

## LA CRÍTICA AL PRESENTE DESDE EL FUTURO EN *THE LAST OF US*

### THE CRITICISM TO THE PRESENT FROM THE FUTURE IN *THE LAST OF US*

---

**Adrián Suárez Mouriño**

Universidad Internacional de la Rioja. Logroño / España

[adrian.suarez@unir.net](mailto:adrian.suarez@unir.net)

<https://orcid.org/0000-0001-6500-7850>

Recibido/Received: 28/06/2020

Modificado/Modified: 29/10/2020

Aceptado/Accepted: 02/11/2020

#### RESUMEN

*The Last of Us* realiza una crítica a nuestra sociedad presente desde un futuro apocalíptico que sucederá dentro de unos treinta años. A diferencia de videojuegos como *Detroit Become Human*, que critican nuestro futuro desde uno más lejano, o *Grand Theft Auto IV*, que analiza con severidad nuestro presente desde uno ficcionado pero siendo también presente, el videojuego de *Naughty Dog* habla de nuestro hoy desde un mañana en el que todo ha salido mal. Para hacerlo, Ellie, una niña nacida tras el apocalipsis, estudia nuestra era mediante objetos de cultura pop, diarios y carteles que encuentra. Le pregunta sobre ellos a Joel, que ha vivido en nuestro tiempo, para poder sacar conclusiones. Estudiamos cómo este videojuego asume que todo ha salido mal y cómo lo expresa a través de su narración.

#### PALABRAS CLAVE

The Last of Us; narrativa indexicada; apocalipsis; crítica social; interacción.

#### SUMARIO

1. Introducción. 2. Mirando alrededor. 3. Matizaciones a nuestra condición de narratario y micro-offline en las narrativas apocalípticas. 4. Los habitantes del espacio que narra. 5. Conclusiones. Bibliografía.

#### ABSTRACT

*The Last of Us* criticizes our present society from an apocalyptic future that will happen in about thirty years. Unlike videogames such as *Detroit Become Human*, which criticize our future from a more distant one, or *Grand Theft Auto IV*, which severely analyzes our present from a fictional one but also being present, *Naughty Dog* videogames speak of our today from a tomorrow where everything has gone wrong. To do this, Ellie, a girl born after the apocalypse, studies our era through pop culture objects, personal diaries and posters that she finds. He asks Joel about them, who has lived in our time, to draw conclusions. We study how this video game assumes that everything has gone wrong and how it expresses it through its narration.

#### KEYWORDS

The Last of Us; Indexical Storytelling; Apocalypse; Social Criticism; Interaction.

#### CONTENTS

1. Introduction. 2. Looking around. 3. Nuances to our narratee condition and micro-offline status in apocalyptic narratives. 4. The inhabitants of the space that narrates. 5. Conclusions. References.

## 1. INTRODUCCIÓN

Durante los años 80 y 90 resultaba frecuente encontrarse con películas que hablaban de un futuro desolador y deshumanizado. Los replicantes de *Blade Runner* (Scott, 1982) y la pérdida de la identidad, *Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999) y la reducción del humano a ser una pila, *Back to the Future Part II* (Zemeckis, 1989) y lo dependiente que seríamos de los medios, o la amenaza de un mundo con las temperaturas disparadas, representado en *Double Dragon* (Yukich, 1995), son solo cuatro de entre tantos ejemplos de películas que tenían como ambientación un futuro horripilante. No ayudaba a aliviar el pánico la aparición de internet y del primer navegador en 1993 (Burkeman, 2009), puesto que invitaba a pensar que se destruirían las formas de relación humanas tradicionales. Tampoco nos tranquilizaban las tensiones entre los países durante y tras la finalización de la Guerra Fría entre 1947 y 1991 (Maynes y Hyland, 1993), o las continuas advertencias sobre la llegada de un desastroso cambio climático a partir de los años 70 (Manabe y Wetherald, 1967). Pero la forma de convertir en obras de ficción los temores de entonces es distinta a la actual. Por aquel entonces, provocaban la aparición de películas, libros e incluso videojuegos que advertían. Nos decían que podíamos cambiar, que aún estábamos a tiempo. Porque hay redención en *Blade Runner* y voluntad de devolverle su hogar a los humanos en *Matrix*. En *Back to the Future Part II* se regresa al pasado felizmente y en *Double Dragon* se habla del cambio climático a modo de broma, como si el guionista pensara que nunca llegaríamos a la situación en la que nos encontramos en 2020.

Trasladándonos ya al presente en el que se escribe este texto, a noviembre del 2020, la mayoría de esas cuestiones no solo no se han solucionado, sino que han ido a peor y se han sumado otras calamidades. Internet ha dado paso al ciberacoso y a las *fake news*, se fecha 2030 como el punto de no retorno para los problemas originados por el cambio climático (BBC Mundo, 2018), se ha producido un incremento de la presencia de la ultra derecha en la política (Ferrero, 2019), el *Brexit* ha separado Europa y la pandemia provocada por el coronavirus nos obliga a reformular la manera en la que nos relacionamos. ¿Hay esperanza? Series de televisión como *The Walking Dead* (Darabont, 2011- en emisión) o *Snowpiercer* (Joon-ho, 2014) o películas como *The Road* (Hillcoat, 2009) o *Children of Men* (Cuarón, 2006) dicen que no. En lugar de advertir a la sociedad para que cambie y no llegar a la situación en la que se ambientan, muestran a la nueva sociedad que se formará en un nuevo contexto; bien sea sobreviviendo al cambio climático, a las guerras o a una enfermedad. Es decir, se asume que un futuro desolador y apocalíptico es inevitable, por lo que se prefiere explicar cómo se ha de sobrevivir a él. En ese contexto se desarrolla *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) como videojuego y objeto de nuestro estudio. El presente trabajo se pregunta de qué forma ha cambiado este paradigma mediante el análisis estético y jugable de este título, centrándonos en su afectación a la narrativa. Esto nos permitirá entender cómo representan estas formas de ficción actuales este punto de no retorno vacío de esperanza en un contexto lúdico e interactivo, cómo podemos estudiarlas bajo este enfoque y en qué hemos de fijarnos. Escogemos *The Last of Us* para este texto y no otro juego porque cuenta con muchos estudios a sus espaldas, por lo que pretendemos que este los enriquezca tanto a ellos como a la propia investigación de este trabajo.

Destacamos *The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia* (Farca y Ladevèze, 2016), en el que se trata que la solución que el videojuego le ofrece al hombre para renacer es volver a entrar en contacto con la naturaleza, pues no hay vuelta atrás. También *The reconstruction of morality and the evolution of naturalism in The Last of Us. Games and Culture* (Green, 2016) y su indagación de la reconstrucción de la moral del

hombre en un desastre sin remedio. *Get real: Narrative and gameplay in The Last of us. Journal of comparative research in anthropology and sociology* (Hughes, 2015) pone el foco en algo que trataremos: hasta qué punto este videojuego puede ser realista para expresar su desolación, y hasta qué punto tiene que ceder al gran público para resultar comercial. *Playing Whiteness in Crisis in The Last of Us and Tomb Raider. Transactions of the Digital Games Research Association* (Murray, 2019) analiza los roles de las figuras normativas una vez que llega una sociedad que ve alterada por completo sus valores clásicos. También cabe citar el trabajo *Playing in the Continuum: Moral Relativism in The Last of Us* (Harilal, 2018) pues consigue analizar con éxito las repercusiones del final del videojuego en esta cuestión: no hay vuelta atrás, por lo que Joel prefiere vivir con Ellie que soñar con una posible reconstrucción de la realidad pasada, pero sin ella. Nuestra investigación se sitúa un paso antes a todas estas. Nos interesa detectar el paso previo a ese cambio de moral, a esa decisión de ser uno con la naturaleza, al cambio de roles o a la toma de esa decisión final. Es decir, ¿qué pistas nos da *The Last of Us*, con su conjunto narrativo del que participa la jugabilidad y la estética, de que no hay esperanza para luego pasar a hablar de sociedad, moral o roles de género apoyándonos en ellas? Para responder a esta cuestión, analizaremos fragmentos destacados del juego. Por supuesto, no son los únicos de los que se puede extraer conocimiento, pero esperamos que nuestro trabajo sirva de base para que otros investigadores puedan apoyarse en él para realizar análisis similares.

*The Last of Us* comienza con una introducción jugable que sucede en nuestro tiempo presente. En ella manejamos a Joel, un padre con una hija: Sara. De repente ocurre la tragedia: se desata una enfermedad provocada por el cordyceps, un hongo que transforma a todos los seres humanos a los que infecta en una suerte de zombi. Joel consigue sobrevivir a este primer brote, pero su hija muere. Años más tarde, ya en el futuro, Joel conoce a Ellie, una niña nacida ya en una época en la que estos seres mutados, conocidos como chasqueadores, corredores o hinchados en función de su naturaleza, son lo normal. Ellie es inmune al hongo, por lo que en ella puede estar la cura para el mundo. Joel tiene que viajar con ella como guardaespaldas por América para llevarla junto a los Luciérnagas. Ellos podrán operarla y extraer de su cerebro la vacuna. Durante el viaje, Ellie peleará del lado de Joel contra aquellos que la buscan y quieren matarla, por lo que tendrá que esconderse en casas en las que antes vivían personas y ahora están desiertas. Allí encuentra pósters, diarios personales, carteles promocionales que recoge, mira y hasta colecciona. Leyéndolos con nostalgia (Radchenko, 2020), le pregunta a Joel por el significado de lo que representan, y él le contesta...

## 2. MIRANDO ALREDEDOR

Evocar una historia o el trasfondo de un personaje a través de objetos diseminados en un entorno no es patrimonio exclusivo del videojuego. El cine mudo recorría a esta técnica para completar la información que no podía ofrecer mediante conversaciones. En *The Gold Rush* (Chaplin, 1925), se emplean letreros para explicar la naturaleza de los establecimientos de un pueblo, como el que reza Lizarof Photos o el de la sala Monte Carlo Dance Hall. Al leerlos, el espectador y el propio protagonista puede predecir a qué negocio va a acceder. También en la misma película, cuando los dos buscadores de oro se quedan atrapados en una cabaña, entendemos que están solos y a merced del hambre, la sed y las inclemencias temporales porque la pequeña casita está absolutamente vacía de elementos comestibles o con los que interactuar.

En una producción más reciente, en *Edward Scissorhands* (Burton, 1991), la simpática vendedora de productos Avon entra en la casa de Edward y puede ver recortes de periódicos, obras realizadas por él y otros objetos que pueblan el escenario antes de conocerlo. Todos estos elementos la nutren de contexto y le evocan razonamientos de quién puede poblar esa casa. En ambas producciones, lo que se hace es recargar un mismo escenario de elementos que alguien puede mirar. El orden en el que aparecen estos elementos se prepara para que tengan importancia en la historia y construyan narración; también para que el espectador, desde la extradiégesis, reciba una información de una forma concreta que favorezca la inmersión en la obra. En la secuencia de la película de Tim Burton, el personaje interpretado por Dianne Wiest y el espectador se sobrecogen e intrigan a la vez ante la expectativa de qué monstruo vivirá en esa casa. Lo que ayuda a meternos en su piel.

Esta argucia narrativa se conoce comúnmente como *environmental storytelling*. El término proviene del mundo de los parques de atracciones (Carson, 2000) y del diseño de las montañas rusas y trenes de la bruja. A ambos lados del vagón en el que se monta el usuario se ubican imágenes y retazos de historia. Pero este término nace como uno que parece más adecuado al cine que al objeto de nuestro estudio: un videojuego, *The Last of Us*, puesto que implica una nula interacción en ese escenario. Cuando vamos en una montaña rusa no tocamos ni manipulamos lo que tenemos alrededor. Es decir, en *Edward Scissorhands* no existe un agente activo (Pearce, 2007) que podamos controlar para decidir qué ver y qué no, qué tocar y qué no, qué leer y qué no, y en el título de *Naughty Dog*, con gráficos, animaciones y movimientos de corte realista (Shapiro, Peña-Herborn y Hancock, 2006), esa interacción tiene que estar integrada en el proceso de mirar como parte de las reglas de la simulación (Frasca, 2003) para que funcione. En la película dirigida por Tim Burton. el movimiento de la cámara decide por nosotros.

Estudiando la implementación de la idea de *environmental storytelling* en el videojuego, pero sin solucionar todavía la cuestión de la interacción, Jenkins (2007) señaló que esta disposición de elementos con fines narrativos podía configurar una evocación fragmentada de la historia o de hechos que ya le eran conocidos al espectador, configurando así micronarrativas. Nitsche (2009) apuntó que la disposición de estos elementos por el escenario también podía facilitar la comprensión de algún detalle o conjunto de detalles al jugador, siendo una interesante manera de contar una historia no lineal. A esto se añadió un año más tarde otro matiz: que podría servir también para contar una historia a expensas del jugador y que hubiera sucedido antes de que él hubiera llegado ahí (Smith and Worch, 2010). Sobre esto, Smith and Worch detalló la necesidad de estudiar los sistemas y mecánicas con los que el jugador intervenía sobre ese escenario, pues eso afectaba a la narración, a la avatardad y a la recepción de esa historia, poniendo de nuevo el foco en el imperativo de valorar la interacción en esta cuestión. Y esta sucesión de elementos narrativos colocados en el escenario permite que el jugador pueda aprender lo que ocurre en su entorno sin necesidad de guías o tutoriales (Domsch, 2013:130).

Todas estas aportaciones, cada vez más próximas, certeras y útiles de cara a estudiar la interacción, al jugador y al avatar de cara a cómo una historia se cuenta auxiliándose del escenario convergen en el término *indexical storytelling* propuesto por Fernández-Vara (2011). Este concepto absorbe todo lo aportado para crear una aproximación que sí permite estudiar la interacción y la participación mutua del desarrollador y del jugador en una coautoría narradora; pues el primero dispone pistas en el escenario que el segundo ha de encontrar, ordenar y comprender de forma indexada, una a una. De esta forma, se fomenta la inmersión del jugador en el entorno (Calleja, 2011). A su vez, sirve para aligerar de escenas cinemáticas la estructura narrativa del juego, muy presentes en los juegos AAA (Ip, 2011).

Lo propuesto por Fernández-Vara implica elementos presentes en el entorno capaces de provocar dinámicas de juego mediante mecánicas; por ejemplo, el sonido provocado en la dinámica de movimiento de un soldado en *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001). En nuestro caso, la música interpretada por Joel o Ellie también contaría, pues sería un *index* de un conocimiento previo que tenemos como jugador en el tiempo presente, y nos evocaría una información contenida en la tridimensionalidad del espacio de juego. Por ello, en este artículo no hablaremos de *environmental storytelling* sino de *indexical storytelling*, por ser más preciso para nuestro objeto de estudio. Lo propuesto por Fernández-Vara es también útil de cara a estudiar narrativas de pandemia o apocalipsis, porque lo emocional no siempre llega del contenido de una foto, sino de la reacción a verla, de la respuesta dinámica a la acción de ver y también de cómo estas pistas están ordenadas a través de caminos que el jugador ha de seguir.

*Indexical storytelling* se refiere al estado de las cosas que nos encontramos en nuestra partida, a cómo ellas interaccionan con nosotras y nosotros con ellas, siendo su propio estado lo que analizamos. A efectos prácticos, y explicado en pocas palabras, son las pistas ordenadas que un desarrollador narrativo deja en un entorno para que las sigamos. Estudiar así las narrativas que se forman en un entorno, y que son los mimbres de una historia que sucedió antes de que nosotros llegáramos, conecta también con la idea del videojuego como *performance* o actuación (Fernández-Vara, 2009), pues de la misma manera que una misma obra puede ser representada de diferentes formas por diferentes actores o compañías de teatro. A través de la interacción que acaba conjugando narración, un jugador puede percibir esta de una forma o de otra.

Para complementar esta aproximación al estudio de historias que sucedieron antes de que el jugador llegase al lugar y que conforman narraciones mediante su interacción, aplicamos también la metodología de la narración de las interacciones (Suárez, 2019).

Entendemos la narración como un ciclo que empieza con un jugador que actúa como actante sobre los elementos ludoficcionales de su entorno, a saber: escenario, objeto y personajes. Esta interacción produce cambios de estado que son recogidos por elementos que conforman la voz del meganarrador del videojuego en su conjunto. Las llamamos voces enunciativas del narrador y son de carácter antediegético (el HUD y otros avisadores impresos entre la diégesis y la extradiégesis), homodiegético (cambios de estado que se manifiestan en la propia diégesis, como el grito de dolor de Ellie al ser golpeada), intradiegéticas (narradores auxiliares presentes en la diégesis y construyendo una propia, como lo que sucede en una televisión o en el interior de un cuadro), autodiegéticas (la capacidad propia del avatar de narrar) y heterodiegéticas (narradores auxiliares no presentes en la diégesis. En el caso de *The Last of Us*, los intertextos que señalan el cambio de estación entre episodios o un narrador con voz en off en caso de haberlo).

Una vez que el actante interacciona sobre los elementos ludoficcionales, una u otra voz le da información al jugador que recibe en forma de narratario. Entendemos la narración como una doble secuencia temporal (Genette, 1991: 33), de forma que existe un estado intermedio entre que como narratario el jugador recibe esa información y vuelve a interactuar como actante. Definimos ese momento de desconexión como micro-offline tomando como referencia el término offline aportado por Newman (2002). En él, el jugador se prepara para lo que está por venir (Upton, 2015) sin ser ni narratario ni actante. En videojuegos como *The Last of Us*, o en otros que hablan de crítica social o de videojuegos que exponen las miserias de nuestro presente, es en este instante ínfimo de desconexión y reflexión en el que cala el mensaje del título, puesto que opera la mente racional (Suárez, 2018), más lenta que cuando somos narratario (mente emocional) o actante (sistema endocrino).

Con esta base teórica, analizaremos cómo Ellie y Joel interaccionan como actantes sobre los elementos ludoficcionales que se encuentran como pistas de una historia que ya ha sucedido, activando las voces enunciativas del narrador y recibiendo esa información como narratarios que el jugador absorbe durante el micro-offline. De esa forma se compone *indexical storytelling* que es variable de cada jugador, pues cada uno es libre de explorar un entorno a su manera siempre que el juego se lo permita en un ejercicio de libertad dirigida (Navarro-Remesal, 2016). Estudiamos esta metodología con *The Last of Us*, pero se pretende que sea aplicable para el análisis de narrativas y micronarrativas de otros juegos con calado social que dependan de las pistas de su ambientación para narrar.

### 3. MATIZACIONES A NUESTRA CONDICIÓN DE NARRATARIO Y MICRO-OFFLINE EN LAS NARRATIVAS APOCALÍPTICAS

Como hemos explicado, la relación entre Joel y Ellie es la de una persona mayor, Joel, que ha vivido antes de que la pandemia del cordyceps estallara, por lo que tiene información sobre tiempos pretéritos. Ellie, por otro lado, solo ha vivido en este presente apocalíptico, por lo que percibe el pasado en dos tiempos: en primer lugar, mediante su propia interpretación de lo que ve a su alrededor. En segundo lugar, en función de cómo Joel le explica lo que ve. En ocasiones, Ellie va sola o acompañada por una amiga que sabe tanto como ella por estar en su misma situación. Cuando Joel le explica algo actúa como una voz enunciativa del narrador homodiegética (por formar parte de la propia diégesis del juego) que nos afecta como narratarios y también en nuestro estado de micro-offline, si no lo controlamos a él, o autodiegética en caso de que sí.

Esta diferenciación la notamos tras superar la aventura principal de *The Last of Us* y jugar al DLC *Left Behind* (Naughty Dog, 2014). Esta segunda aventura dura alrededor de cuatro horas y se desarrolla años antes de que Joel y Ellie se encuentren. Ella va acompañada por Riley, una amiga de su edad a un centro comercial. Juntas entran en un fotomatón que todavía funciona y se sacan unas fotos. Al finalizar, la máquina les pregunta si quieren compartirlas en Facebook. Ellas no saben a qué se refiere pues no han conocido las redes sociales, por lo que se burlan. En esta situación, el título nos lleva al estado de narratario y luego al de micro-offline con una reflexión curiosa: las protagonistas se burlan del pasado y les da igual, no quieren regresar a él ni reconstruirlo. Sin embargo, cuando es Joel el que habla con Ellie, la cosa cambia. Hay un momento en el que Ellie lee un diario de una chica del pasado y le pregunta a Joel que si las personas de su época se preocupaban de cosas tan tontas como peinarse el pelo o elegir la ropa correcta. Joel suspira y le dice que sí. Entonces nos vamos al estado de narratario con una información crítica que invita a la una reflexión diferente en el estado de micro-offline.

Este uso de una voz enunciativa autodiegética (controlamos a Joel, es nuestro avatar) como interpretador de la información altera nuestra condición de narratario y nos predispone a creer lo que el juego quiere que pensemos; lo que se descubre como una útil herramienta en el análisis de narrativas postapocalípticas. En *The Last of Us Parte II* (Naughty Dog, 2020), Joel le explica a Ellie que ha encontrado unos cómics que a ella le encantan, pero Joel reconoce que no le apasionan. Se lo razona contándole que no le gusta cómo sus protagonistas se traicionan y se matan los unos a los otros, pero Ellie no responde, dando a entender que para ella, eso, en su presente, es lo más normal del mundo. En este caso, es la respuesta de Ellie la que nos predispone a entender que el mundo actual es así, como el de los cómics. Más adelante, Ellie le pregunta a Joel sobre lo que ha hecho él en el pasado, en

concreto en la escena en la que él la rescató al final del primer juego mientras ella estaba inconsciente y, actuando él este caso como una voz enunciativa homodiegética, pues no lo controlamos, matiza nuestro posterior salto de actante a narratario y al estado de micro-offline. Es decir, no solo percibimos fragmentos de narración a través de los elementos que se encuentran en el entorno, sino que mediante nuestro acompañante en la aventura esta información se puede reinterpretar. Con el cambio de pareja o con su ausencia, se puede trabajar y jugar con lo que recibimos como narratarios y con el mensaje con el que nos quedamos. En *The Last of Us Parte II* se produce un continuo cambio en la focalización, en el personaje que controlamos para que la información que recibimos no se entienda en términos absolutos, sino en una escala de grises. Manejamos al que creemos que es el villano y alternamos luego manejando a Ellie. De esta forma, jugando con estas voces enunciativas homodiegéticas y autodiegéticas, podemos alterar lo que pensamos como jugadores. Esta cuestión es clave en el análisis de estas narrativas, es el relato de los distintos supervivientes.

#### 4. LOS HABITANTES DEL ESPACIO QUE NARRA

Siguiendo lo propuesto por Fernández-Vara, señalando que todo lo que está en el entorno es capaz de construir una narración al ordenarse, no solo una nota, un cuadro o una pintada, en *The Last of Us* nos encontramos con los corredores, chasqueadores e hinchados. El hongo cordyceps infecta a las personas y, cuánto más está en su cuerpo, más las deforma. Los corredores todavía tienen aspecto humano, los chasqueadores tienen su cara recubierta por una costra que les impide ver. Los hinchados tienen esta masa por todo su cuerpo. En *The Last of Us Parte II*, que sucede unos años después del original, aparecen los tambaleantes, que están completamente cubiertos por esa película endurecida. Son más planta zombi que ser antropomórfico. En función de dónde nos encontremos a uno u otro tipo de enemigo, sabremos el tiempo que esa zona ha estado invadida por el hongo cordyceps, otorgando al espacio una temporalidad y un nivel diferente de dramatismo que afecta a las micronarrativas que se generan.

En los espacios en los que hay hinchados, sabemos que la zona se ha infectado en una fecha cercana a 2013, cuando estalló la pandemia. Si hay corredores, la infección del espacio se produjo en un tiempo más próximo al tiempo presente del juego, 30 años después. Dónde hay corredores o chasqueadores se aprecia cómo la vida ha seguido pese a su presencia: instalándose barricadas, colchones improvisados para dormir e incluso zonas para dar clase a los niños. Si hay hinchados, el área está abandonada, sin luz ni rastro de personas desde hace mucho tiempo. Eso afecta a la lectura y análisis de su *indexical storytelling*. El acceso a estas áreas también cambia la manera de hablar entre Joel y Ellie, que tienen menos conversaciones sobre lo que ha ocurrido ahí y solo quieren huir, por lo que la información que se nos da y su interpretación es diferente. Si queremos estudiar un espacio con vocación de narrar, también tenemos que observar esta cuestión de cara a cómo retrata la forma en la que la sociedad ha avanzado.

Con estos análisis de los personajes y de los enemigos, queremos destacar su relevancia en este tipo de análisis, pues suelen pasar desapercibidos al analizar las micronarrativas que se forman en espacios lúdicos, también al estudiar la conformación de narrativas postapocalípticas. Con estos dos puntos claros, pasamos a analizar cómo *The Last of Us* reflexiona sobre el pasado con escenarios e ítems.

#### 4.1. Sara: La sociedad de la gran recesión

El primer personaje que controlamos en *The Last of Us* es Sara, la hija de Joel. Tras una escena cinematográfica en que el juego manifiesta esta relación, se va a dormir y se despierta poco minutos antes del brote de cordyceps. Se levanta de la cama y recorre su cuarto, el pasillo y el salón hasta dar con su padre, que aparece nervioso porque ya se ha enfrentado a los primeros infectados. Este pequeño tránsito que Sara hace por la vivienda sirve para establecer el estado en el que se encuentra el mundo antes de la pandemia, antes del apocalipsis y antes de que el cataclismo cambiase para siempre a la sociedad.

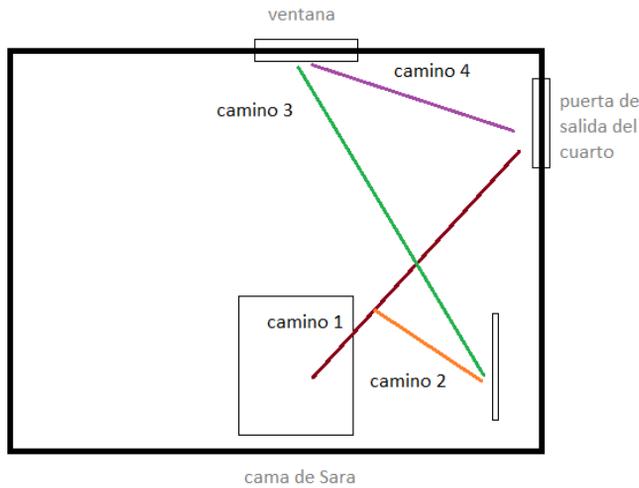
Para construir un conjunto de micronarrativas con función evocativa en colaboración con la interacción y que, juntas, formulen una amplia sección de *indexical storytelling*, se la permite a Sara mirar a su alrededor y encontrar fotos de su padre, de ella y de su tío; instantáneas en las que aparece ella jugando al fútbol y varios objetos personales que nos hablan de sus aficiones: discos de música, pósters de películas recién estrenadas, una televisión, etc.

Al mostrarse estos objetos no se habilita la opción de pulsar un botón para ejercer una interacción como tal, pero la propia acción del jugador de girar la cámara como actante y dirigir hacia esa foto la vista de Sara, es una interacción. Podríamos comparar este instante con el que ocurre en *Edward Scissorhands* protagonizado por la vendedora de Avon, pero, la diferencia es que, en una película, es la preparación a priori del plano y el movimiento de la cámara lo que nos dirige. En *The Last of Us* nosotros decidimos qué ver y qué no, de forma que es una interacción, y no una sin importancia, es de tipología ergódica (Aarseth, 1997). En este caso, es determinante para el fluir de la acción porque la información contenida en esas fotos sirve para conocer más a Joel. En el futuro también nos encontraremos con su tío, lloraremos por la muerte de su sobrina y descubriremos que la pasión por la música de Sara proviene de la de su padre, pues siempre quiso ser músico profesional.

Todos estos objetos se presentan como pistas ordenadas obedeciendo el interés del desarrollador. Sara se despierta desde un lado de la cama y hay un recorrido que va desde este punto hasta la puerta de salida (camino 1 en la figura 1). La cámara se asegura de que lo comprendamos colocándose de forma que la puerta se encuentra en el punto de fuga de la perspectiva. Al caminar hacia la salida de la estancia, hay fotos y música que mirar. Cuando avanzamos para irnos, un espejo llama nuestra atención y nos mueve hasta las estanterías para curiosear (camino 2). Desde aquí, volvemos a movernos en dirección a la puerta pero una ventana nos insta a caminar hacia a ella (camino 3), generando un tercer recorrido que realizaremos antes de retornar al original fijado por la puerta de inicio.

Del mismo modo que hay fotos sobre las que no podemos activar ninguna acción mecánica a través del mando, componiendo igualmente una interacción, al ir hacia la ventana se le muestra al jugador un avisador antediegético (Navarro-Remesal, García-Catalán, 2015) en forma circular y blanco. En esta ocasión, sí podemos recoger el objeto y Sara lo inspecciona con detalle, dándonos su opinión sobre él. Se trata de un libro. Hay varias voces que participan en la construcción de estas micronarrativas. Las fotos, libros y discos como objetos presentes en la diégesis son de condición homodiegética, pues son parte de ella. Se formulan voces intradiegéticas en el interior de las fotos, pues componen una diégesis propia en su interior. Sara habla empleando una voz enunciativa autodiegética, pues es ella misma la que habla. Señalar que tipo de voz enunciativa corresponde a cada elemento no es baladí, sino para invitar a realizar posteriores estudios sobre cada una, su inventario de recursos, limitaciones y posibilidades.

Figura 1. Habitación de Sara en planta



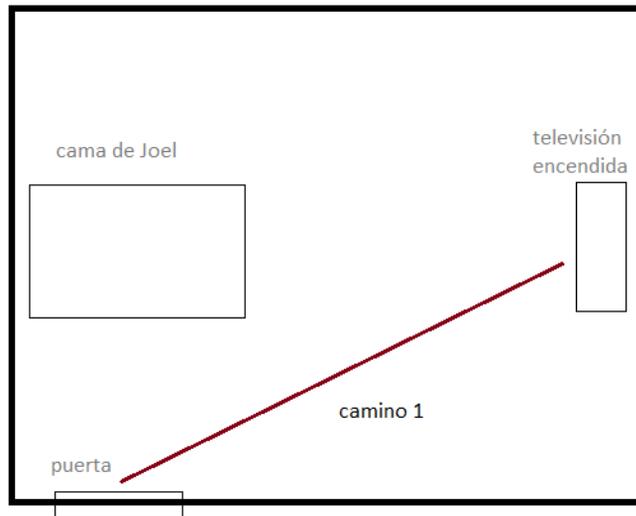
Fuente: Elaboración propia

Finalmente, tras ver el libro se le sugiere al jugador que se marche del cuarto (camino 4). Esta colección de interacciones, sean ejecutando la pulsación de un botón para obtener más información de ellas, o solo mirando, son relevantes para la consecución de la trama del videojuego, para la avatarización del personaje y para que la evocación se produzca. La partida de un jugador, la de alguien que quiere finalizar *The Last of Us* en el menor tiempo posible, puede ser la de tomar el camino 1 desde la cama hasta la puerta sin desviarse por el resto de caminos, sin decidir interactuar girando la cámara ni haciendo que Sara mire sus objetos. Otro jugador puede seguir buscando información que complementes las micronarrativas que nos deja esta colección de pistas. En la pared enfrentada a la puerta de salida también hay más información con las que interactuar, pero el videojuego no formula caminos hacia ellas, deja ese espacio para que el jugador que quiera explorar (Hamari, 2014) tome esa decisión. En este punto formulamos una pregunta que debería ser abordado en futuros análisis: ¿cómo se enfrenta cada jugador a una situación ficcionada de pandemia y cómo lo analizamos en función de su interacción con la escena?

Las micronarrativas que se crean a través de las pistas (libros, fotos, cuadros, discos) en la habitación de Sara sirven para evocar la idea de Sara jugando al fútbol, de ella leyendo y escuchando música, de lo que le gusta. Eso nos habla de una sociedad culta y de un mundo en el que los niños juegan libres, aprenden, son curiosos y tienen espacio para descubrir quiénes son a través de la cultura. El cuarto en sí nos explica que Sara tiene un techo bajo el que dormir, una cama caliente y es feliz. Este es el estado al que se entiende que queremos devolver el mundo tras el brote del virus, empleando la inmunidad de Ellie.

Al abrir la puerta y atravesar el pasillo, llegamos al cuarto de baño y leemos un periódico (una nueva pista), que nos advierte de que algo malvado le está pasando al mundo. A continuación, llegamos a la habitación de Joel. Cuando entramos, se invita al jugador a comparar la del padre con la de la hija. La de él es muy austera, no hay fotos de gente jugando al fútbol, las paredes están vacías y tiene la televisión puesta con las noticias emitiéndose. Hay desorden y solo se formula un único camino (camino 1 en la figura 2) porque el juego expresa que no hay nada más que ver que la televisión ahí.

Figura 2. Habitación de Joel en planta



Fuente: Elaboración propia

Con esta segunda habitación, y en contraposición con la primera, nos hacemos un retrato más claro de la sociedad de 2013: los niños son felices mientras que los padres son infelices. La información de Joel que recibimos caminando con Sara se complementa con la de la escena cinemática de antes de tomar su control. En ella, Sara escucha a su padre hablando por teléfono y expresando problemas laborales con un cliente. Joel es contratista y trabajador en el sector de la construcción. En el año 2013, momento en el que se ambienta la secuencia que estudiamos, solo habían pasado 5 años desde la crisis mundial conocida como la Gran Recesión (Zuckerman, 2010). Afectó con dureza, entre otros sectores, al de la construcción (Peralta-Alva, 2011). Al entrar en la habitación de Joel y ver que no hay más caminos que seguir que el de la puerta a la televisión, se construye una micronarrativa que evoca esto: Joel no tiene hobbies a la vista, no se preocupa de ordenar su habitación y solo está interesado en lo que ocurre en el mundo para salir de esta situación. Se preocupa por su hija, por el futuro, a la que colma con atenciones: discos, libros, cuadros, viajes que se ven en las fotos, aún a costa de sacrificar lo que él pueda poseer.

Además de establecer la realidad de la sociedad de 2013, también deja al jugador con una duda: en caso de poder hacerlo, ¿Joel querría volver a esta sociedad? ¿A una tan marcada por el capitalismo que le arrebata el presente a las personas de un plumazo? Una vez que *The Last of Us* habla de cómo es su sociedad y sus personas a través del manejo del *indexical storytelling*, le permite a Sara bajar por las escaleras del segundo piso hasta el primero. En el salón está Joel. Huyen por la ciudad ya atacada por los mutados por el cordyceps y, finalmente, ella muere. Se produce una elipsis de 30 años y pasamos a controlar a Joel en el futuro.

#### 4.2. Joel: La linealidad del fascismo y el estado opresor

30 años después, Joel ya no trabaja en el sector de la construcción. Es contrabandista. La



solo se nos evoca. El juego recurre a continuas voces enunciativas homodiegéticas para lograr este efecto. Joel, como voz autodiegética, no manifiesta su opinión, lo que en sí también resulta relevante de cara a comprender cómo se siente: se calla porque le duele ver la situación o le da absolutamente igual. Para enfatizar la idea de un estado fascista se establece un camino único y del que no se puede salir ni sobre el que se puede intervenir. Se le obliga al jugador a mirar dónde debe, no se elige como si se puede hacer en la habitación de Sara. De todas formas, seguimos contando la libertad de elegir cuánto tiempo queremos mirar y también la de charlar con alguien al final del camino 1 (según la figura 3) para obtener más información

La historia sigue su curso desde aquí hasta que Joel conoce a Ellie. Juntos han de avanzar para llegar hasta Los Luciérnagas para que sus científicos extraigan de la sangre de la chica inmune la cura. En su misión, tendrán que entrar en varias casas deshabitadas, abandonadas desde 2013 y exploradas 30 años después por alguien que no tiene ni idea de cómo era la vida antes acompañada por alguien que sí, pero que tiene sentimientos encontrados sobre ella.

### 4.3. Joel y Ellie: Un futuro que libera a través de un camino libre

Manejando a Joel y teniendo a Ellie como compañera, *The Last of Us* combina dos estructuras de juego que se vuelven una. Seguimos teniendo un recorrido tan lineal como el representado en la figura 3, pero podemos explorar en él tanto como queramos, con tramos más abiertos que otros pero siempre siendo lo que se conoce como un pasillo. En ellos, hemos de buscar recursos para sobrevivir de una manera similar a cómo Sara explora su cuarto en la figura 1, solo que el juego no emplea trucos de cámara o de construcción de plano para generar caminos sugeridos o prefijados.

Es decir, siendo Joel hemos de decidir explorar lo que se nos antoje y encontrar las pistas dejadas por el desarrollador para reconstruir los hechos que han sucedido antes de que llegáramos ahí. Ellie, al hacer estos descubrimientos, nos hará preguntas que Joel responde como puede, poniendo en contraste la realidad de su día actual con su pasado, tanto el más inmediato como el de 2013 al lado de su hija Sara. Sobre lo primero, cuando llegan a una ciudad en la que esconde un amigo de Joel que les ha de prestar un coche para seguir su viaje, descubren un cartel de metro y medio de alto que obliga al que lo lea a huir a una zona de evacuación. Ellie le pregunta que qué quiere decir y Joel le responde que a una zona de cuarentena controlada por el gobierno libre de cordyceps.

Al ser Joel el que da la explicación como una voz enunciativa autodiegética, le añade información extra desde su propia perspectiva. Ellie le pregunta que tiene que ser duro dejar todas tus cosas en casa y huir con lo puesto a estos lugares, pero Joel le dice que esa no es la parte dura, refiriéndose a la muerte de Sara. De esta forma, se va construyendo mediante un intercambio de opiniones tanto a ambos personajes como se generan micronarrativas que evocan lo ocurrido. A través de esta charla, Joel se va abriendo a Ellie, cogiéndole cariño y sustituyendo el dolor de la pérdida de Sara por afecto paternal hacia ella, lo que hace que estas conversaciones se vuelvan más abiertas y honestas a medida que avanza la aventura. Es decir, afectando a la cualidad de Joel como voz enunciativa autodiegética, que como participante del constructo del narrador obtiene una comunicabilidad (Bordwell, 1996) más clara.

En la figura 4 representamos el esquema de nivel habitual con el que nos topamos en el avance de Joel y Ellie en el mundo de juego. Tenemos un único camino obligatorio (camino 1) con la opción de abandonarlo para retomararlo más adelante. Al hacerlo libremente y

explorar, podemos encontrar casas abandonadas en la que se producen micronarrativas a través del encuentro de elementos a recoger que inician conversaciones y relaciones entre ellos. Podemos encontrar uno, dos, varios o ninguno, pero siempre bajo la decisión del jugador como avatar, que decide ir a por ello.

Figura 4. Esquema en planta de avance por zonas más abiertas con principio y fin



Fuente: Elaboración propia

Es en esa libertad del jugador siendo Joel, y hablando con Ellie, es cuando el que el personaje encuentra un lugar al que llamar hogar, en el que se relaja y descubre cómo él ha evitado el desastre que no han logrado los que ahí vivían. Es un diseño de camino que choca con el que se muestra cuando el gobierno fascista regula nuestros actos. En estas micronarrativas descubrimos que las familias vivían unidas al encontramos a parejas muertas sobre la cama. Notas que explican cómo uno mató al otro para que no se convirtiera en un monstruo, cómo planeaban huir y, sobre todo, cómo el estado los dejó solos a merced de los tiempos. Todas estas pequeñas composiciones narrativas se contraponen con la idea de familia que componen Joel y Ellie: progenitor e hija, reflejándose como la única salvación auténtica de la humanidad: la unión de personas sin importar su pasado componiendo núcleos familiares.

Sobre lo segundo. Tras encontrarnos con el hermano de Joel: Tommy, Ellie se escapa y entra en un rancho. Allí se encuentra con el diario de una chica escrito en el 2013. 30 años después, Ellie le pregunta a Joel si lo único que le importaba a ellas era la ropa y el aspecto. Joel le responde que los tiempos han cambiado mucho. Es decir, al hablar de *indexical storytelling* no solo resultan relevantes de cara a su estudio los objetos que nos encontramos, sino el propio camino determinado por el desarrollador para que los encontremos a ellos o los hitos que entregan información, y también lo que significa para la narración el contraste entre el distinto diseño de estos caminos. *The Last of Us* abre su mundo para que Joel y Ellie funcionen como arqueólogos de un tiempo pasado, para que disfruten encontrando retazos del ayer a merced. Ahí aparece un camino de entrada y de salida que se puede romper en

cualquier momento. Sin embargo, para expresar que un estado autoritario gobierna y controla la información, se usa un camino de recorrido único, sin exploración a mayores de su único recorrido. Este segundo diseño de escenario aparece cuando Joel está con Ellie, porque la chica representa un futuro que libera a Joel de los demonios de su pasado.

#### 4.4. Ellie: Asumiendo el presente

Llegados a un momento de la aventura, Joel resulta herido y Ellie asume el rol de su cuidadora. En ese instante, el videojuego nos cede el control de la joven en lugar del manejo de Joel. Jugando solo con ella, y sin nadie con la que hablar, Ellie asume la nueva realidad y busca el pasado como si fuera una fantasía, algo que nunca llegará pero con lo que sueña. En el año 2020 hemos sufrido la pandemia producida por el coronavirus (Arroyo, 2020) y se ha hablado de vivir una nueva normalidad tras él, lo que implica llevar mascarilla, mantener una distancia de separación de dos metros y limitar los aforos de los espacios internos. La humanidad sueña con la antigua normalidad, con no vivir con estas restricciones y con volver a relacionarse de forma habitual. Ellie tiene unos sueños similares en *The Last of Us*. Su forma de expresarlo es con la interacción con elementos de la cultura pop con los que se va encontrando en el juego.

Ellie sueña con jugar a videojuegos, por lo que siempre que encuentra una máquina de videojuegos arcade, aunque no funcione, fantasea con activarla y echar una partida. Colecciona cómics y en *The Last of Us Parte II* también cromos de superhéroes. También en esta secuela aprende a tocar la guitarra, interpretando temas clásicos como *Take on me* (A-ha, 1994). Todos los ítems que se encuentran y que evocan este pasado se comportan como enunciadores homodiegéticos al estar mezclados con el entorno pero intradiegéticos cuando Ellie interviene sobre ellos. Y como ocurre en la película *Midnight in Paris* (Allen, 2011) se insiste con todos ellos en la idea de que cualquier pasado fue mejor.

Estos objetos aparecen indistintamente en cualquier estructura de diseño de nivel y de caminos antes explicados y de manera que intente parecer aleatoria, en muchos casos, pero también vinculada a la propiedad de a quienes Ellie se los sustrae. En *The Last of Us*, que sucede varios años después del original, y en el que la sociedad ha encontrado la manera de tener electricidad, ya vuelven a jugar a los viejos videojuegos y a recuperar las antiguas costumbres, como tocar la guitarra o escuchar música, pero no generan nada de cultura nueva, solo reviven la del pasado. Porque cualquier pasado fue mucho mejor. Pero este pasado, nuestro presente, que veneran es solo el que se percibe a través de los objetos de la cultura pop. Al final de *The Last of Us*, Joel se niega a entregar a Ellie a Los Luciérnagas para que extraigan la cura al hongo cordyceps de su interior. No quiere que muera en el intento, pero también porque ha descubierto que la felicidad se encuentra en la construcción de una nueva sociedad liberada del feroz capitalismo que en el año 2013 le hizo pasar tantas penurias económicas. En *The Last of Us Parte II*, al menos durante los primeros instantes del videojuego, Joel es feliz tocando la guitarra, matando a transformados, estando al lado de su hermano y de Ellie, pero sin trabajar en algo que lo hace infeliz. Es decir, el videojuego nos hace pasar a través de un profundo análisis de nuestro presente y nuestro futuro mediante el empleo de una alternancia en la avataridad y usando los recursos del *indexical storytelling* para decirnos que nuestro presente es hermoso por nuestra cultura pero abominable por las sociedades que creamos y por el capitalismo. Incluso en un mundo infectado de muerte y caos, seríamos más felices si nos despojásemos de horarios y de responsabilidades que nos condenan a la infelicidad.

## 5. CONCLUSIONES

En este artículo hemos explicado los mecanismos que emplea *The Last of Us* para criticar el presente que vivimos a día de hoy desde el pasado a través de sus construcciones narrativas, estética, avataridad, escenario y elementos interactivos. Desde el futuro y partiendo de su propio presente, se señala lo catastrófico que fue para la sociedad la Gran Recesión, tanto, que aunque estalle una pandemia asesina y exista la posibilidad de revertirla para regresar a ella, se prefiere avanzar. Desde esa crítica al capitalismo que provocó una de las mayores crisis de la historia de la humanidad, se razona de que estamos condenados a ella y a sus estragos. Al ir con Ellie, se romantiza el pasado a través de los productos de la cultura popular, pero se ridiculiza a la sociedad y a sus costumbres, como si ellas fueran parte de la causa de lo ocurrido entre 2008 y 2013, cuando comienza la expansión del virus del cordyceps.

Extendiendo nuestro análisis, en *The Last of Us Parte II*, sin la existencia del dinero, del trabajo, de los horarios y sin teléfonos móviles que nos acosen con sus llamadas, nos encontramos a un Joel muy diferente. Al entrar en la casa en la que vive tras lo ocurrido en *The Last of Us* siendo Ellie, vemos cómo dedica su tiempo a la escultura, teniendo una habitación decorada con sus creaciones y para hacer más. Toca la guitarra y enseña a Ellie a hacerlo. Su casa está llena de películas, de fotos y de gratos recuerdos que comenzó a acumular solo tras conocer a Ellie y dejar muy atrás aquel 2013. Si comparamos estas habitaciones con el dormitorio triste en el que entramos con Sara, nos encontramos con dos Joel absolutamente diferentes. Con dos sociedades opuestas.

Pero para poder llegar a esta conclusión no podemos quedarnos solo con lo que los textos o las palabras nos cuentan, hemos de realizar un análisis como el propuesto en este artículo, y que esperamos sea útil para futuros análisis de otros investigadores de cara a comprender cómo las ficciones lúdicas actuales hablan de un futuro sin esperanza. Tenemos que analizar los caminos que el desarrollador habilita en cada área o nivel, comprobar cuántos hay, cómo están diseminados y a través de qué pistas le hablan al jugador. También cómo se interactúa con ellas, cómo nuestro avatar o sus acompañantes interpretan lo que ven y cómo el conjunto de todos estos elementos en una zona dialoga en contraste con otra. En este texto hemos hecho este ejercicio de *indexical storytelling* combinándolo con la descripción cualitativa y semiótica de estos elementos. Gracias al análisis de las voces enunciativas del narrador por separado, podremos comprender al narrador general de la obra o meganarrador, lo que la postre nos permitirá realizar un análisis de tipo cognitivo del mismo (Bordwell, 1996).

Esta metodología de análisis no es solo relevante para conocer cómo habla de las sociedades del presente, del futuro y del pasado *The Last of Us*. Se puede extrapolar a otros videojuegos que también quieren hablar de realidades sociales desespeanzadas y de sus individuos como: *Persona 5 Royal* (Atlus, 2020), y la doble cara de la sociedad postmoderna, *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) y los resultados de la guerra en la población, *Fallout 3* (Bethesda, 2008) y los efectos del progreso mal entendido y la deshumanización a la que nos condena, *Yakuza Kiyami* (Sega, 2016) y los efectos de la burbuja inmobiliaria en los barrios y tantos otros ejemplos.

Porque para analizar a una sociedad y a las personas, no podemos limitar el análisis a lo que estas personas nos cuentan, hay que ampliarlo a su manera de vivir, de amar, de luchar, de moverse y hasta en la forma en la que se tocan las cuerdas de una guitarra. Esperamos que este texto ayude como primera aproximación al estudio profundo de esta cuestión. Quizás, al entender verdaderamente que no hay esperanza, encontremos alguna.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arroyo, J. (23 de marzo de 2020). Coronavirus: infectados en España y la evolución del brote desde el origen. *Redacción Médica*. Recuperado de: <https://www.redaccionmedica.com/secciones/sanidad-hoy/coronavirus-infectados-espana-y-evolucion-covid19-desde-origen-4148>
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Burkeman, O. (23 de octubre de 2008). Forty years of the internet: how the world changed forever. *The Guardian*. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/technology/2009/oct/23/internet-40-history-arpant>
- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. mit Press
- Carson, D. (1 de marzo de 2000) Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry. *Gamasutra*. Recuperado de: [http://www.gamasutra.com/view/feature/3186/environmental\\_storytelling\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3186/environmental_storytelling_.php)
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and narrative in video games* (p. 196). De Gruyter
- Espen, A. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press: Maryland
- Farca, G., & Ladevèze, C. (2016). *The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia*. In DiGRA/FDG.
- Fernandez Vara, C. (2009). Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. International Digital Games Research Association. Brunel University, West London.
- Fernández-Vara, C. (enero de 2011). Game spaces speak volumes: Indexical storytelling. En DiGRA. *Think Design Play*. Digital Games Research Association. Digital Games Research Association, Brasil.
- Ferrero, A. (18 de enero de 2019). El ascenso de la ultraderecha y la nueva Europa. *El Salto*. Recuperado de: <https://www.elsaltodiario.com/union-europea/ascenso-ultraderecha-europa>
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative. *The video game theory reader*, 221-235
- Green, A. M. (2016). *The reconstruction of morality and the evolution of naturalism in The Last of Us*. *Games and Culture*, 11(7-8), 745-763
- Hamari, J. (2014). Player Types: A Meta-synthesis. *Digra 1* (2). Recuperado de: <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/13>
- Harilal, S. (2018). *Playing in the Continuum: Moral Relativism in The Last of Us*. Sic: časopis za književnost, kulturu i književno prevođenje, (1-Year 9), 0-0.
- Hughes, S. (2015). Get real: Narrative and gameplay in *The Last of us*. *Journal of comparative research in anthropology and sociology*, 6(01), 149-154
- Hyland, W., Maynes, C. (1993). *The Nature of the Post-Cold War World*. USA: BiblioGov.
- Ip, B. (2011). Narrative structures in computer and video games: part 2: emotions, structures, and archetypes. *Games and Culture*, 6(3), 203-244
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. En Noah Wardrip-Fruin y Pat Harrigan (eds). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. (pp. 118-130). MIT Press: Cambridge.
- Manabe, S., Wetherald, R. (1967). Thermal Equilibrium of the Atmosphere with a Given Distribution of Relative Humidity. *J. Atmos. Sci.* (1967) 24 (3): 241–259.
- Murray, S. (2019). Playing Whiteness in Crisis in *The Last of Us* and *Tomb Raider*. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3)
- Navarro-Remesal, V. & García-Catalán, S. (2015). «¡Ey, tú frente a la tele!»: El jugador como actante en la ficción y la cuarta pared en el videojuego. En Cuesta, J. & Sierra, J. (Eds.), *Videojuegos, arte y narrativa audiovisual* (p. 211-230). Madrid: Esne Editorial.
- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad Dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila
- Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames. *Game Studies*, 2(1). Recuperado de: [www.gamestudies.org/0102/newman/](http://www.gamestudies.org/0102/newman/)
- Nitsche, M. (2009). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. MIT Press, Cambridge,
- Pearce, C. (2007). Narrative environments from Disneyland to World of Warcraft. En Drew Davidson,

- Matthias Böttger, Julian Kücklich, Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Heather Kelley (eds.). *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. (pp. 200-205) Birkhäuser : Suiza.
- Peralta-Alva, A. (2011). Construction and the Great Recession. *Economic Synopses* (35). Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/227438236\\_Construction\\_and\\_the\\_Great\\_Recession](https://www.researchgate.net/publication/227438236_Construction_and_the_Great_Recession)
- Radchenko, S. (2020). *Metamodern Gaming: Literary Analysis of The Last of Us*. *Interlitteraria*, 25(1), 246-259.
- Redacción BBC Mundo. (8 de octubre de 2018). Por qué 2030 es la fecha límite de la humanidad para evitar una catástrofe global. *BBC News*. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45785972>
- Shapiro, M. A.; Peña-Herborn, J. y Hancock, J. T. (2006). *Realism, imagination, and narrative video games*.
- Smith, H., & Worch, M. (2010). What Happened Here? Environmental Storytelling. *Game Developers Conference*. San Francisco.
- Suárez, A. (2018). *La narración de las interacciones* (Tesis doctoral). UDC, A Coruña
- Suárez, A. (2019). Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción. *Caracteres*, 8(1): 39-71 Recuperado de: <http://revistacaracteres.net/wp-content/uploads/2019/06/Caracteresvol8n1mayo2019-narracion-videojuego.pdf>
- Upton, B. (2015). *The Aesthetic of Play*. Massachusetts: MIT Press Books.

### **Breve currículum:**

#### **Adrián Suárez Mourinho**

Doctor por la UDC especializado en narrativa en videojuegos. Autor de 'El Padre de las Almas Oscuras: Hidetaka Miyazaki a través de su obra' y 'Sobre Mario: de fontanero a leyenda 1981-1996'. Redactor para *Mundogamers* y *3djuegos*. Profesor en UNIR y director de trabajos de final de master. Profesor en EBF Coruña.