de la cámara mantiene la acción en todo el momento en el jugador.

- **Movimientos de cámara:** En esta escena vemos a Joel y Ellie intentando abrir la puerta de un refugio; sin embargo, son detenidos por un grupo de sobrevivientes de una zona segura; en esta parte se puede ver el movimiento inclinado de la cámara que apunta de Joel a los dos sobrevivientes; uno de ellos es su hermano Tommy. De esta forma, este movimiento permite identificar al personaje quien está hablando con Joel; seguidamente, la cámara se inclina para mostrar a Tommy quien le abre la puerta a su

hermano. Cuando abren las puertas, la cámara realiza un paneo, siguiendo a los cuatro personajes que van a entrar a la zona.

Luego vemos una cinemática donde María es requerida en la sala de control; ahí se puede ver el paneo que va desde María hacia los demás. A continuación, el movimiento de cámara se mantiene quieto hasta el momento en que aparece la parte jugable donde Joel sigue a Tommy. Seguidamente, cuando vemos a Tommy y Joel dirigiéndose a la oficina, los movimientos de cámara se mantienen estables en todo momento. Sin embargo, cuando aparece un pequeño forcejeo entre los hermanos, la cámara realiza pequeños movimientos que acompaña al enfrentamiento. De esta forma causa cierta tensión en el jugador pues no sabe en qué puede terminar esta discusión.

Seguidamente, cuando la discusión es interrumpida por los mercenarios que se encuentran en la zona, la cámara sigue los movimientos de Tommy; y luego los movimientos son realizados por el jugador. Después del enfrentamiento, la cámara sigue a María pues Tommy se muestra preocupado por ella. En ese momento, la cámara hace un paneo hacia Joel y Ellie para dar a entender que en realidad le cree a Joel y regresa el paneo a los dos pues ellos van a mantener una discusión. Después de discutir, se puede ver el paneo horizontal para seguir a María quien sea acerca a Joel a advertirle de responsabilizarlo si algo ocurriera.

Los movimientos de cámara se vuelven frenéticos por las secuencias interactivas de acción y enfrentamiento, pues el jugador debe pelear contra los mercenarios quienes intentan infiltrarse y acabar a todo lo que se encuentra en su camino. Seguidamente, los movimientos se mantienen estables cuando hay persecución a caballo pues durante el

recorrido, se percibe la sensación de tranquilidad pues, a pesar de ser un largo camino, con la ayuda del plano general, el jugador puede ver el panorama entero del lugar y seguir recorriendo el camino.

Posteriormente el movimiento de cámara sigue a Tommy pues se da cuenta que Ellie se llevó uno de sus caballos; y los movimientos de cámara siguen al jugador; en esta ocasión, los movimientos son frenéticos debido a que Tommy y Joel están preocupados por Ellie y la cabalgata es rápida. Luego el movimiento de cámara se mantiene estable pues sigue las acciones del jugador. Durante la discusión entre Ellie y Joel, la cámara solo realiza planos. Sin embargo, con la llegada de los mercenarios a la casa, los movimientos de cámara siguen a Tommy hasta llegar a la parte jugable. Después del enfrentamiento, la cámara hace un pánico hacia Joel quien verifica si hay algún otro mercenario cerca. Al no encontrarlo, vemos la cámara seguir a Ellie que va a subirse al caballo. Luego los movimientos de cámara siguen a los tres en el trayecto.



Joel contándole sobre Ellie.

- **Iluminación:** En toda la primera parte de esta secuencia, tanto la cinemática como la parte jugable se puede ver la poca simulación de la luz natural, el cual nos muestra el contexto abierto, el cual es un refugio en las afueras de la ciudad de Missouri; además se encuentran en el atardecer en esta zona y también el ambiente lleno de neblina. Cuando los personajes Tommy y Joel discuten en la oficina, se puede ver la simulación de la iluminación natural, pues vemos la sombra de la ventana proyectada en la mejilla de Tommy. El enfrentamiento de los mercenarios y los refugiados se realiza en el interior de la sala de máquinas; la simulación de la iluminación se percibe de forma natural. Seguidamente, la discusión entre María y Tommy se realiza en las afueras.

Luego de la discusión, Ellie se lleva uno de los caballos; y los dos hermanos deben ir hacia ella. Durante el trayecto, se puede ver la simulación de la iluminación natural, el cual genera la sensación de foto realismo, pues se puede ver incluso las proyecciones de sombra generadas por la simulación de la luz del sol. Durante la cinemática de la discusión entre Joel y Ellie, el ambiente se mantiene con la simulación de la iluminación natural, pues al ser de día, se puede ver desde la ventana donde se encuentra Ellie, la luz del sol cayendo sobre ella.

- **Colores:** En esta escena, se puede ver que, como el contexto es un espacio abierto en las afueras de Missouri, este ambiente recurre a tonos medio fríos pues no hay mucha iluminación y además genera en el jugador la sensación de foto realismo. En la siguiente parte, donde María es requerida en la sala de control, los tonos de color empiezan a volverse fríos, debido al atardecer; seguidamente, en el interior de la oficina, se puede ver los tonos oscuros que sirven para darle realismo a la escena.

Luego de la discusión entre Tommy y Joel y enfrentamiento entre los mercenarios y los refugiados, Ellie toma un caballo y se va de la ciudad hacia una casa; al enterarse de la situación, se puede notar los tonos cálidos del contexto abierto. Seguidamente, en la discusión de Ellie y Joe, se puede ver varios tonos cálidos que salen de la habitación donde se encuentra ella; la simulación de la luz natural ayuda en darle mayor realismo al contexto.

- **Sonido:** En esta parte jugable, donde los personajes Joel y Ellie recorren las afueras de Missouri, se escucha árboles, el viento. Cabe resaltar que lo que más se escucha es el sonido del agua pues el refugio de sobrevivientes se encuentra cerca de una planta hidroeléctrica. Por otra parte, se puede escuchar a Ellie desde lejos cuando Joel se encuentra mucho más adelante que ella; lo cual genera realismo a la distancia del audio. Seguidamente, cuando los personajes llegan al refugio, empieza a sonar cuerdas de guitarra que causa tensión en el jugador pues los personajes son amenazados por María, pues piensa que son mercenarios; sin embargo, la melodía cambia de tono, que transmite tranquilidad, con la llegada de Tommy, quien se reencuentra con Joel luego de 20 años.

Durante el recorrido, la música desaparece, solo los diálogos de los cuatro personajes. Cabe resaltar que se escucha el sonido de relinchar de los caballos que se encuentran en el refugio; seguidamente, cuando Tommy le muestra la foto de Sarah a Joel, se escucha una melodía suave que transmite tranquilidad. Por otra parte, al llegar hacia la sala de máquinas, se escucha, con mucha fuerza, los generadores que están siendo reinstalados e intentan producir energía. En esta parte, este sonido toma mayor

protagonismo pues Tommy le da indicaciones a sus trabajadores para instalar la pieza central del generador.

Al llegar a la oficina de Tommy, el silencio se hace presente en toda la conversación. Sin embargo, el silencio se corta cuando aparecen los mercenarios y se escucha música que genera la sensación de tensión en el jugador pues Joel se encuentra cerca de varios mercenarios. Al acabar el enfrentamiento, vemos a Tommy observando a Ellie y Joel hablando sobre lo sucedido; durante el diálogo se escucha una melodía suave que transmite tranquilidad; sin embargo, durante la discusión de pareja sobre Ellie, el silencio vuelve a aparecer.



Tommy y Joel buscando a Ellie.

Seguidamente, cuando Ellie se apodera de uno de los caballos de Tommy, él y Joel van tras ella; durante todo el trayecto, se escucha melodía suaves y lentas de guitarra. Cabe resaltar que los efectos sonoros como abrir o patear puertas se hace presente en todo momento. Luego, cuando Joel llega hacia la habitación, el silencio vuelve a aparecer durante la discusión entre él y Ellie; sin embargo, cuando Ellie menciona a Sarah, se

escucha pequeñas cuerdas de guitarra, lo cual genera tensión y melancolía. Sin embargo, la música pasa de lo tranquilo a lo tenso por la llegada de mercenarios a la casa; además la música aumenta de tono, haciéndolo más tenso, generando la sensación de temor en los tres personajes pues no se encuentran solos.

Se puede escuchar los gritos de dolor extremo en los mercenarios pues se puede ver a Joel utilizando cuchillos o armas para causar daños graves o incluso la muerte. Después del enfrentamiento, Joel, Ellie y Tommy vuelven a los caballos y durante el trayecto, se escucha la guitarra de fondo que genera mucha tranquilidad; además acompaña al contexto lleno plantas, árboles e incluso en los diálogos entre Joel y Tommy.

Elementos del videojuego

- **Mecánica:** En las afueras de Missouri, los personajes Joel y Ellie se dirigen hacia una zona segura donde se encuentra Tommy y un grupo de sobrevivientes. Durante el recorrido, ellos deben bajar costa abajo hacia la orilla del río; al llegar, los dos deben trabajar cooperativamente para hacer un puente para llegar a la siguiente zona que lleva a la puerta del refugio. En la siguiente parte, en el refugio, los personajes caminan hacia una habitación donde mantienen una conversación en secreto. Sin embargo, la conversación se interrumpe cuando los mercenarios empiezan a invadir la zona.

En esta parte, Joel y Tommy trabajan cooperativamente para acabar a todos; luego, cuando Tommy y María discuten acerca de Ellie, ella se lleva el caballo y deben encontrarla; para eso, Tommy y Joel deben cabalgar hasta el refugio donde se encuentra Ellie. En el camino, los hermanos se enfrentan a mercenarios; y para esto, ellos deben salir de sus caballos e ir a la pelea. Luego al llegar a la casa, los hermanos deben

encontrar a Ellie; después, luego de la discusión, los tres deben enfrentarse a los mercenarios que entraron a la casa.

- **Jugabilidad:** Durante el recorrido hacia el refugio donde se encuentra Tommy, se puede ver cómo los personajes Joel y Ellie llegan hacia la planta hidroeléctrica, donde ellos, cooperativamente, deben trabajar juntos. Se puede ver a Joel sumergiéndose al agua para encontrar un pedazo de madera para que Ellie lo use como tabla para llegar extremo derecho donde ella debe jalar una palanca para que se pueda improvisar haciendo un puente, pues es el único camino para llegar a la entrada hacia el refugio. Al llegar, se encuentran con Tommy y su esposa María, quienes le abren la puerta. Luego de la conversación entre los cuatro, se puede ver que el grupo se divide momentáneamente pues Joel y Tommy tienen una conversación pendiente; cabe resaltar que se puede ver a Joel acariciando al caballo, presionando el determinado botón; de la misma forma con acariciar al perro echado en el piso.



Ellie dialogando con Joel.

Seguidamente, luego de la discusión entre Joel y Tommy, se puede ver las acciones físicas y el uso de armas para el momento de la pelea entre los mercenarios, y los

miembros de esta zona. Luego de la discusión, y enfrentamiento, Ellie se lleva uno de los caballos; cabe resaltar que se puede ver cómo Joel cabalga; además mientras Joel le da un pequeño golpe para que vaya más rápido, él le habla al caballo. Se puede ver a los personajes salir de sus caballos para ir al enfrentamiento contra los mercenarios que se encuentran en el camino.

- **Interacción:** En este recorrido, se puede ver cómo los personajes recorren cooperativamente el camino. Al llegar a la represa, se puede ver a Joel girar la palanca para abrir la mitad de la represa; luego, para que Ellie pueda abrir la otra mitad, Joel debe sumergirse y encontrar una tabla para que Ellie llegue hacia el otro extremo. Cabe resaltar que cuando Joel cruza la represa, Joel interactúa con ella, estrellando la palma de la mano. Por otra parte, ellos pueden recorrer otra parte de las afueras que llevan hacia el sepulcro de una niña pues se puede ver una muñeca. Al llegar al refugio, se puede ver que, durante la caminata, Joel puede interactuar con el caballo, presionando el botón determinado; seguidamente, cuando Tommy le entrega la foto de su hija Sarah, el jugador puede presionar el determinado botón para ver la foto; además durante el recorrido entre Joel y Tommy, se puede interactuar con el perro echado en el suelo.

Luego de la discusión entre Tommy y Joel; y el enfrentamiento entre los mercenarios y los que están con Tommy, Ellie se roba el caballo para huir de ellos. En esa parte, se puede ver a Joel cabalgando; además con presionar un botón puede hacer que el caballo ande más rápido momentáneamente. Seguidamente, se puede ver cómo los personajes salen del caballo, presionando determinado botón para ir al enfrentamiento contra los mercenarios.

- **Relación entre personajes:** Al inicio se puede ver que luego del incidente con Henry y Sam, Joel mantiene su relación paternal con Ellie, además se puede notar la tranquilidad que hay entre ellos, pues incluso trabajan en equipo, como abrir la represa para poder llegar a su destino. Luego, al llegar al refugio, se puede ver que antes de comenzar la conversación pendiente entre Joel y Tommy, ambos se muestran nostálgico pues Tommy le muestra la foto de Sarah. Luego, la relación se vuelve tensa cuando Joel le habla acerca de la inmunidad de Ellie; al inicio, Tommy se muestra incrédulo de la situación. Joel piensa que sería mejor que Ellie esté con ellos por la causa; sin embargo, Tommy piensa en su familia porque considera que ella es un peligro.

Esto hace que la relación entre Joel y Tommy empeore pues Joel le ofrece a Ellie como una cura, pero Tommy desprecia la oferta. Sin embargo, la discusión es interrumpida por un ataque de mercenarios quienes invadieron el refugio; luego, Tommy cree en las palabras de su hermano Joel y le cuenta a María; sin embargo, comienza una discusión de pareja pues no le parece que alguien infectada pueda estar en esta zona. Tommy trata de convencerla, y lo logra; sin embargo, María responsabiliza a Joel si algo le pasa a su gente. Cabe resaltar que, durante la discusión, Ellie se acerca a Joel y escucha la conversación, y prefiere huir de ellos por un momento; así que toma uno de los caballos y se va hacia una casa para usarlo como refugio.

Al llegar los hermanos a la casa, la relación se vuelve tensa pues Ellie le dice directamente que ella puede sobrevivir sola pues al ser inmune ella puede seguir su vida como cualquier ser humano. Joel trata de convencer a Ellie que mejor es que esté con Tommy pues conoce toda la zona. Pero al mencionar a Sarah, hace que Joel pierda la paciencia; Ellie trata de hacer entender a Joel que todos aquellos quienes los han

protegido han muerto o abandonado; es por eso que prefiere sobrevivir por su cuenta. Sin embargo, la discusión se interrumpe por la llegada de mercenarios a la casa.

Al final la tensión disminuye pues de todas formas Joel quiere llevar a Ellie hacia las luciérnagas. Tommy se muestra sorprendido pues para Joel le aterra su esposa y no quisiera terminar en problemas. Ellie deja el caballo y se va con Joel.

- **Crecimiento y transformación de los personajes:** Luego de llegar hacia el refugio donde se encuentra Tommy, Joel se reencuentra con su hermano luego de 20 años. Al inicio, empiezan a recordar viejos tiempos; además, Tommy le entrega a su hermano Joel la foto de su hija. Seguidamente, lo que busca Joel es privacidad con Tommy pues él tiene una conversación acerca de la situación de Ellie. Joel considera que mejor es dejarlo con ellos; sin embargo, para Tommy no muestra interés en sus palabras. Esto hace que Joel sienta algo de rencor pues en el pasado él cuidaba a Tommy y ahora Tommy prefiere que se cuiden entre ustedes; aparte, Joel quiere dejar a Ellie con ellos pues es la cura a la epidemia.

Sin embargo, la discusión es interrumpida por un grupo de mercenarios quienes ingresaron para aprovecharse de los recursos. Después del enfrentamiento, la tensión aumenta cuando Tommy le cuenta a María acerca de Ellie; se muestra sorprendida por lo que le dice María. Pero mientras Joel está escuchando la conversación, Ellie se acerca a Joel y escucha que Tommy y María la mencionan y Ellie, prefirió irse de ese lugar y buscar un refugio para tratar de entender las cosas. La tensión aumenta cuando Joel y Tommy deben encontrarla; sobretodo Joel pues para él, Ellie es como una hija. Joel trata de hacer entender que es mejor que se quede con Tommy pues conoce toda la

zona; sin embargo, Ellie se muestra testaruda por decir que con la inmunidad que ella posee puede sobrevivir sola. Después del enfrentamiento entre los mercenarios y los tres personajes, Ellie se mantiene callada y se va con Joel. Tommy, por otro lado, se sorprende de su decisión; así que la despedida se torna tranquila y calmada.

- **Meta:** Lo primero es llegar hacia el refugio donde le espera Tommy y un grupo de sobrevivientes. Luego, proteger la zona invadida por mercenarios; seguidamente, Ellie se lleva uno de los caballos de Tommy, por lo que Joel y su hermano deben encontrarla a toda costa; sin embargo, en el camino debe enfrentarse a varios mercenarios. Luego de encontrarla y comenzar una discusión entre Joel y Ellie, los mercenarios se acercan a la casa y los tres deben enfrentarse a ellos.

Escena 5:

Resumen: Al llegar a la universidad, todo se encuentra abandonado; sin embargo, al querer salir de la instalación, son emboscados por un grupo de mercenarios, pero uno de ellos arroja a Joel del segundo piso, y es atravesado por una viga, dejándolo mortalmente herido. Así que Ellie se arriesga por él, toma la pistola de Joel y dispara al bandido; luego, al caer el invierno, las heridas dejaron inconsciente a Joel, por lo que Ellie tiene la tarea de cuidarlo, de esta manera, la relación entre ellos va en aumento. En el momento en que Ellie caza con éxito al ciervo, dos carroñeros (David y James) le ofrecen ropa y armas a cambio del ciervo. Ella prefirió conseguir medicina para Joel, y hace una alianza con David momentáneamente.

Elementos del lenguaje visual

- **Planos:** En esta corta cinemática, se puede ver el uso del plano two shot pues permite ver a los personajes cabalgando dentro de la UEC (Universidad del Este de Colorado).

En la parte jugable, el plano two shot se mantiene constante durante el recorrido; seguidamente al dejar a Ellie en el caballo, Joel aparece solo en plano americano con el fin de seguir su recorrido y encontrar el switch para abrir la reja. En la siguiente parte, Joel debe recorrer otra zona de la universidad para abrir la siguiente reja. El plano americano de Joel se mantiene constante en todo el momento durante el recorrido.

Luego, en el laboratorio, aparece una cinemática donde entran a una habitación y encuentran un muerto; uno de los que regresaron a hospital de Saint Mary en Salt Lake, lo cual su misión los lleva a ese lugar. En esta parte se puede ver el uso del plano detalle de la mano de Joel sosteniendo la grabadora. Luego realiza un plano contraplano para mantener la continuidad de la escena y los diálogos. Luego la cámara cambia a plano two shot para ver sus reacciones y se pone la cámara detrás de ellos pues por la ventana ven ráfagas de balas. Seguidamente, en la siguiente cinemática, uno de los mercenarios se dispone a atacar, empujándolo hacia el primer piso; se puede ver el uso del plano medio de ellos mientras se van enfrentando. Luego en la caída, el plano cambia a plano medio de Joel con el pedazo de fierro perforándolo el pecho.

Después, vemos el plano medio de Joel echado en el suelo; este plano se mantiene constante cuando en la cinemática interactiva, Joel dispara su arma hacia los mercenarios quienes ingresan a matarlo. Seguidamente, el plano regresa a medio pues debe seguir a Ellie quien la está guiando hacia la puerta de salida. Sin embargo, cuando Joel está a punto de quedar inconsciente, el plano se vuela conjunto pues Ellie le ayuda a caminar. En la siguiente cinemática, Joel cae al suelo y un mercenario quien trata de llevarse el caballo, aparecen en plano two shot pues está a punto de dispararle.



Joel y Ellie recorriendo la universidad a caballo.

En la siguiente parte, cuando Ellie trata de mantener con vida a Joel, se puede ver el uso del plano contraplano para mantener continuidad en la escena. Finalmente, en la siguiente cinemática, Ellie llega hacia un refugio para proteger a Joel, se puede ver el uso del plano general pues ella se dirige hacia el frío invierno, lleno de nieve. En esta parte, se puede ver el uso del plano medio de Ellie, quien es ahora personaje jugable; en todo momento se mantiene este plano hasta la cinemática donde dialoga con David. Durante el diálogo, se utiliza el plano contraplano para mantener la continuidad de la escena.

- **Ángulos:** Durante la parte jugable, el ángulo normal se mantiene en todo el recorrido de los personajes dentro de la universidad. En el laboratorio, se puede ver el uso del ángulo picado pues permite ver hacia dónde Joel es lanzado por un mercenario. Al caer, el ángulo se mantiene para ver a Ellie quien va a rescatar a Joel; luego el ángulo regresa a normal para darle paso a la parte jugable; sin embargo, cuando Joel se enfrenta mientras siente dolor extremo, la cámara hace un movimiento para cambiar el ángulo

normal a contrapicado, generando la sensación de inferioridad pues Joel no puede hacer nada por el momento.

Seguidamente, cuando Joel trata de levantarse y caminar hacia la salida; el ángulo se mantiene estable. Sin embargo, cuando aparece un mercenario, la cámara realiza un ángulo inclinado pues se muestra débil y en el caso del mercenario, genera la sensación de superioridad pues intenta acercarse para matar a Joel. Luego, al levantarse, el ángulo vuelve a mantenerse estable; sin embargo, cuando Joel está a punto de quedar inconsciente, el ángulo de cámara se inclina para seguir sus movimientos.

Finalmente, cuando Ellie lleva a Joel al refugio, los ángulos se mantienen estables hasta en la cinemática donde ella habla con David, un mercenario quien hace un trato de intercambiar el venado por las medicinas y provisiones para Joel.

- **Movimientos de cámara:** Al inicio de la parte jugable se puede ver la cinemática de Joel y Ellie cabalgando en la Universidad del Este de Colorado; en esta parte la cámara hace un paneo horizontal que sigue los movimientos de los dos personajes. En la siguiente cinemática, se puede ver en el laboratorio que la cámara sigue los movimientos de Joel y Ellie; sin embargo, la cámara se mantiene quieta por un momento cuando los personajes ven por la ventana ráfagas de fuego.

Luego, la cámara sigue, vertiginosamente, los movimientos de los personajes que se esconden de los mercenarios y pasa a la parte jugable. Cabe resaltar que este movimiento genera la sensación de tensión pues debe enfrentarse a varios mercenarios que ingresan al laboratorio. Seguidamente, cuando Joel cae hacia el fierro, la cámara se

mantiene estable; sin embargo, al ver a uno de los mercenarios entrar a la sala, la cámara realiza un paneo vertical pues Ellie está viendo quién se acerca a Joel.



Joel y Ellie escondiéndose de los mercenarios.

Después, cuando Joel está haciendo esfuerzo por acabar a los mercenarios, la cámara sigue los movimientos de su mano quien apunta y dispara hacia ellos. Luego, cuando Joel se levanta, los movimientos de cámara se mantienen estable, pues se da paso a la parte jugable; a continuación, al llegar al escritorio, la cámara sigue los movimientos de Joel, lo cual genera tensión en el jugador pues el mercenario se va acercado con escopeta. Cabe mencionar que cada bala que dispara el mercenario, la cámara sigue el movimiento de Joel para mantenerse a cubierto. Seguidamente, cuando Joel cae al suelo, la cámara sigue sus movimientos pues sirve para darle continuidad y tensión en el jugador; luego, al ver un mercenario, la cámara se mantiene estable.

- **Iluminación:** Tanto esta primera cinemática como la parte jugable se puede ver la simulación de la iluminación natural, el cual genera la sensación de fotorealismo pues se asemeja a la vida real. Luego de que Joel se baja del caballo para ingresar a encontrar

el switch para abrir la reja, se puede ver que la iluminación natural se mantiene constante; incluso se puede ver la proyección de la sombra de la reja. En la siguiente parte, Joel debe encontrar otro switch para abrir otra reja; sin embargo, en este caso, Joel se encuentra en un ambiente con iluminación en clave baja y llena de esporas, lo cual genera la sensación de miedo y terror, no solo por ser un ambiente oscuro, sino también porque la habitación se encuentra llena de infectados e inclusive dos glotones de nivel 3.

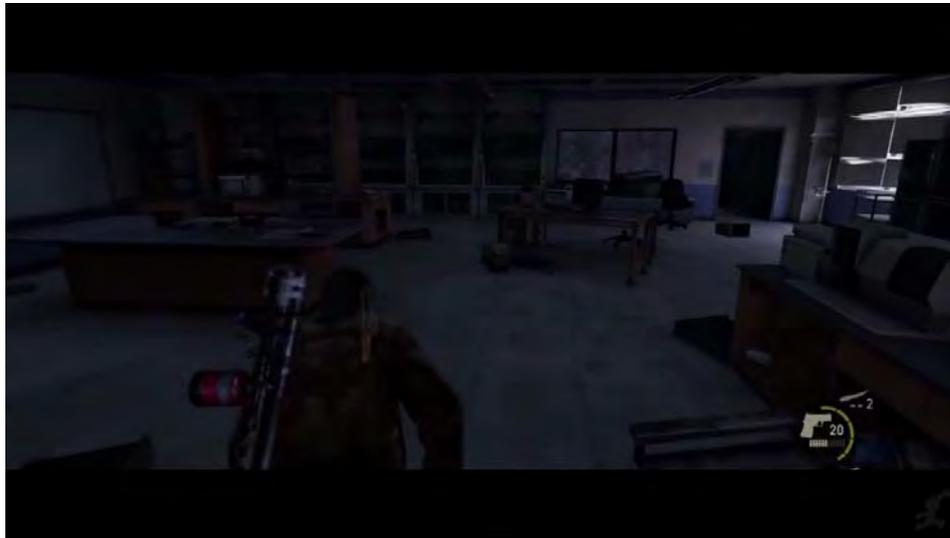
Al llegar al laboratorio, se puede ver el uso de la simulación de la luz natural, pues como en dicho lugar vemos varias ventanas, se puede ver como la luz del sol cae en el suelo, generando sombras profundas. Por otra parte, genera la sensación de soledad y tensión pues al ser un laboratorio vacío, hay zonas donde se ve baja iluminación y se recurre al uso de la simulación de luz artificial, como el uso de luminarias, focos, etc. Seguidamente, durante el enfrentamiento entre Joel y un mercenario, la iluminación vuelve a recurrir a la simulación de la luz natural. Finalmente, luego de que Ellie lleva a Joel hacia un refugio, durante el invierno, el contexto abierto de la nieve se da a través de la simulación de la luz natural. De esta forma genera la sensación de realismo en toda la parte jugable.

- **Colores:** Tanto en la cinemática como la parte jugable se puede ver tonos cálidos en varios momentos pues esta parte del juego se desarrolla en el atardecer. Seguidamente, al ingresar a la siguiente habitación para que Joel encuentre el switch para abrir la reja, los tonos cambian de cálidos a fríos, lo cual genera la sensación de terror en el jugador pues no se encuentra solo, sino con varios infectados y glotones de nivel 3. Seguidamente, al llegar al laboratorio, los tonos de colores se muestran entre fríos y

cálidos debido a su ambientación; sin embargo, puede generar en el jugador la sensación de tensión, debido a que no vemos ni un humano rondando por el laboratorio.

En la siguiente parte, luego de un enfrentamiento entre Joel y los mercenarios, se puede ver a Ellie en la nieve; en este contexto, se puede ver los tonos blancos y rojos por la sangre que deja el ciervo en el camino luego de que ella utilice su arco y flecha. Posteriormente, los tonos cambian cuando Ellie hace una alianza con David, y sigue una nueva aventura totalmente oscura.

- **Sonido:** Al inicio se puede escuchar una melodía que transmite tranquilidad pues los dos personajes (Joel-Ellie) están a punto de ingresar a la Universidad del Este de Colorado para encontrar dicho laboratorio. Cuando Joel ingresa a uno de los ambientes para conseguir el generador de energía, aparece el silencio, no hay música de fondo, solo se puede escuchar los efectos sonoros de los corredores que se encuentran en los alrededores. Seguidamente, cuando Joel ingresa a la siguiente habitación, el ambiente se vuelve tétrico pues se escucha los efectos sonoros de los infectados y además, un par de glotonas.



Joel protegiéndose de los mercenarios en la universidad.

En dicho lugar se escucha una melodía tétrica, que transmite miedo en el jugador pues el personaje no se encuentra solo. Al salir del lugar, la melodía se apaga, manteniendo el ambiente en silencio; luego de llevar el generador y abrir la reja, los personajes se acercan al laboratorio, y en el camino se escucha a los simios que han estado recorriendo el laboratorio. Al ingresar, solo hay silencio durante todo el recorrido; sin embargo, cuando aparece un mercenario a lo lejos disparando su arma, se escucha una melodía que transmite tensión en el jugador pues ingresan varios de ellos con el fin de encontrarlos y asesinarlos.

Cuando uno de los mercenarios empuja a Joel hacia el fierro, se escucha otra melodía que da la sensación de tristeza, pues se puede ver a Joel sufriendo de dolor y debe hacer un gran esfuerzo para salir con vida del laboratorio; además Ellie debe ayudarlo en todo momento. La música se mantiene constante hasta la cinemática donde Ellie la lleva a caballo hacia un refugio. En la siguiente cinemática, la música desaparece, solo escuchamos ambiente, el cual consta de vientos fríos; en esta parte, Ellie debe cazar un venado; se escucha a lo lejos sus pisadas rápidas cuando se da cuenta que alguien la

sigue. Finalmente, la música ambiental vuelve a sonar cuando Ellie se encuentra con David con quien hará un trato de intercambio del venado por alimentos y medicinas.

Elementos del videojuego

- **Mecánica:** Luego de la cinemática se puede ver a los personajes Joel y Ellie llegando a la Universidad del Este de Colorado. En esta parte, Joel debe abrir las rejas para continuar con la búsqueda del laboratorio. Para esto, Joel recorre los pasillos; sin embargo, en uno de ellos se escucha que hay corredores en la zona; por lo que Joel debe actuar cautelosamente para evitar ser visto y atacado por ellos. Luego de llegar hacia el generador eléctrico, Joel abre la puerta; sin embargo, en el siguiente ambiente, Joel debe encontrar otro generador y debe llegar hacia el otro lado de la habitación. Por desgracia, los pasillos se encuentran opacos y llenos de infectados.

Para conseguir el generador, Joel debe salir vivo de los pasillos, enfrentándose a los infectados que se encuentran alrededor. Después, empujar el generador hacia el switch y abrir la puerta. Luego, al llegar hacia la entrada del laboratorio, que se encuentra en una bajada, la reja está cerrada; así que Joel debe transportar un pequeño carro y llevarlo hacia allá; esto permite que se pueda abrir la reja fácilmente. Al ingresar al laboratorio, los personajes en el camino se encuentran con varios mercenarios; sin embargo, uno de ellos empuja a Joel hacia que se perfore el pecho con un pedazo de fierro. Joel se muestra totalmente indefenso y a punto de desvanecerse, por lo cual, Ellie trata de mantenerlo con vida.



Joel con un pedazo de hierro atravesándole el estómago.

Después de que Ellie mantenga a Joel fuera de peligro, en la siguiente parte, ella aparece en la nieve y debe conseguir alimento y medicinas para Joel; por lo que debe recorrer la nieve. Ahí, durante el recorrido, Ellie ve a lo lejos un venado por lo que debe usar su arco y flecha, atacando de forma discreta, evitando ser visto. Luego de tres flechas, Ellie llega hacia una zona donde se encuentra con un sujeto que tiene lo que necesita. En ese momento, ella hace un trato con el fin de mantener a salvo a Joel.

- **Jugabilidad:** Al llegar a la universidad, se puede ver a Joel con Ellie montando a caballo, buscando el laboratorio. En el camino se puede ver cómo Joel se baja del caballo para recorrer la zona; al llegar, ellos tratan de abrir la reja, pero la única forma es buscar un generador. Por lo cual el jugador debe ir a varios ambientes. Al llegar, se puede ver cómo algunos de los infectados caminan rodeando el lugar; además se puede ver a los otros en la pared. En la parte jugable se puede ver también cómo Joel los elimina silenciosamente; en caso que falle, estos van tras él y al ser atrapado se muestra la cinemática donde Joel es brutalmente asesinado.

Luego, al regresar vivo, se puede ver cómo Joel transporta el generador hacia el switch para abrir la reja. Seguidamente, Joel debe encontrar el siguiente generador pues otra reja se encuentra cerrada. Para eso, Joel debe cruzar hacia el otro lado de la habitación; sin embargo, el ambiente se ve tétrico pues está lleno de infectados y gordinflones. Antes de empezar esta parte, se puede ver las reacciones de Joel pues se encuentra solo; también los peligros son enormes, pues si uno de los gordinflones ataca a Joel, se muestra otro tipo de cinemática donde la muerte de él es más sádica. Cuando Joel logra su objetivo, a través de un pequeño carro puede transportar el generador y con presionar el determinado botón y seguir la secuencia indicada en el HUD, se puede ver cómo Joel enciende el generador.

Seguidamente, al ingresar al laboratorio, se puede ver cómo Ellie se cubre los ojos cuando las luminarias apuntan directamente a la cara. En esta parte, cuando los mercenarios se acercan a ellos, se puede ver cómo Joel se cubre para poder atacarlos a diestra y siniestra. Sin embargo, cuando uno de los mercenarios atrapa a Joel, se puede ver los patrones que debe seguir el jugador para poder continuar. Después de que Joel cae atravesado en un pedazo de metal en el pecho; se puede ver en la parte jugable cómo Joel trata de mantenerse en pie; y la lentitud en la cual él utiliza su arma para defenderse de un mercenario. Por otra parte, se puede ver que Joel trata de subirse a la ventana, pero cae inconsciente.

Luego, cuando Ellie trata de mantenerlo en pie, se separa por un momento para buscar medicina y alimento. En la parte jugable, vemos a Ellie recorriendo la nieve; además al utilizar el arco y la flecha, vemos al venado que se encuentra atento a sonidos lejanos que emiten algo o alguien cerca. Incluso se puede ver cómo el venado se da cuenta

cuando Ellie hace pisadas, o se encuentra cerca; por otra parte, cuando ella le lanza una flecha al venado, se puede ver los rastros de sangre que deja en el suelo, como en una cacería real. Cabe resaltar que cuando el venado se da cuenta de la cercanía de Ellie, se puede escuchar sus quejas. Al llegar al refugio, aparece la cinemática donde se encuentran con David y sus mercenarios caníbales.

- **Interacción:** En esta parte, se puede ver a Joel saliendo del caballo, para dirigirse hacia una de las habitaciones de la Universidad del Este de Colorado. Al matar a los mercenarios que se encuentran en ese lugar, se puede ver a Joel transportando un carro pequeño con el generador de energía; luego se puede ver cómo Joel conecta los cables al switch de la reja y jala la palanca, siguiendo el patrón de movimiento para poder activar el generador. De la misma forma se da en la siguiente habitación.

Seguidamente, se puede ver a Joel trabajando con Ellie para que puedan subir directamente al laboratorio. Una vez ahí, Joel encuentra una grabadora de audio con un mensaje acerca de los infectados; se puede ver cómo el jugador puede tomar el aparato y presionar el determinado botón para oír el mensaje. Cabe resaltar que el audio de la grabadora se puede escuchar en el control de la consola PS4, pues su versión remasterizada permite hacer dicha acción.

Al recorrer el laboratorio, un grupo de mercenarios se dispone a atacar a Joel y Ellie, se puede ver cómo los personajes pueden esconderse de ellos para buscar una forma de atacar silenciosamente. Seguidamente, al ver que uno de los mercenarios empuja a Joel al primer piso, dejándolo gravemente herido, se puede ver cómo el jugador debe hacer que Joel intente caminar, disparar a uno de los mercenarios. Después, se puede ver

cómo Joel trata de subirse al caballo, pero cae en el camino. Finalmente, después de la cinemática de Ellie en la nieve, se puede ver en la parte jugable cómo interactúa con el arco y flecha, y seguir el rastro del venado.

- **Relación entre personajes:** Los personajes en todo momento se mantienen firmes y unidos durante todo el camino. Sin embargo, al llegar al laboratorio, los mercenarios empiezan a atacar y uno de ellos empuja a Joel desde el segundo piso y hacia un pedazo de hierro que le incrusta el pecho; por lo que la situación se vuelve preocupante para Ellie y trata de mantenerlo vivo en todo momento. Es por eso que cuando Joel empieza a quedar inconsciente, Ellie lo mantiene oculto en un refugio. A la llegada del invierno, ella busca provisiones y medicinas para Joel; sin embargo, al intentar cazar un venado, uno de los caníbales lo logra y va por el venado. La situación empieza a complicarse cuando Ellie debe hacer un trato con David, pues el intercambio es que ella se alíe con David para conseguir las provisiones necesarias.
- **Crecimiento y transformación de los personajes:** Al inicio, la situación se mantuvo tranquilo para Joel y Ellie; sin embargo, cuando uno de los mercenarios casi acaba con la vida de Joel, la tensión aumenta y Ellie debe luchar por salvar su vida; ella trata de entender que Joel lo trata como si fuera su hija, a pesar de su situación. Luego de que Joel quedara inconsciente, Ellie lo mantiene oculto en un refugio y sale a buscar provisiones y medicinas para mantener a él con vida. En el camino, Ellie intenta cazar un venado para usarlo como alimento; sin embargo, un grupo de nuevos personajes lo cazan. Así que ella hace un trato con David, un canibal que busca alimento para subsistir como todos. El trato es que le entregue el venado a David, a cambio de medicina y alimentos; de esta forma Ellie, aunque desconfiada, trabaja en equipo con David.

- **Meta:** Joel debe abrir las dos rejas para poder encontrar el laboratorio. Para esto, Joel debe mostrarse precavido pues hay varios infectados, corredores y algunos gordinflones de nivel 3. Seguidamente, en el laboratorio, Joel debe enfrentarse a varios mercenarios que rodean el lugar; sin embargo, lo inevitable sucede cuando uno de ellos empuja a Joel hacia el primer piso, perforándose el pecho; así que Joel debe tratar de llegar hacia la puerta de salida. Después de que Ellie proteja a Joel llevándolo a un refugio, ella debe cazar un venado con la ayuda de un arco y flecha y seguir el rastro hasta llegar hacia un refugio donde conocerá a David.

Escena 6:

Resumen: David y James le revelan a Ellie que un grupo de infectados masacró a su grupo de saqueadores cuando se propusieron visitar la Universidad de Colorado. Para tomar venganza, ellos dejan que Ellie se lleve las medicinas con el fin de guiarlos a su escondite para así eliminar a Joel que se encuentra inconsciente. Pero, al percatarse de sus siniestros planes, Ellie se deja capturar por ellos u convertirse en carnada de ellos. Finalmente se entera de la oscura verdad, pues ellos son caníbales y se escapa de ellos tras negarse a unírseles, pero vuelve a ser secuestrada nuevamente por David en un restaurante en llamas donde se enfrenta a muerte. Por otra parte, Joel despierta e interroga a uno de los saqueadores por el paradero de Ellie, por lo que va tras ella; pero cuando llega al restaurante, ve a Ellie matando brutalmente a David con el cuchillo, y Joel trata de tranquilizar su desesperación. Después de eso, Ellie le cuenta todo lo relacionado con David y sus planes y continúan su camino.

Elementos del lenguaje visual

- **Planos:** En la cinemática, durante una fogata entre Ellie y David, vemos que se utiliza plano medio de Ellie para ver de cerca sus reacciones, luego pasa a primer plano del rostro de David, no solo para dar a conocer los detalles de su rostro; sino también para dar énfasis a lo que está diciendo. Seguidamente, pasa a plano contraplano para mantener la continuidad de los diálogos. Luego cuando David menciona sobre los dos desconocidos que asesinaron a los mercenarios, refiriéndose a Joel y Ellie, el plano de David aparece en plano americano pues él toma el cuchillo como si quisiera apuntar a Ellie. Después cambia a two shot para mantener continuidad; y posteriormente, a plano medio de Ellie para ver sus reacciones.

Luego de que David termina de hablar sobre los dos personajes, se puede ver el plano americano de Ellie que recoge su rifle; seguidamente, para mantener continuidad, el plano cambia a two shot, para ver las reacciones de David. Después, cuando aparece uno de los mercenarios, se puede ver el plano americano del mercenario quien apunta con su pistola a Ellie; luego para darle protagonismo a David, se ve a David en plano medio para ver sus reacciones; posteriormente, el plano cambia a conjunto con el fin de mostrar el contexto donde se está realizando dicha secuencia. Para darle continuidad a la escena, se ve el uso del plano contraplano entre el contexto y David.



Ellie cazando un ciervo.

Seguidamente, cuando Ellie sale de la cabaña, al inicio se puede ver el uso del plano medio para mostrar sus reacciones y después cambia a plano general para ver a lo lejos hacia dónde se está dirigiendo. En el refugio donde se encuentra escondido Joel, se puede ver constantes planos contraplano de Ellie tratando de mantener vivo a Joel; además, para mantener la continuidad. Al día siguiente, al despertar, se puede ver a Ellie que escucha que alguien se acerca; en esta parte, se puede ver el uso del plano contraplano de ella para ver sus reacciones.

Luego de que un mercenario dispare al caballo en el que está montando Ellie, se puede ver el uso del plano general para ver a lo lejos cómo ella cae del caballo; y a continuación, el uso del plano medio de ella para mantener la continuidad de la secuencia. Posteriormente, cuando Ellie intenta llegar hacia la salida de la casona, el plano pasa de ser medio a two shot pues en ese momento se acerca David a secuestrarla. Luego en la cinemática siguiente, se puede ver constantemente el uso del plano medio del caníbal quien empieza a cortar brazos de algunos muertos; seguidamente, pasa al

contraplano de Ellie para mostrar sus reacciones. Luego en todo el diálogo entre Ellie y David, se puede ver el uso del plano contraplano para mantener continuidad.

Después de que Ellie le rompe los dedos a David, la escena cambia a Joel quien se está levantando de la cama. En esta parte, se puede ver el uso del plano medio para ver sus reacciones; de ahí pasa a plano entero para ver qué hará Joel para buscar a Ellie. Luego, en la cinemática donde Joel tortura a uno de los mercenarios, se puede ver el uso del plano americano para dar a conocer sus reacciones durante el interrogatorio. Seguidamente, en la jaula, se puede ver el uso de plano medio de Ellie para ver de cerca su estado, cicatrices; luego pasa a two shot pues uno de los mercenarios agarra con fuerza a Ellie para llevarla a la mesa. Durante la casi tortura a Ellie, se puede ver el uso del plano contraplano de Ellie y David para mantener la continuidad de la escena.

Sin embargo, el plano cambia a detalle del brazo de Ellie para mostrar la herida de infección pues ella le reveló a David de su situación y quiere que lo comprueben. Luego se trabaja el plano americano de Ellie para darle paso a la parte jugable; al llegar hacia el restaurante, se puede ver el uso del plano medio de Ellie apuñalando a David. En otra parte, se puede ver el recorrido de Joel en plano medio hasta su llegada al restaurante donde vemos la cinemática de él tratando de calmar la furia de Ellie.

- **Ángulos:** En esta cinemática, durante la revelación de David hacia Ellie, el ángulo normal se mantiene constante en toda esta primera escena. Después de la conversación, se puede ver a un mercenario que apunta a Ellie con la pistola; sin embargo, cuando David le ordena al mercenario que le entregue la medicina a Ellie, la cámara cambia de

ángulo a picado para seguirla cuando ella va a recoger la medicina. Este ángulo no es utilizado para generar sensación alguna en el jugador, sino seguir los movimientos.

Posteriormente, cuando Ellie escapa de la cabaña, se mantiene constante el ángulo normal; sin embargo, la cámara realiza un pequeño contrapicado para ver a Ellie bajando las escaleras para dirigirse a Joel y aplicar las medicinas. De esta forma, el jugador puede percibir la sensación de calma, en contraste con la música, pues ella busca salvarle la vida a Joel, mediante la cinemática.

Al día siguiente, el ángulo se trabaja de forma inclinada para mostrar a Ellie despertándose y además escuchar que en las afueras se encuentran mercenarios que están buscándola. Luego, cuando ella está mirando la ventana para saber qué está pasando, vemos en todo momento el uso del ángulo normal. Seguidamente, al ver a los mercenarios, se puede ver un pequeño contrapicado para mantener continuidad, también la sensación de incertidumbre en el jugador pues a pesar de que Ellie no posee casi ningún arma, debe buscar la forma de enfrentarse sigilosamente; además de que la cámara sigue sus movimientos. Después, en la parte jugable, cuando Ellie monta a caballo, el ángulo se mantiene normal en todo momento; sin embargo cambia a picado cuando un mercenario caníbal intenta sacarla del caballo.



Ellie pactando una breve alianza con David.

Luego de la parte jugable, pasamos a una cinemática donde Ellie está a punto de abrir la puerta cuando aparece de repente David y la secuestra, llevándosela a una jaula; en esta parte, se puede ver el uso del ángulo normal en todo momento. En la secuencia donde Ellie y David mantienen una conversación, el ángulo se mantiene normal en todo momento; además, en el caso de Joel, despertándose para buscar a Ellie, ocurre lo mismo. Seguidamente, en la cinemática donde Joel tortura a uno de los mercenarios, se puede ver el uso del contrapicado para dar la sensación de superioridad de Joel, pues uno de ellos se encuentra en la silla amarrado.

En la cinemática de Ellie, se puede ver que el ángulo se mantiene normal durante el escape de Ellie hacia el restaurante, donde ella y David librarán una pelea a muerte. Seguidamente, damos paso a la parte jugable de Joel quien está recorriendo el camino, manteniendo el ángulo normal, hasta su llegada al restaurante donde se encuentra finalmente con Ellie rematando a David.

- **Movimientos de cámara:** Durante la primera parte del diálogo entre Ellie y David, los movimientos de cámara se mantienen quietas para darle mayor prioridad a los planos. Seguidamente, cuando Ellie recoge su rifle, la cámara sigue sus movimientos; después, cuando aparece un mercenario cargando una pistola, la cámara se mueve de forma frenética para ver al enemigo. Luego cuando David le ordena al mercenario que le entregue la medicina, la cámara sigue los movimientos de Ellie que está recogiendo la medicina. De esta forma, a pesar de ser una cinemática, estos movimientos generan la sensación de incertidumbre porque el jugador desconoce el paradero de Ellie, qué podría ocurrir antes de la parte jugable.

Al salir de la cabaña, la cámara sigue sus movimientos; luego durante el uso del plano general, la cámara realiza un paneo horizontal para seguir los movimientos de Ellie. Seguidamente, cuando ella llega al refugio donde se encuentra Joel, la cámara realiza un paneo vertical para mostrar a Ellie entregándole la medicina a Joel. A continuación, cuando Ellie despierta, la cámara sigue los movimientos de Ellie cuando se aproxima a la ventana para ver que los mercenarios los están buscando. Seguidamente, la cámara sigue en todo momento a Ellie quien se despide por un momento de Joel para buscar detener a los mercenarios. Durante la parte jugable, se puede ver el uso continuo de la cámara siguiendo los movimientos de Ellie.

Posteriormente, cuando Ellie está a punto de salir de la casona, la cámara sigue los movimientos de David quien la secuestra y la lleva hacia una jaula. En ese lugar, la cámara sigue los movimientos del caníbal quien está cortando brazos de algunos muertos encontrados en el camino. Luego, a través de varios paneos horizontales, la cámara sigue los movimientos de Ellie intentando salir de la jaula, generando tensión

en el jugador. Al pasar a la parte de Joel, vemos que la cámara sigue sus movimientos. Seguidamente en la parte jugable, Joel recorre el frío invierno para encontrar a Ellie, por lo que el movimiento de cámara se mantiene constante.

En la cinemática siguiente, aparece Joel torturando a uno de los mercenarios; en este caso, la cámara sigue los movimientos de Joel para darle protagonismo. Seguidamente en la jaula donde Ellie es liberada y llevada a la mesa para convertirse en comida de David, se puede ver que la cámara sigue sus movimientos; luego, la cámara realiza movimientos frenéticos para generar tensión en el jugador. Después, la cámara solo sigue a Ellie en la parte jugable; a continuación, se puede ver a Joel recorriendo el camino hacia el restaurante; en este caso, solo el jugador hace los movimientos de cámara. Al llegar al lugar, la cámara se mantiene quieta cuando vemos a Ellie masacrando con el cuchillo a David; seguidamente, se puede ver a Joel tratando de calmar a Ellie; en este caso, la cámara sigue sus movimientos.



Ellie y David protegiéndose de los infectados.

- **Iluminación:** Con respecto a la cinemática donde Ellie habla con David, aparece con poca luz, pues al estar refugiados en una cabaña, no hay suficiente luz. Sin embargo, en las afueras, todo el contexto se presenta simuladamente con luz natural, pues el siguiente recorrido se da durante el día. Seguidamente, luego de la cinemática, se puede ver a Ellie en el refugio donde se encuentra Joel; cabe resaltar que hay muy poca iluminación natural el cual hace que se pierda algunos detalles del ambiente; además es que se está acercando el anochecer.

A la mañana siguiente, la iluminación del ambiente se vuelve cálida pues a pesar de que todo el contexto se encuentra lleno de nieve, se puede ver el uso de la luz natural que cae en Ellie en clave alta. Luego de la parte jugable, donde Ellie intenta salir de una casona, se puede ver que cuando aparece David a secuestrarla, los personajes se ven a contraluz, por lo que no se puede ver las reacciones de David. Sin embargo, cuando la cámara realiza un contraplano, se puede ver con más detalle y luz las reacciones de los dos personajes.

La siguiente cinemática de Ellie en la jaula nos muestra el uso de la simulación de la luz artificial que ilumina a ella para darle protagonismo a la escena. Seguidamente, luego de la discusión entre Ellie y David, pasamos a Joel, se puede ver el uso de poca iluminación, debido a que él despertó en el frío atardecer. La luz es escasa, por lo que no se puede ver las sombras; luego, cuando Joel deja inconsciente a los mercenarios, él se lo lleva a una casa para poder interrogarlos; en este caso, el ambiente se trabaja en clave baja para generar la sensación de terror en los mercenarios pues ellos conocen el paradero de Ellie.

En la siguiente cinemática donde Ellie escapa de los mercenarios, se puede ver escasa luz causado por una capa densa de niebla que opaca la luz; por lo que ella debe recorrer un largo camino. A través de esta escasa iluminación, causa la sensación de incertidumbre en el jugador pues al encontrarse con poca visibilidad, el jugador no sabe dónde dirigirse, solo usar su instinto. Luego, al llegar al restaurant, pasamos donde Joel recorriendo el camino, manteniendo la simulación de la escasez de iluminación en toda el área. Al llegar Joel al restaurant, se puede ver el uso de la simulación de iluminación artificial para darle realismo y luz al contexto.

- **Colores:** En esta escena, se puede ver a los personajes Ellie y David refugiados en una cabaña; se trabajan con tonos fríos para generar la sensación de tensión en el jugador. Luego de la cinemática donde Ellie llega hacia el refugio donde se encuentra Joel, los tonos semi oscuros se hacen presente debido a la escasa iluminación; además con la melodía de fondo transmite la sensación de tristeza pues se puede ver a Ellie tratando de mantener con vida a Joel a pesar de su condición. Al día siguiente, se puede ver el cambio de tono de colores, que pasa de frío a cálido, debido a que ella se quedó cuidando a Joel toda la noche.

Seguidamente, cuando Ellie empieza a huir de los mercenarios caníbales, el ambiente se puede ver el uso de colores blancos en el contexto para dar a entender al jugador que se encuentra en un ambiente nevado. Luego, al llegar a la casona; el ambiente utiliza colores fríos que dan la sensación de tensión en el Ellie. Después, cuando Ellie intenta salir de la casona, se encuentra con David quien la secuestra, junto con un mercenario. En la siguiente cinemática, ella aparece en una jaula; en esta parte se puede ver el uso

de tonos fríos para dar la sensación de tensión y miedo al estar en un ambiente semi oscuro.

Después de que Ellie le rompe los dedos a David, pasamos a otro contexto, donde Joel está levantándose de la cama. En esta parte, regresamos a los tonos fríos y oscuros; cabe resaltar que en esta parte, no se produce ninguna sensación en el jugador, sino para mostrar el contexto. Luego, durante el recorrido de Joel, se encuentra con un par de mercenarios, los deja inconsciente y se los lleva a una casa para torturarlos y hacerlos hablar sobre el paradero de Ellie. En dicho lugar, se puede ver el uso de tonos tétricos y oscuros que dan la sensación de miedo en los mercenarios y el jugador.

Posteriormente, cuando Ellie escapa de los mercenarios, se puede ver que casi todo el contexto externo es representado por tonos blancos para dar la sensación de foto realismo que posee los fuertes nevados que caen durante el recorrido. Seguidamente, cuando Ellie llega al restaurante, ella se esconde de David para realizar un ataque sorpresivo; en dicho lugar destaca los tonos cálidos por las paredes y el incendio que se puede ver en la cocina; y los tonos oscuros por la poca iluminación del lugar.



Restos de humanos.

- **Sonido:** Al inicio, se escucha efectos sonoros de vientos fríos pues el contexto donde se encuentran ellos es una cabaña. Al inicio de la conversación entre Ellie y David, no aparece música de fondo; sin embargo, cuando David revela sobre dos personajes que acabaron a varios de sus mercenarios, se escucha una melodía de fondo que genera la sensación de tensión pues cada vez que el David sigue revelando más información, la melodía; sin embargo, cuando Ellie se retira de la cabaña, la melodía de tensión desaparece mediante un fade out. Luego, cuando Ellie llega hacia el refugio donde mantiene escondido a Joel, se escucha música de fondo que transmite la sensación de tristeza pues ella trata de mantener con vida a Joel.

Al día siguiente, cuando Ellie escucha a lo lejos que hay mercenarios buscándola, se escucha una melodía que causa tensión, tanto en el jugador como en Ellie, pues ella debe buscar una forma de escapar de ellos. Durante el recorrido, se escucha una melodía, que causa tensión y miedo en el jugador; incluyendo también los efectos sonoros de disparos de rifles. Cuando vemos que el caballo cae muerto; la melodía desaparece, pero se para darle ambientación, se escucha claramente el efecto sonoro del viento frío. Este efecto se escucha incluso, pero con menos fuerza en el interior de una casona.

Luego de que David secuestra a Ellie, llevándosela a una jaula, se escucha una melodía tétrica que acompaña al ambiente donde un mercenario está cortando brazos de algunos muertos esparcidos por el camino. Con la aparición de David, la melodía se apaga a través de un fade out para dar paso al diálogo. Seguidamente, cuando Joel despierta, él se dirige a buscarla. En esta parte, sobre todo en las afueras, solo se escucha sonido ambiental del viento frío para generar la sensación de verosimilitud en el contexto.

Después, cuando Joel deja inconsciente a dos de los mercenarios, se escucha una melodía que causa en el jugador la sensación de miedo pues se puede ver a Joel torturando a uno de los mercenarios para que revele la ubicación de Ellie.

Seguidamente, cuando Ellie, al salir de la jaula, se escucha una melodía que causa tensión pues Ellie revela a David y compañía que está infectada y le muestra la cicatriz. Al escapar, se escucha ambiente de vientos fríos pues Ellie se dirige a un escondite en toda la parte jugable. Cabe destacar que acompaña a lo lejos, efectos sonoros de balas. Durante el intento de matar silenciosamente a David en el restaurante, se escucha una melodía que causa tensión y miedo pues se puede ver cómo David busca en cada pasillo a Ellie. Posteriormente, la música hace un fade out para dar paso a Joel quien se dirige hacia dicho lugar; al llegar, la suena una melodía tranquilizante pues Joel trata de calmar a Ellie quien está masacrando con el cuchillo a David.

Elementos del videojuego

- **Mecánica:** En esta cinemática, luego de que Ellie empieza a entender la oscuridad que vive David, El jugador debe dirigirse a un refugio; para eso ella debe ir hacia dicho lugar con el caballo; sin embargo, al llegar, uno de los mercenarios dispara al caballo y comienza la cacería. Para eso el jugador debe buscar un escondite porque solo cuenta con un rifle y su arco y flecha; seguidamente, Ellie debe dirigirse a una casa vacía que le servirá de refugio pues los mercenarios y caníbales se dirigen a ella. Posteriormente, al llegar a una casona por una ventana, Ellie debe salir de dicho lugar con vida. Para eso, ella debe hacerlo a escondidas; sin embargo, al llegar, se puede ver la mano de uno de ellos dejándola inconsciente.

Luego de la cinemática donde Ellie se encuentra en la cárcel, ella huye del lugar; tiene que enfrentarse a las inclemencias del frío extremo y debe utilizar sus armas para defenderse de los caníbales. Por otra parte, al llegar a un restaurante, se pasa a la parte jugable de Joel, pues se da cuenta que están las pertenencias de Ellie. Así que en esta parte, Joel debe protegerse de los caníbales; él, al igual que Ellie, debe recorrer el camino totalmente congelado, hasta llegar al restaurante donde Ellie se está enfrentando a muerte contra David. Seguidamente, pasa a la parte jugable de Ellie, donde ella debe atacar sin ser visto por David.

- **Jugabilidad:** Durante la persecución de los mercenarios hacia Ellie, se puede ver la manera frenética en que el caballo corre de ellos. Luego, al recibir una bala de uno de los mercenarios; se puede ver a Ellie caer y levantarse para poder esconderse y atacar silenciosamente. Seguidamente, luego de llegar al refugio, se puede ver cómo ella abre los cajones para conseguir municiones; después, al dirigirse a una tubería, se puede observar cómo Ellie intenta mover la caja para poder seguir. En la siguiente parte, al llegar a la casona, se puede ver a Ellie escondiéndose de los caníbales que patrullan por esta zona; además, vemos a ella atacar por la espalda para evitar ser vista.

Luego en la casona, al llegar hacia la puerta, se puede ver a uno de ellos dejándola inconsciente. Por otra parte, se puede ver la parte jugable de Joel quien va a buscar a Ellie. Se puede ver que él puede utilizar su arco y flecha para acabar con los caníbales silenciosamente en el entorno invernal. La escena cambia cuando vemos a Ellie intentar escapar de David en el restaurante; cabe destacar que se puede ver que al pisar platos en el suelo, se puede ver a David acercándose a Ellie para matarla con un gran cuchillo;

incluso si ella es vista por David, igual él se acercará. Finalmente, al ser acorralada por David al acuchillarlo, ella intenta tomar el cuchillo para rematarlo.

- **Interacción:** En la cinemática donde Ellie escapa del refugio donde se encuentra Joel, se puede ver cómo ella interactúa con el caballo para ir más rápido con el fin de que los mercenarios no la asesinen. Seguidamente, cuando uno de ellos se acerca al caballo, se puede ver la secuencia interactiva de Ellie pateándolo; para eso, el jugador debe presionar el determinado botón varias veces. Luego, al caer, se puede ver a Ellie escondiéndose en un closet y además el uso de la misma habilidad de Joel el “modo escucha” donde ella concentra su oído para detectar la presencia de algún mercenario que la está siguiendo.

Además, se puede ver a Ellie abriendo cajones para recoger municiones de pistola, escopeta; incluso, flechas. Seguidamente, cuando Ellie tiene que pasar por una tubería, ella tiene que sacar la caja que obstaculiza el camino. Se puede ver cómo ella puede sacar la caja para continuar el recorrido. Seguidamente, en la siguiente parte, cuando Joel despierta, él debe recorrer el largo camino para encontrar a Ellie; por otra parte, cuando pasamos a ella, se puede ver cómo intenta acabar con David, con el cuchillo tres veces. A la tercera, se puede ver la mano de Ellie intentando tomar de nuevo el cuchillo para acabarlo por completo.

- **Relación entre personajes:** Al inicio, Ellie y David trabajan en equipo con el fin de obtener solo las provisiones y medicinas para Joel; sin embargo, David le cuenta que dos personas pudieron salir con vida de la zona de cuarentena; además menciona que uno es inmune a la enfermedad. En ese momento Ellie, aterrada de la situación, decide

huir de los caníbales; sin embargo, la tensión aumenta cuando ella estuvo a punto de salir de la casa y es acorralada por un caníbal y llevada a David. Joel, por otro lado, encuentra la mochila de Ellie y decide buscarla. La preocupación por Joel aumenta cuando debe buscarla en pleno invierno, donde la visibilidad es casi nula por la nieve.

En la siguiente parte, cuando Ellie es acorralada por los caníbales, ella es llevada a una jaula, donde ella, aterrorizada, ve a David cortando el brazo a un muerto. Seguidamente, cuando Ellie escapa de David, se dirige hacia un restaurant; pero él se encuentra sediento de sangre. Así que David trata de encontrarla para matarla. Por otra parte, Joel interroga a dos de los caníbales, torturándolos con una barra de acero; luego, al saber que en el restaurante se encuentra Ellie, va tras ella. Después, al ingresar al restaurante, ve a ella masacrando con el cuchillo a David y trata de tranquilizarla.

- **Crecimiento y transformación de los personajes:** La preocupación de Ellie por Joel es bien grande pues para Joel es como la hija que perdió. Ellie se preocupa por él pues al recorrer el frío invierno, encuentra a dos caníbales para interrogarlos sobre el paradero de Ellie. al saberlo, él se preocupa por encontrarla. Por otra parte, Ellie busca nuevamente la forma de huir de David pues quedó atrapada en una jaula. Al intentar huir, ella encuentra como refugio un restaurante; sin embargo, la tensión aumenta pues David la busca con un cuchillo grande. Seguidamente, al llegar Joel con Ellie, él trata de tranquilizarla pues Ellie está acabando brutalmente con David con el cuchillo, apuñalándolo varias veces en la espalda.
- **Meta:** Por un lado, Ellie debe huir de los caníbales que están buscando a Joel, bajo las inclemencias del frío invierno. Además, Ellie debe asesinar a David quien es el líder.

Por otra parte, Joel debe buscar a Ellie, acabando a todos los mercenarios, caníbales que se encuentran a su alrededor. Seguidamente, ella debe asesinar a David usando su cuchillo mientras Joel va en su búsqueda.

Escena 7:

Resumen: En la primavera, los dos llegan a Salt Lake City donde les espera una carretera inundada por agua. Pero al treparse al bus, Ellie cae al agua y queda atrapada por las fuertes corrientes. Posterior a su rescate, ella se encuentra inconsciente y, de repente, llegan las Luciérnagas y dejan en el suelo a Joel. Cuando Ellie despierta, aparece atendida en un hospital por Marlene, quien le revela a Joel que le sacará el virus que lleva en el interior del cerebro para estudiarlo y crear una cura para eliminar la pandemia; sin embargo, la consecuencia de hacerlo significa el sacrificio de Ellie por el bien de la humanidad. Al enterarse Joel sobre eso, decide armarse de valor y enfrentarse a todo el equipo de Luciérnagas que protegen el hospital. Cuando Joel llega a la sala de operaciones, escapa con Ellie y decide acabar con Marlene pese a que ella suplicó por su vida y perdonársela a Joel a cambio de entregar a Ellie a las Luciérnagas y así se aseguraría de que el grupo no lo siga. Al volver Ellie en sí, Joel le cuenta que hay decenas como ella para protegerla de la efectividad del experimento. Luego de todo lo sucedido, Ellie le confiesa a Joel de querer condenar a la humanidad por el fin de sobrevivir ya que la infección acabó con casi toda su familia. Y finalmente, en ese momento de tensión, Joel le dice que todo lo que decían las Luciérnagas era verdad y, mintiéndola, que todo está bien.

Elementos del lenguaje visual

- **Planos:** Luego de los incidentes ocurridos con David, se puede ver a Ellie de espaldas mirando al ciervo en la pared; después, la secuencia realiza un contraplano de Joel quien la está llamando para que continúen el recorrido. Luego, cuando Joel y Ellie llegan al

hospital, se puede ver que el plano medio de Joel se vuelve two shot para que él le muestre a Ellie la jirafa. Seguidamente, en la cinemática donde Joel conversa con Ellie en el techo, vemos a él en plano medio, luego pasa a plano contraplano para mantener continuidad en el diálogo.



Joel acariciando una jirafa.

Después de la parte jugable, donde Joel logra llegar hacia una fuerte corriente de agua, se puede ver el uso del plano medio de Joel intentando salir del bus. Posteriormente, en la cinemática vemos el uso del plano medio de Joel rescatando a Ellie; luego vemos el uso del plano conjunto pues aparecen mercenarios de las luciérnagas para llevarse a ella. Al llegar hacia la cama del hospital se puede ver el uso del plano medio de Joel pues despierta luego de quedar inconsciente; seguidamente, al llegar Marlene, el plano cambia a contraplano para mantener la continuidad. Luego, cuando Marlene le cuenta sobre lo que le harán a Ellie, se puede ver el uso continuo del plano contraplano.

Posteriormente, en el recorrido de Joel en el hospital, vemos en todo momento el uso del plano americano. Luego, en la cinemática del rescate de Ellie en la sala de

operaciones, el plano pasa de medio de Joel, a two shot, pues ellos se dirigen hacia un ascensor. Al salir de dicho lugar, se puede ver que los planos pasan de two shot a plano general para mostrarnos el contexto del sótano del estacionamiento; luego se trabaja el plano contraplano de Joel y Marlene para mantener la continuidad en los diálogos. Al salir de la instalación, los personajes se encuentran en la camioneta; en esta parte, se puede ver el uso del plano detalle de Ellie pues ella está despertando, luego de haber estado inconsciente en el hospital. Seguidamente, pasa al plano medio de Joel; esta parte se da consecutivamente para generar continuidad.

En la parte final, se puede ver el uso del plano general de todo el bosque a donde los personajes Joel y Ellie se dirigen; luego dan paso al plano detalle de la infección de ella. Seguidamente, durante el diálogo, se puede ver el uso del plano contraplano de Ellie y Joel que mantiene una conversación final. Finalmente, cuando Joel le dice a Ellie que todo está bien, pasa de plano americano de Joel al primer plano del rostro de Ellie para ver sus reacciones.

- **Ángulos:** En esta secuencia, el ángulo normal se mantiene estable en todo momento hasta la parte jugable. Luego, en la cinemática donde ellos ven a las jirafas irse vemos el uso del ángulo inclinado para ver a lo lejos cómo se alejan lentamente las jirafas. Después, durante la cinemática de Joel conversando con Ellie, el ángulo normal se mantiene estable durante los diálogos. Luego de recorrer el túnel subterráneo, se puede ver una corta inclinación del ángulo para ver cómo actúa la fuerte corriente de agua durante el recorrido de los personajes.

Esta inclinación se mantiene constante hasta la escena cuando Joel intenta salir del bus. Después, cuando Joel rescata a Ellie del agua, aparecen los mercenarios, junto con Marlene, líder de las luciérnagas; se puede ver en la cinemática el uso del ángulo normal en todo momento. Sin embargo, cuando Marlene le revela que Ellie es llevada al cuarto de cirugía para extraerle el virus, Joel intenta resistirse e ir por ella. En este caso se puede ver el uso del ángulo contrapicado pues genera superioridad en Marlene; luego, cuando Marlene se va, el ángulo se mantiene estable en todo momento.



Joel tratando de salir del bus dentro de una fuerte corriente de agua.

Después, cuando Joel llega a la sala de operaciones para rescatar a Ellie, se puede ver el uso del plano inclinado, que genera tensión en Joel pues solo puede correr hacia un ascensor y salir vivo de la situación. Luego, cuando ellos logran salir de la instalación, los personajes aparecen al inicio en ángulo normal; sin embargo, cuando despierta Ellie, aparece en ángulo contraplano pues sirve para darle protagonismo a Ellie quien recién despierta luego de quedar inconsciente antes de la operación. Luego, al llegar al bosque,

se puede ver el uso del ángulo normal hasta la parte jugable; de la misma forma ocurre en la cinemática del diálogo final.

- **Movimientos de cámara:** En esta secuencia, se puede ver que, durante el recorrido del hospital, los movimientos de cámara se mantienen estables hasta el momento en que Joel acaricia a una jirafa. Cabe resaltar que, en esta parte, la cámara realiza un paneo horizontal para que Ellie la vea antes de que se vaya junto con las demás jirafas. Seguidamente, luego de recorrer la fuerte corriente de agua en el túnel, se puede ver movimientos frenéticos que causan tensión en el jugador.

Cabe resaltar que se puede ver el uso del movimiento 3D pues permite ver hacia dónde debe dirigirse Joel. Después, al rescatar a Ellie del agua, se puede ver que los movimientos de cámara se mantienen estable para dar paso al trabajo de planos. Posteriormente, cuando Joel se levanta de la cama, se puede ver que la cámara sigue sus movimientos; incluso cuando Marlene lo deja con un mercenario para que lo saque del hospital. Seguidamente, la cámara realiza movimientos frenéticos pues Joel lo elimina. Luego, en la parte jugable solo se ve el movimiento de cámara por parte del jugador.

Después en la cinemática, cuando Joel llega hacia la sala de operaciones para rescatar a Ellie, vemos que la cámara sigue los movimientos de Joel en todo momento; de la misma forma cuando ellos salen del ascensor. Posteriormente, cuando los personajes llegan hacia las montañas, se puede ver que la cámara realiza un paneo vertical que va desde dicho contexto hasta la camioneta; luego, para seguir los diálogos de Joel, se ve el uso del paneo horizontal de Joel.

- **Iluminación:** En esta parte jugable se puede ver la simulación de luz natural en clave alta cerca del hospital. Esta iluminación genera en el jugador la sensación de tranquilidad; al llegar a uno de los cuartos, la iluminación disminuye; pero no genera ninguna sensación en el jugador. Al llegar hacia la ventana; la luz natural regresa al inicio para generar la misma sensación cuando Joel y Ellie miran las jirafas antes de irse. Cabe resaltar que la simulación de la luz natural cae con fuerza desde la ventana; seguidamente, luego de la conversación entre Joel y Ellie la simulación de luz natural se mantiene constante durante el recorrido.

Seguidamente, cuando Joel y Ellie se dirigen hacia un túnel, se puede ver que hay poca iluminación artificial; además, al ver a los personajes cruzar la fuerte corriente de agua, se puede notar los brillos que emite el movimiento fuerte del agua. En ciertas partes de la zona, la simulación de luz es fuerte pues proyecta varias sombras en la pared; después del rescate de Joel a Ellie, pasamos de un ambiente subterráneo a otro ambiente, el cual es una cama de hospital, el cual se puede ver poca iluminación, para generar tensión en el jugador. Cabe resaltar que la luz del fluorescente cae en el rostro de Joel para generar realismo como en una habitación de hospital real.

Durante toda la parte jugable de Joel recorriendo los pasillos del hospital, se puede ver el ambiente con poca iluminación, generando la sensación de tensión y miedo pues Joel no se encuentra solo y tiene que lidiar con varios mercenarios armados. Cabe resaltar que ellos utilizan linternas en sus rifles; de esta forma puede encontrar a Joel a través de la proyección de sus sombras. Luego, cuando Joel llega a la sala de operaciones, vemos iluminación en clave alta en Joel y Ellie pues la luz del quirófano apunta directo hacia las cabezas de los personajes. Seguidamente, al salir del contexto, se puede ver la

simulación de la luz natural pues ellos se encuentran en las afueras de la instalación de día.

- **Colores:** Los tonos de colores que se pueden ver al inicio de la parte jugable son cálidos pues los personajes se encuentran en el otoño. Al recorrer los pasillos del hospital, se puede observar tonos cálidos y fríos; en este caso, no se transmite ninguna sensación, solo da realismo al ambiente. Seguidamente, cuando los personajes llegan a la ventana donde se ve una jirafa, los tonos regresan a cálido, pues transmite la sensación de tranquilidad y alegría pues ellos ven su recorrido hasta alejarse de ellos. Seguidamente, cuando los personajes se disponen a cruzar la fuerte corriente de agua, el ambiente muestra tonos fríos que dan la sensación de tensión y peligro en el que se encuentran.



Marlene revelándole a Joel sobre la cura para la humanidad.

En la siguiente parte, cuando Joel queda inconsciente luego de que uno de los mercenarios lo golpea con su arma en la cabeza, aparece en un cuarto de hospital; en esta parte, se puede ver diversos tonos fríos que dan la sensación de tensión en el jugador; de la misma forma ocurre en los pasillos del hospital. En esta parte, los tonos

son más oscuros, generando la sensación de tensión y miedo en el jugador. Luego del rescate de Joel hacia Ellie, se puede ver que ellos se encuentran en la camioneta, en las afueras de la ciudad. En esta parte, se puede ver el atardecer de la ciudad, con tonos cálidos que transmite tranquilidad, pues ellos lograron salir vivos de la instalación.

- **Sonido:** Al inicio, se puede escuchar en bajo volumen, efectos sonoros de viento suave. Luego, al llegar al hospital, se puede escuchar una melodía que transmite tranquilidad pues Ellie observa una jirafa y se lo muestra a Joel para que lo acaricie por unos momentos hasta el momento en que estos se alejen. Durante el diálogo, se escucha efectos sonoros como la puerta abriéndose, con el fin de generar ambiente sonoro. Por otra parte, en el recorrido por las afueras del hospital, se escucha efectos ambientales; seguidamente, al llegar hacia la fuerte corriente de agua, no escuchamos música de fondo, sino el efecto constante del agua moviéndose con fuerza.

Al caer los personajes al agua, los efectos sonoros de lo que ocurre debajo del agua suena débil; sin embargo, durante el nado hacia la salida, se escucha una melodía que transmite algo de desesperación pues Joel intenta salvar a Ellie. Seguidamente, cuando aparecen los mercenarios para llevarse a Ellie, la melodía desaparece; luego, al llegar al hospital, y enterarse Joel de la noticia de que ella fue llevada al cuarto de cirugía para hacer una cura con el virus, aparece una melodía que genera desesperación y tensión en el jugador pues es su misión final. Seguidamente, en el recorrido de los pasillos, se escuchan disparos en todo momento.

Luego, al llegar a la sala de operaciones, se escucha una melodía que transmite tristeza pues Joel ve a Ellie en la habitación, inconsciente. Después, al llegar al sótano, la

música desaparece. En la secuencia donde Joel y Ellie se encuentran en el vehículo, se escucha melodía que transmite tranquilidad en ellos; esta melodía se escucha durante el recorrido; luego, en los diálogos finales entre Joel y Ellie, la música desaparece, hasta el momento en que Joel le dice que todo está bien.



Joel huyendo de los mercenarios junto con Ellie.

Elementos del videojuego

- **Mecánica:** En esta parte, luego de acabar con David en el restaurante, se puede ver a Joel y Ellie dirigirse hacia un túnel subterráneo. Ellos deben recorrerlo hasta llegar hacia la fuerte corriente de agua; primero, al recorrer el túnel, ellos se encuentran con varios infectados y glotones. Para esta parte, Joel debe utilizar sus municiones; su arma más fácil de defenderse es un lanzallamas, el cual le da facilidad al jugador para acabar a los infectados glotones. En la siguiente parte, Joel debe cruzar la fuerte corriente de agua a través de los vehículos que se encuentran en el camino; para esto, Joel debe trabajar cooperativamente con Ellie, utilizando una escalera para poder cruzar hacia el otro lado.

Sin embargo, cuando Joel está a punto de cruzar, cae hacia el bus y el jugador debe presionar determinado botón para sostenerse de una baranda y evitar caerse a la corriente de agua. Luego, al llegar hacia el objetivo; Marlene, líder de las luciérnagas y sus mercenarios dejan inconscientes a Joel y se lo llevan al hospital. En esta parte, Joel debe recorrer los pasillos del hospital, acabando con mercenarios que utilizan rifles de asalto. Finalmente, al llegar hacia la sala de operaciones, el jugador puede tomar la decisión de matar a los médicos o dejarlos vivir.

- **Jugabilidad:** En este recorrido, se puede ver que Joel y Ellie deben dirigirse hacia un túnel subterráneo, pasando por la fuerte corriente de agua que cubre el camino. En esta parte, ellos deben subir pasar por un puente; sin embargo, el puente se encuentra roto, por lo que, con la ayuda de una escalera, Joel debe usarla como un puente. Se puede ver en esta parte el trabajo cooperativo; Ellie entregándole la escalera a Joel y él armando el puente. Seguidamente, cuando los personajes se dirigen hacia el túnel subterráneo, vemos que hay una gran cantidad de infectados rodeando el camino; incluyendo a los glotones.

Cabe resaltar que, si Joel o Ellie se acerca a uno de los glotones, se muestra la cinemática de su escalofriante muerte; por otra parte, para vencerlos con más facilidad, se debe recurrir al uso de un lanzallamas. Seguidamente, cuando los personajes se dirigen a cruzar la fuerte corriente de agua, se puede ver a Joel trabajando cooperativamente para cruzarla; pasando la escalera entre ambos para así lograr alcanzar la siguiente zona. Sin embargo, cuando Joel está a punto de llegar, él se cae y llega hacia el autobús. Se puede ver en esta parte cómo Joel hace el esfuerzo de llegar a la siguiente parte.

Posteriormente, al llegar hacia la siguiente zona, Ellie, inconsciente, aparecen los mercenarios y Marlene. Luego, en esta última parte, Joel debe enfrentarse a los mercenarios que poseen rifles de asalto. Al llegar hacia la sala de operaciones, se puede ver que Joel puede o no asesinar a los médicos; finalmente, cuando Joel carga a Ellie, se puede ver que ni las balas le llegan a tocar a Joel cuando está a punto de llegar al ascensor.

- **Interacción:** En esta parte, se puede ver a Joel en una habitación, interactuando con una escalera para intentar llegar a la salida; sin embargo, cuando la escalera se rompe; Joel debe utilizarlo como puente. Seguidamente, cuando ellos llegan hacia el túnel subterráneo, se puede ver que hay varios infectados y glotones. Para eso, Joel debe interactuar con el lanzallamas para facilitar la situación; además es efectivo contra los glotones. Luego, al intentar cruzar la fuerte corriente de agua, se puede ver a Joel interactuando con la manija para intentar llegar a la ventana; para eso, el jugador debe presionar determinados botones para intentar salir.

En la siguiente parte, Joel debe interactuar con un rifle de asalto para acabar con los mercenarios que se encuentran en varios pasillos del hospital. Seguidamente, cuando Joel llega hacia la sala de operaciones, donde se encuentra Ellie, el jugador puede tomar la decisión de eliminar o no a los médicos; luego, al cargar a Ellie, el jugador debe llegar hacia el ascensor e interactuar. Para finalizar el juego, los dos personajes se encuentran en las afueras del hospital, explorando. En esta parte, Joel interactúa abriendo la reja para que Ellie entre y acabe el juego con la última cinemática.

- **Relación entre personajes:** Durante el recorrido, la relación entre Ellie y Joel se mantiene estable, pues Ellie le pregunta sobre qué hará después de que acabe todo. Luego, al llegar hacia una escuela, Ellie le entrega a Joel la foto de su hija, como parte de su mayor recuerdo. Seguidamente, cuando Joel sigue avanzando, se detiene por un momento y piensa que lo mejor es dejarlo todo; sin embargo, Ellie quiere terminar el camino hasta el final, por lo que Joel le hace caso.

A continuación, cuando ellos se están a punto de llegar hacia un túnel subterráneo, la situación se vuelve tensa entre ellos pues ambos deben evitar ser atacados por los infectados; seguidamente, cuando ellos tratan de cruzar la fuerte corriente de agua, Ellie cae inconsciente, por lo que la relación se vuelve preocupante pues Joel al rescatarla, se acercan unos mercenarios, junto con Marlene, quien lidera el grupo de las luciérnagas.



Ellie creyendo en lo que dice Joel.

Ella le dice a Joel que Ellie es la cura para salvar a la humanidad; sin embargo, al llevársela, deben extraerle el virus que la hace inmune para convertirlo en medicina; pero su vida se apagaría. Por lo que Joel se muestra preocupado y debe salvar a Ellie

de las manos de Marlene a toda costa. Al hacerlo, Ellie confiesa a Joel de querer condenar a la humanidad por la infección que acabó con casi toda la humanidad. Finalmente, en el último recorrido, Joel le dice que todo lo que dicen las luciérnagas era verdad y que todo está bien ahora, cuando en realidad es una mentira pues Joel asesina a Marlene, manteniendo en secreto todo lo que ella le dijo.

- **Crecimiento y transformación de los personajes:** Durante el recorrido del túnel, Joel y Ellie se mantienen tranquilos, amistosos; sin embargo, con la llegada de infectados, la situación regresa a ser preocupante, pues no se encuentran solos. Seguidamente, cuando ambos trabajan cooperativamente cerca de la fuerte corriente de agua, Ellie llega a recorrer el camino; sin embargo, Joel cae a la corriente y Ellie trata de ayudarlo, pero termina inconsciente pues no sabe nadar. Después, cuando Joel rescata a Ellie, la situación se vuelve tensa pues Marlene, la líder de las luciérnagas, junto con los mercenarios, deja a Joel inconsciente y se los lleva al hospital para extraer el virus.

La situación se vuelve tensa cuando Marlene le cuenta a Joel de que, si no le extraen el virus a Ellie, no se podría hacer una cura para la humanidad. Joel se muestra totalmente en desacuerdo con Marlene y decide rescatarla lo más pronto posible. Luego en el ascensor, Marlene le pide a Joel que le entregue a Ellie, por su bien; sin embargo, Joel decide matarla y ocultar todo lo que ella le contó sobre Ellie. Finalmente, Joel, para mantener ese secreto, decide decirle a Ellie que todo está bien.

- **Meta:** En el subterráneo Joel y Ellie deben acabar con los infectados y glotones que se encuentran en el túnel. Al llegar hacia el final de dicho lugar, son detenidos por las luciérnagas; en esta parte, Joel debe rescatar a Ellie que se encuentra en el hospital,

pues los doctores van a extraer el virus para utilizarlo como cura ante la pandemia. Sin embargo, al realizar la operación, conllevaría a la muerte de Ellie.

4.4. Diseño de personajes

4.4.1. Técnicas aplicadas

En la actual generación de consolas, se puede destacar el uso de técnicas para la creación de personajes, como las capturas de movimiento, con el fin de trasladar los movimientos de los actores al modelo digital. Desde la aparición de las consolas de la séptima generación, Xbox 360, PS3, utilizaron técnicas especiales para generar realismo en los escenarios; además actores de voz

Motion capture

Para la realización de dicho videojuego, se recurrió a la famosa técnica del motion capture o captura de movimiento, en el cual, según el Laboratorio de Creación de Contenidos Multimedia de la Universidad de Alicante (2017), es una técnica de grabación de movimiento, generalmente se da en actores y animales vivos. Traslada dicho movimiento a un modelo digital, el cual es realizado por la computadora.

Esta técnica en especial se basa en la fotogrametría, el cual es utilizado en la industria filmica, sobre todo en los géneros de fantasía, ciencia ficción o en los deportes con fines médicos. Cabe resaltar que, en el contexto de la producción cinematográfica, se refiere a la técnica de almacenamiento de acciones de los actores humanos con el fin de que esa información sirva

para animar modelos digitales de personajes en la animación 3D. (UNIVERSIDAD DE ALICANTE: 2017)⁷¹

La captura de movimiento se ha utilizado para la realización de diversas películas de animación, como, por ejemplo, la ganadora del Óscar en el 2010, Avatar, de James Cameron por sus increíbles efectos visuales. También, en el uso de esta técnica, observamos a los actores usando trajes especiales con puntos de un color distribuido en partes específicas.

En The Last of Us, se utilizó esta técnica para la construcción de cinemáticas. Cabe mencionar que lo que se buscó en la realización es ser humanos auténticos, sin recurrir en el sexismo de otros productos, donde vemos la imagen de la mujer voluptuosa, de buen físico; y al hombre perfecto con músculos tonificados.



⁷¹ Universidad de Alicante “Captura de movimiento” [En línea]. Última visita: 9 de julio de 2017. <<https://si.ua.es/es/lccm/3-mocap/captura-de-movimiento.html>>



Técnica de Motion Capture para el videojuego "The Last of Us"

4.4.2. Actores

Para la realización de diálogos en el videojuego, se recurrió a actores de voces, especialmente quienes han aparecido en una variedad de videojuegos de las actuales generaciones de consolas. Entre ellos destacan los siguientes actores:

Troy Baker (Joel)



- Actor de doblaje de personajes de dibujos animados y personajes de videojuegos.
- Cantante Estadounidense
- Aparece en decenas de videojuegos, desde personajes de Marvel a DC Comics.
- Aparece en videojuegos de animes como Full Metal Alchemist: Brotherhood, Naruto Shippuden.
- Es uno de los actores más solicitados e importantes en los EE.UU. (IMDB)

Ashley Johnson (Ellie)

- Actriz en diferentes series de televisión
- Participa en The Last of Us y en la secuela para el 2018.
- Actriz de doblaje de voces de personajes de dibujos animados y videojuegos.
- Actriz de doblaje en el anime Naruto: Shippuden.

Annie Wersching (Tess)

- Conocida por sus roles en diversas series de televisión
- Participa de series independientes, desde 2002.
- Formó parte de producciones cinematográficas como: “Todopoderoso”, “The surrogate” y películas para televisión.

Nolan North



- Es conocido por su trabajo en producciones como la saga de Nathan Drake, en Uncharted.
- Trabaja como actor de voz en dibujos animados.
- Formó parte como extra en películas de grandes presupuestos como “Star Trek: into darkness” (2013), Bob Esponja: un héroe fuera del agua (2015).
- Participó en diversos videojuegos como actor de voz.



Conclusiones

Luego del análisis audiovisual del videojuego “The Last of Us”, a diferencia de muchos otros juegos que existen en el mercado; incluso, de las producciones que comparten el género *zombie* en televisión, o en el cine, he llegado a las siguientes conclusiones:

Conclusiones de la investigación

- Con respecto al lenguaje de los planos, hemos visto que muchos de ellos, mostrados en las escenas, recurren mayormente a los planos contraplanos para generar continuidad en los diálogos. Además, como el juego es presentado en tercera persona, se puede ver el uso constante del *two shot*, pues no solo acompaña a los diálogos, sino también nos muestra qué sucede con los personajes, en este caso nos referimos a Joel y Ellie. Cabe resaltar el uso de los planos generales pues enfatizan no solo la acción, sino también el contexto donde se encuentran y a dónde se dirigen.

Finalmente, al ser un videojuego en tercera persona, vemos al personaje, de la misma manera que en otros títulos. Muchos de estos planos mencionados en las cinemáticas sirven para que la experiencia del juego se sienta como haber visualizado una película o serie de televisión; también para ver el detalle físico de los personajes; sus imperfecciones como en la vida real. Esto quedó explicado por Díez y Abadía cuando mencionan que los planos de encuadre son aplicados tanto en la parte de la cinemática como en la parte jugable.

- En el caso de los ángulos, muchas de las escenas se mantienen en ángulo normal, sobre todo en los diálogos y el recorrido en la parte jugable. Su uso en las cinemáticas le sirve

al jugador para mantener su atención a lo que está ocurriendo con los personajes a lo largo del juego. Seguidamente, cuando vemos que hay acción, o diálogos que causan tensión, los ángulos se mueven constantemente, enfatizan diversas sensaciones que generan en el jugador. Por ejemplo, cuando vemos en una cinemática a un enemigo apuntando al otro mediante el ángulo picado, el jugador puede sentir la sensación de inferioridad pues éste tiene el arma, mientras que el que se encuentra en el suelo no lo tiene. Salas (2015) lo menciona cuando se refiere al desplazamiento en los videojuegos, lo cual ayuda a la inmersión del jugador para que se involucre en la historia.

- Acerca del movimiento de cámara, al ser un videojuego narrado en tercera persona, hemos visto que, en varias cinemáticas, los movimientos simulados siguen a los personajes en todo momento, dando énfasis en sus reacciones. Cabe resaltar que tanto la cinemática como en la parte jugable, cuando vemos que hay acción, enfrentamiento, los movimientos se tornan frenéticos. De esta manera, para el jugador es útil pues genera momentos de alta tensión; además, el mismo puede generar sus propios movimientos para establecer estrategias de ataque contra sus enemigos. Ounae lo mencionó al referirse a los juegos de tercera persona por la vista del personaje moviéndose en todo momento en 360°.
- Con respecto a la iluminación en el videojuego *The Last of Us* muestra a lo largo del recorrido diversos contrastes que va desde un ambiente abierto con luz natural simulada puede generar la sensación de tranquilidad o soledad; o ambientes totalmente cerrados y oscuros, con poca iluminación que puede generar tensión, miedo o incertidumbre pues el personaje jugable no se encuentra realmente solo. De esta manera, hace que la experiencia del juego sea vivida; además, al estar en ambientes tétricos, llenos de

oscuridad, el jugador puede interactuar con la linterna, cuya iluminación es similar que lo que vemos en la vida real; también generar proyecciones de sombras que pueden incluso hacer más tétrico aún.

- A lo largo del videojuego, la música compuesta por Gustavo Santaolalla juega con diversos momentos que ocurren a lo largo del juego, tanto en los diálogos como en momentos de acción. En el caso de los diálogos, la música siempre varía; es decir, si en un diálogo la temática es de una conversación tranquila y amena, en ese momento se escucha la melodía que va acorde al momento. De esta forma, busca la concordancia con lo que está ocurriendo; además, hace que la experiencia del juego sea vívida, que genere diversas sensaciones en el jugador; y también que apague el silencio que aparece a lo largo del recorrido.
- En el caso de los efectos sonoros presentados a lo largo del videojuego, presenta verosimilitud, que va desde los golpes producidos por los personajes, disparos por parte del enemigo y del mismo. Por otra parte, a través del uso de la habilidad del “modo escucha” de Ellie y Joel, genera la sensación de lejanía pues a través de este modo, se escucha a lo lejos la presencia de ciertos enemigos que se acercan al objetivo.

Esto incluye los ecos de ellos en lugares cerrados, los cuales generan verosimilitud para el recorrido. De esta forma hace que la experiencia en el juego sea lo más cercano al mundo real; además, genera sensaciones tensas, donde el jugador busque maneras de sobrellevarlo. Cabe resaltar que la experiencia puede ser más real cuando utiliza audífonos, pues la experiencia simulada es vivencial, puede sentir incluso sensaciones de miedo pues el jugador nunca se encuentra solo.

- De esta manera, el uso de las herramientas del lenguaje audiovisual y los movimientos, planos generados por el jugador permite que la experiencia sea vivida y que el jugador tenga la libertad de escoger sus movimientos con el fin de que genere

Conclusiones generales

- En estos tiempos donde la evolución y desarrollo de nuevas videoconsolas influyen como mecanismos de información e interacción, la tecnología de las consolas actuales como Play Station 4, XBOX One y Nintendo Switch ofrecen nuevas experiencias a los jugadores, tales como el reconocimiento visual a través de cámaras especiales que detectan el movimiento de los ojos y del cuerpo; reconocimiento de voz para la activación de la consola como el caso de Xbox One; también la interacción a través de realidad virtual no solo en celulares inteligentes, sino también en Play Station 4, mediante su plataforma Play Station VR, lanzado en 2016.

En el caso del juego analizado, se puede observar, a través de la mecánica el preciso seguimiento de los personajes de la cámara controlada por el jugador; incluyendo el uso del parlante que posee el control de PS4 para escuchar los audios que aparecen en las grabadoras durante el recorrido; también, el sensor de movimiento del control cuando vemos que en la pantalla indica al jugador que agite el mando para hacer que funcione por más tiempo la linterna.

- Actualmente, para la realización de videojuegos requiere no solo de un conjunto de datos, códigos y comandos, sino también la estética, la paleta de colores para brindar a los jugadores diversas sensaciones; estilos musicales para cada tipo de videojuego; y

también los diferentes puntos de vista de los juegos. Por ejemplo, si se trata de un juego de disparos como la saga de Call of Duty o Battlefield, su perspectiva, desde el 2002, siempre se muestra en primera persona con el fin de introducirnos en el punto de vista del personaje, simulando que llevamos un arma para defendernos.

Por otro lado, cuando se trata de videojuegos de aventuras, espionaje o de acción, tales como la saga Uncharted, o The Last of Us, la perspectiva se muestra en tercera persona, no solo para mostrar al personaje en su totalidad, sino también sus movimientos fluidos, como correr, saltar, realizar alguna acción cuando se acerca un enemigo. En el caso del juego analizado, se pudo observar el aspecto visual de los personajes que se asemejan a los humanos en el mundo real por las imperfecciones de la piel, heridas causadas por los ataques. Asimismo, sus habilidades no sobrenaturales que se diferencian de otros videojuegos.

- Hoy en día los videojuegos generan diversos sentimientos en el jugador. Es decir, con el paso del tiempo, los recursos como la banda sonora, un buen guion audiovisual, el uso de la captura de movimiento permiten que el videojuego tenga la apariencia de asemejarse a una película. Esto lo demostró el videojuego de Naughty Dog “The Last of Us”, pues la temática de la supervivencia y la convivencia entre dos extraños (Joel-Ellie) ha llevado a pensar a las personas en qué hacer ante situaciones extremas y con pocos recursos.

Cabe resaltar la simulación de acciones reales a lo largo del videojuego, en el cual se puede observar al personaje recogiendo objetos que les servirá para su supervivencia. A diferencia de muchos otros videojuegos de diversas compañías, tanto en primera

persona como en tercera persona no vemos este tipo de acción; es decir acciones no comunes en los humanos. Es por eso que la empresa Naughty Dog se encargó de mostrarle al jugador que las acciones que realizamos los humanos en el mundo real se puedan simular gracias a un videojuego de alta calidad; además la música que acompaña coherentemente a los diálogos; incluyendo el uso de la iluminación tanto en clave baja como en clave alta para jugar psicológicamente con el jugador.

Es decir, en videojuegos cuyo contenido es de temática oscura, como la saga de Resident Evil, Silent Hill, entre otros, recurren a la simulación de iluminación en clave baja para generar sensaciones de miedo en los jugadores. Por otra parte, esto se evidencia en el análisis de los movimientos realizados por el jugador pues durante el recorrido, se puede ver al personaje caminar, correr como un humano real. De la misma forma en la interacción con el control, pues el jugador puede no solo hacer funcionar una linterna, sino también escuchar audios que ayudan con el desarrollo de la historia.

- Cada vez los videojuegos alcanzan los estándares más altos en calidad de imagen y sonido. Con el paso de los años hemos visto la evolución de los gráficos que nos ofrecen las videoconsolas dando la sensación de fotorealismo, como si ellos existieran. Por otra parte, con respecto a la música, las generaciones previas utilizaban música hecha por computadora, efectos sonoros; sin embargo, en la actualidad se recurre a músicos, compositores, diseñadores de efectos sonoros para simular sonidos reales que ocurren en nuestro alrededor. De esta forma, los efectos sonoros llegan a tener similitud, tanto en productos audiovisuales como en la realidad.

The Last of Us, así como en muchos otros videojuegos, muestra detalladamente el contexto de la ciudad; además, la simulación de la gran vegetación que acompaña la zona, el movimiento fluido del agua, entre otros, la simulación de la iluminación natural del contexto. A pesar de que el fotorealismo aún está en desarrollo, cada vez más cerca, los desarrolladores aspiran a llegar a la realidad, a crear un mundo totalmente paralelo en el cual el jugador es el que toma las decisiones; y mostrar al público que la generación seguirá en constante evolución.

- El videojuego, en comparación con el cine, se diferencia por el término “interactividad”, el cual la persona deja de ser agente pasivo para convertirse en un agente activo. Es decir, en los productos audiovisuales como el cine, la persona puede observar la acción de los personajes de inicio a fin en una película de dos horas de duración. Asimismo, cuando en un género cinematográfico como gore o *zombie*, el personaje muere, es inevitable; el espectador no puede intervenir en nada, solo puede comentar de cómo podría efectuarse cierta escena. Sin embargo, en un videojuego, el agente activo puede perder varias veces y volver a intentar hasta lograr alcanzar el objetivo; incluso, el jugador tiene la libertad absoluta de recorrer varios lugares sin límite de tiempo; de esta manera, el juego está diseñado para que el jugador llegue al final del camino sin importar el número de intentos.

En muchos videojuegos, tanto de aventura como de primera persona, el tiempo es irrelevante, por lo que el personaje puede encontrar todos los secretos que aguardan en lugares abiertos. Sin embargo, en productos visuales se puede observar elipsis temporales, los cuales se evita todo el recorrido del personaje de un punto A al punto

B. Cabe mencionar que en juegos de aventura como *The Last of Us* o *Uncharted*, los personajes deben recorrer todo el camino hasta llegar al objetivo indicado.

- Cada año se presentan convenciones sobre videojuegos, sus lanzamientos. La más conocida es el “Electronic Entertainment Expo” o “E3”, una convención donde se muestran *trailers* y *demos* de los videojuegos que aparecerán en unos meses. Además, en algunos casos se presentan nuevas videoconsolas, adelantos sobre cómo se verá los gráficos. Hemos visto que, en este tipo de convenciones, muchos jugadores muestran su entusiasmo por sus lanzamientos, continuaciones, versiones remasterizadas, entre otros; además, los jugadores no solo pueden ver los trailers, sino también probar los prototipos antes de su lanzamiento oficial.
- En *The Last of Us* hemos visto que no se recurre al cuerpo sobrenatural; exceso de musculatura en los personajes, a diferencia de otros videojuegos, tales como *Resident Evil*, donde vemos personajes que tienen fuerza sobrenatural, como por ejemplo Chris Redfield, quien puede desviar una gran roca con un solo puño. Por otro lado, el equipo de diseñadores del juego *The Last of Us* construyó personajes reales, cuyo físico es similar a los humanos comunes. Asimismo, se aprecia en los personajes los signos de la edad, como el caso de Joel, también sus imperfecciones, marcas de golpes, rasguños, entre otros.
- Se evidencia el trabajo de los realizadores usando la estética cinematográfica, mostrándonos una representación simulada de la realidad, en este caso la ciudad de Boston, Massachusetts. Cabe mencionar que como se ha visto, el videojuego se realizó en tercera persona, por lo cual se puede apreciar todo el contexto, el recorrido de los

personajes, los detalles de la ciudad, entre otros. Sin embargo, en la búsqueda de hacerlo más realista, se toma en cuenta las referencias audiovisuales, tal es el caso de “The Last of Us” donde se tomaron parte de las películas, series, documentales, tales como “Soy Leyenda (2008), “Planet Earth”, “The Walking Dead”, entre otros.

- Se observó que para la realización del videojuego The Last of Us se utilizó varios referentes audiovisuales que abarca películas, series de televisión, hasta documentales. De esta forma, estos recursos permitieron para los realizadores poder brindar al jugador una experiencia única en el cual el jugador siente que está viendo una película; solo que el jugador puede interactuar con los personajes. Como se ha visto, existen varias adaptaciones del videojuego al cine; sin embargo, no llegan a tener un parecido, pues su historia es única y en el cine se crea personajes que no forman parte del juego, como el caso la saga de Resident Evil.

Como se ha visto, en la década de los años 90, se mostró ambientes tridimensionales donde los personajes pueden recorrer el contexto en 360°. Con el paso de los años, la calidad gráfica empezó a mejorar y nos muestra contextos cada vez más realistas, y esto lo evidenció The Last of Us en el 2013, y posteriormente, para la consola PS4, su versión remasterizada para mostrar más detalles al jugador.

- El uso de técnicas como la captura de movimiento traslada los movimientos reales de los actores a la computadora, generando fluidez y realismo en el videojuego. En el documental “Grounded: The Making of The Last of Us”, se pudo observar los trajes especiales que visten los actores para la post producción. Además, hemos visto la interpretación actoral de los personajes en escenarios especiales, simulando las

acciones. A lo largo de la historia de los videojuegos, hemos visto el arduo proceso de producción del juego; muchos de ellos, en el pasado, se utilizaba códigos y datos para su construcción; sin embargo, carecía de voces humanas y recursos sonoros reales. Años después, con la llegada de las nuevas generaciones de consolas, se puede ver los movimientos labiales de los personajes similares a los humanos, escuchar efectos similares a la vida real; y la música que forma parte de la historia.

- El uso de la cinemática en el videojuego nos ayuda a entender un poco más la historia, a saber, qué es lo que viene. Esto quedó demostrado en el argumento de Cameron (2017) en el cual la narrativa es presentada a través de la cinemática como contraste contra la interacción para que el jugador adquiriera conocimiento de lo que va a ocurrir. En algunos videojuegos, tales como Grand Theft Auto vemos cambios en la cinemática; es decir, el jugador puede optar por diferentes opciones y al presionar determinados botones para conocer dichas opciones, la escena empieza a cambiar.

Por lo tanto, la cinemática puede llegar a ser interactiva, el jugador toma sus propias decisiones y al realizarlo, es consciente de las consecuencias posteriores. En el caso de The Last of Us, la cinemática se presenta de acuerdo a las situaciones de riesgo en los cuales los personajes se encuentran: por ejemplo, si el personaje se encuentra el peligro y el jugador no presiona el determinado botón, aparece las consecuencias a través de la cinemática. De esta manera, el jugador es el que decide si lo presiona o no dicho botón.

Bibliografía

AARSETH, E

1997 “Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature” . [En línea]. Última visita: 29 de agosto de 2018.

https://books.google.es/books/about/Cybertext.html?id=qx_-zj0-TwoC&redir_esc=y

ACEVEDO M., Álvaro

2014 “Simulación y representación en los videojuegos ¿Dos tendencias? [En línea]. Última visita: 22 de agosto de 2018.

<http://www.zehngames.com/thinkpieces/simulacion-y-representacion-en-los-videojuegos-dos-tendencias/>

BARGASCH, Fernanda

2014 “28 días después: Escena de Londres desolada” ” [En línea]. Última visita: 10 de julio de 2018.

<https://ojoadicto.blogspot.com/2014/11/28-days-later-resena-y-escena-de.html>

BARTOLOMÉ, Óscar

2017 “Cine y videojuegos” [En línea]. Última visita: 2 de mayo de 2017.

< <http://www.el-parnasillo.com/cine-videojuegos.html> >

BAUDRILLARD, J.

1978 “*Cultura y Simulacro*” (P. Rovira, Ed., &P. Rovira, Trad). Barcelona:
Kairós

BEDOYA, Alejandro G.

1997 “¿Qué es la interactividad?” en *Usuario, Revista Electrónica*. Pp. 1-2.

BELLI Simone, CRISTIAN LÓPEZ Raventós

2008 “Breve historia de los videojuegos” en *Universitat Autònoma de
Barcelona*. Athenea Digital. Num.14 ISSN: 1578-8946. Pp.160-165.

BENAIM, Alberto Moisés

2013 “La evolución de los videojuegos” [En línea]. Última visita: 3 de mayo
de 2017.
<[http://wsimag.com/es/ciencia-y-tecnologia/20138-la-evolucion-de-
los-videojuegos](http://wsimag.com/es/ciencia-y-tecnologia/20138-la-evolucion-de-los-videojuegos)>

BLOCK Bruce

2008 “Estructura visual”. En *Narración visual*. Omega. Pp. 191-192.

CARRIÈRE, Jean Claude, BONITZER Pascal

1998 “Cómo se empieza a escribir” en *Práctica del guion cinematográfico*.
Paidós, ISBN: 84-7509-728-6. Pp. 14-19.

CAMERON, Kelsey

2017 *Narrative and gameplay design in the story-driven videogame: a case study on The Last of Us*. Tesis de magíster en Comunicaciones. Auckland: Auckland University of Technology. Consulta: 21 de abril de 2018. Pp. 20-23.

<https://aut.researchgateway.ac.nz/bitstream/handle/10292/10955/CameronK.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

CORTIZO PÉREZ, José Carlos

2017 “Gamificación: mecánicas de juego” [En línea]. Última visita: 22 de agosto de 2018.

<https://www.brainsins.com/es/blog/gamificacion-mecanicas-de-juego/3131>

DANCYGER Ken

2012 *Técnicas de edición en cine y video*. Gedisa. Pp.21-23, 33-36, 45-47.

DAVIS, Wade

1985 *The Serpent and the Rainbow*. New York: Simon and Schuster Paperbacks.

DÍAZ, Alfonso

- 2016 “Capitalismo, comunismo y zombis”. En *Democresía Revista de actualidad, cultura y pensamiento*. [En línea]. Última visita: 8 de julio de 2018.
- <https://www.democresia.es/pensamiento/capitalismo-comunismo-zombis/>

FERNANDEZ DIEZ, Federico, MARTÍNEZ ABADÍA, José

- 1999 “Naturalidad y Convención” en *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós. Pp.21-23.

FERNANDEZ DIEZ, Federico, MARTÍNEZ ABADÍA, José

- 1999 “Plano, Toma, Escena y Secuencia” en *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós. Pp.29-30, 32-35.

FERNÁNDEZ Manuel

- 1997 “La reflexión teórica de Eisenstein”. En *Influencia del montaje en el lenguaje audiovisual*. Libertarias/Prodhufi. Pp. 75-76, 79-85.

FERNÁNDEZ RUIZ, Marta

- 2011 “Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego”. En *Razón y Palabra*. Num.75 p.1-9.

FERRERO Ángel, Roas Saúl

2011 “El “zombi” como metáfora (contra)cultural”. En *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. 32. Pp. 2-4, 6,11).

FSGAMER

2015 “Cine y videojuegos, un dialogo transversal analiza la relación entre ambos medios.”. [En línea]. Última visita: 26 de abril de 2017.
<<http://www.fsgamer.com/cine-y-videojuegos-un-dialogo-transversal-analiza-la-relacion-entre-ambos-medios-20150102.html>>

GESTIÓN

2016 “Los videojuegos son los más rentables de la industria del entretenimiento” [En línea]. Última visita: 12 de noviembre de 2017.
<https://gestion.pe/economia/mercados/videojuegos-son-rentables-industria-entretenimiento-115951>

GONZÁLEZ HARO, J. J.

2014 “Diez series zombies para quienes no se contenten con “The Walking Dead” [En línea]. Última visita: 5 de julio de 2018.
<https://www.lavozdigital.es/tv/201412/13/zombies-walking-dead-series-20141211215002-pr.html>

GONZÁLEZ SÁNCHEZ, José Luis

2010 “La Interacción Persona-Ordenador (IPO)” en *Jugabilidad: Caracterización de la Experiencia del Jugador en Videojuegos*”
Universidad de Granada. Pp. 44.

GONZÁLEZ SÁNCHEZ, José Luis; N. Padilla Zea, F.L. Gutiérrez & M.J. Cabrera

2007 “De la Usabilidad a la Jugabilidad: Diseño de Videojuegos Centrado en el Jugador.” Universidad de Granada. Pp. 2-7.

GOSCIOLA Vicente

2009 “Narrativa audiovisual de los videojuegos: Aspectos comunes con el cine”. En *Cuadernos de información*. Num.25. ISSN: 0716-162X. pp. 53-56.

GRAS, Marc

2010 *Zombies. Muertos vivos en la cultura popular*. Barcelona, Quarentena ediciones.

HUGHES, Scott

2015 “Get real: Narrative and gameplay in The Last of Us”. [En línea]. Última visita: 12 de abril de 2018.

<http://compaso.eu/wp/wp-content/uploads/2015/08/Compasso2015-61-Hughes.pdf>

IMDB

2017 “Troy Baker” [En línea]. Última visita: 9 de julio de 2017.

<<http://www.imdb.com/name/nm1684869/>>

IMDB

2017 “Ashley Johnson” [En línea]. Última visita: 9 de julio de 2017.

<<http://www.imdb.com/name/nm0424534/>>

IMDB

2017 “Annie Wersching” [En línea]. Última visita: 9 de julio de 2017.

<http://www.imdb.com/name/nm1156709/?ref=ttfc_fc_cl_t5>

IMDB

2017 “Nolan North” [En línea]. Última visita: 9 de julio de 2017.

http://www.imdb.com/name/nm0636046/?ref=ttfc_fc_cl_t13

ISAZA, Miguel

2016 “El sonido en los videojuegos (1ra parte), jugador, música, diálogos” [En línea]. Última visita: 8 de julio de 2017.

<<https://www.hispasonic.com/blogs/sonido-videojuegos-1ra-parte-jugador-musica-dialogos/36600>>

- KEO Mary
2017 “*Realism in 3D graphics*” En: Graphic style in Video Games. Tesis de Bachiller. HAMK Riihimäki, Informaton and Communication Technology. Spring 2017. Pp.28-29.
- KERR, Aphra
2006 “The Business and Culture of Digital Games. Gamework/Gameplay”. SAGE. Londres. Pp.123
- KRACAUER, S.
1995 *De Caligari a Hitler*. Barcelona. Paidós
- LAUREL, Brenda
1998 Computers as Theatre. California: Addison-Wesley.
<https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps>
- LOAIZA, Maykeer
2012 “Resumen del documental “Planeta Tierra”” [En línea]. Última visita: 10 de julio de 2018.
<http://maykeerloaiza.blogspot.com/2012/04/tarea-38-resumen-del-documental-planeta.html>
- MARÍN, Eduardo
2014 “The Last of Us. DICE Awards”. [En línea]. Última visita: 2 de mayo de 2017. <<https://hipertextual.com/2014/02/the-last-of-us-dice-awards>>

MARTÍNEZ, I.

2018 “Lo fotográfico en la pintura” [En línea]. Última visita: 28 de setiembre de 2018. Pp. 19

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/martinez_1_ap/capitulo4.pdf

MAYRA, Franz

2008 “Game Cultures as subcultures” en *An introduction to Game Studies*. SAGE. Londres. Pp.19

MEC

2015 “Tema 3: La creación del guion” [En línea]. Última visita: 6 de mayo de 2017.

<http://ficus.pntic.mec.es/~jcof0007/VideoCEP/Tema3/guion.html>

MÉTRAUX, Alfred

1972 *Voodoo in Haiti. 1959*. London: Deutsch, 1972 (English Translation by Hugo Charteris)

MINGUELL, Meritxell Estebanell

2002 “Interactividad e Interacción” en *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*. Vol.1 Num.1 Pp. 25-27.

MONTES, Virginia

2018 “Sinopsis: Soy Leyenda (2007)” [En línea]. Última visita: 6 de agosto de 2018.

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-105557/>

MORALES, Clara

2014 “La nueva edad dorada del videojuego” [En línea]. Última visita: 30 de abril de 2017.

<http://cultura.elpais.com/cultura/2014/07/14/actualidad/1405351296_194284.html>

MORENO, Daniel

2014 “Impresiones: The Last of Us Remasterizado Naughty Play Station.” [En línea]. Última visita: 2 de mayo de 2017.

<http://www.eldiario.es/juegoreviews/avances/Impresiones-Last-Remasterizado-Naughty-Playstation_0_282072038.html>

MUY INTERESANTE

2018 “¿Qué son los zombis?” [En línea]. Última visita: 28 de diciembre de 2018.

<https://www.muyinteresante.es/cultura/arte-cultura/articulo/ique-son-los-zombis>

MYSLIDE

2015 “Cine y videojuegos un dialogo transversal”. [En línea]. Última visita.
30 de abril de 2017.

<<http://myslide.es/documents/cine-y-videojuegos-un-dialogo-transversal.html>>

NEWMAN, James

2017 “El Mito de los juegos ergódicos” [En línea]. Última visita: 15 de junio
de 2017.

<<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>>

OLIART Rosa María

2010 “El sonido en las etapas de un proceso de producción Audiovisual”.
Material del curso: Taller de Audio 2010-1. Pp. 2, 7-8, 10-15, 17-19.

OUNAE

2011 “La cámara en los videojuegos”. [En línea]. Última visita: 9 de abril de
2018.

<http://ounae.com/la-camara-en-los-videojuegos/>

ORTIZ FERNÁNDEZ, Samuel

2013 “Historia y evolución del cine zombi” [En línea]. Última visita: 15 de
julio de 2018.

<https://w3.ual.es/revistas/PhilUr/pdf/PhilUr10.4.OrtizFernandez.pdf>

PALACIOS, Jesús

2010 *La plaga de los zombis y otras historias de muertos vivos*, Madrid, Valdemar & Gótica.

PEERDEMAN, Peter

2010 “Sound and Music in Games”. [En línea]. Última visita: 12 de abril de 2018.

https://peterpeerdeman.nl/vu/ls/peerdeman_sound_and_music_in_games.pdf

PERRÓN Bernard, MARK J. P. Wolf

2005 “Introducción a la teoría del videojuego” en *FORMATS Revista de Comunicación Audiovisual*. Pp. 2-4, 12-13, 16-20.

PODER E IMAGEN

2013 “Foto realismo”. [En línea]. Última visita: 30 de setiembre de 2018.

<<http://podereimagen2013.blogspot.com/2013/03/fotorrealismo.html>>

POLA Aguado, María

2013 *El fenómeno de la cultura zombi en la literatura y las artes actuales: Un estudio teórico-analítico desde la literatura comparada*. Trabajo fin de Máster. Valladolid: Universidad de Valladolid, Facultad de Filosofía y Letras. Pp. 12-14, 16-19)

PONCE Águeda Delgado, GRANADOS GARCÍA Francisco

2012 “Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios”. En *Revista Comunicación*. Num.10 Vol.1 ISSN: 1989-600X. pp. 64-68.

RIPOLL, Xavier

2014 “El Lenguaje Cinematográfico”. [En línea]. Última visita: 4 de mayo de 2017. <<http://www.xtec.cat/~xripoll/lengua.htm>>

RIPOLL, Xavier

2014 “La Luz”. [En línea]. Última visita: 4 de mayo de 2017. <<http://www.xtec.cat/~xripoll/luz.htm>>

ROBLES, Juan Pablo

2014 “Reseña: The Last of Us Remasterizado”. [En línea]. Última visita: 28 de abril de 2017. <<http://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/resena-the-last-of-us-remastered-noticia-1749217>>

RODRIGUEZ, José A.

2017 “La gama cromática de los videojuegos”. [En línea]. Última visita: 8 de abril de 2018. <<http://es.ign.com/videojuegos/121164/feature/la-gama-cromatica-de-los-videojuegos>>

RUIZ GARCÍA, Antonio

- 2015 “El papel del jugador: la ilusión de la libertad y el problema de la interactividad”. En: *Videojuegos, una narrativa en evolución: Knight Lore, Half Life 2 y Heavy Rain como casos de estudio*. Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla. Pp.24-25.

SALANOVA SÁNCHEZ, Enrique Martínez

- 2014 “El color y la luz en el cine” [En línea]. Última visita: 7 de mayo de 2017. <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm>

SALAS SABAL, Israel

- 2015 “Videojuegos hecho cine” En: *La narrativa cinematográfica en los videojuegos*. Catalunya, 2015. Pp. 15-20.

SÁNCHEZ Coterón, Lara

- 2012 “Estética de juego” En: *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Madrid, 2012. Pp. 133-139.

SILVEIRA, Katia

- 2018 “5 razones por las cuales el apocalipsis zombie es totalmente posible” En. Vix.com. [En línea]. Última visita: 30 de junio de 2018.
<https://www.vix.com/es/btg/curiosidades/7787/5-razones-por-las-que-son-5-razones-por-las-que-el-apocalipsis-zombie-es-totalmente-posible>

SUÁREZ, Adrián

2017 “La interacción, la escena cinemática” [En línea]. Última visita: 15 de junio de 2017.

<<http://www.zehngames.com/articulos/la-interaccion-la-escena-cinematica/>>

SUÁREZ, Adrián

2018 “Una definición sociológica de la cultura del videojuego” [En línea]. Última visita: 4 de marzo de 2018.

<http://www.zehngames.com/thinkpieces/una-definicion-sociologica-la-cultura-del-videojuego/>

TWOHY, Margaret

2008 *From Voodoo to Viruses: The Evolution of the Zombie in Twentieth Century Popular Culture*. Tesis de máster en Filosofía con mención en Literatura Popular. Dublin, Irlanda: Trinity College Dublin. Pp, 7-9.

UNIVERSIDAD DE ALICANTE

2017 “Captura de movimiento” [En línea]. Última visita: 9 de julio de 2017.

<<https://si.ua.es/es/lccm/3-mocap/captura-de-movimiento.html>>

VARELA, Alina

2013 “La idea de The Last of Us surgió de un documental” [En línea]. Última visita: 15 de julio de 2018.

<http://www.qore.com/noticias/7153/La-idea-de-The-Last-of-Us-surgio-de-un-documental>

WIKIA

2013 “The Last of Us” [En línea]. Última visita: 4 de julio de 2017.

<<http://es.thelastofus.wikia.com>>

WIKIA

2010 “The Walking Dead” [En línea]. Última visita: 30 de julio de 2018.

[http://es.thewalkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Dead_\(serie_de_televisi%C3%B3n\)](http://es.thewalkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Dead_(serie_de_televisi%C3%B3n))

YOUTUBE

2014 “Grounded: The making of The Last of Us” [En línea]. Última visita: 12 de junio de 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps>

ZEHNGAMES

2017 “La interacción, la escena cinemática” [En línea]. Última visita: 15 de junio de 2017.

<<http://www.zehngames.com/articulos/la-interaccion-la-escena-cinematica/>>

ZEHNGAMES

2018 “Una definición sociológica de la cultura del videojuego” [En línea].

Última visita: 4 de marzo de 2018.

<http://www.zehngames.com/thinkpieces/una-definicion-sociologica-la-cultura-del-videojuego/>

ZEHNGAMES

2014 "Luz e iluminación parte 2: la iluminación estática" [En línea] Última visita: 17 de junio de 2017.

<http://www.zehngames.com/developers/luz-e-iluminacion-parte-ii-la-iluminacion-estatica>

