



## NARRATIVAS TRANSMEDIALES EN FICCIONES POSTAPOCALÍPTICAS: El Caso de *The Last of us*

ROSA NÚÑEZ-PACHECO <sup>1</sup>  
rnunezp@unsa.edu.pe

AYMÉ BARREDA-PARRA <sup>1</sup>  
vbarredapa@unsa.edu.pe

MARIANNÉ NÚÑEZ-NÚÑEZ <sup>1</sup>  
mnuneznu@unsa.edu.pe

<sup>1</sup>Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú

PALABRAS CLAVE	RESUMEN
Transmedia Adaptación Videojuego Literatura Serie televisiva Cine Ficción	<i>El propósito de este artículo consiste en analizar las relaciones transmediales entre el videojuego The last of us (Naughty Dog, 2013) y su respectiva adaptación como serie televisiva producida por Sony Pictures Television y Play Station Production (2023); asimismo, se establece los vínculos con la novela La carretera (2006) de Cormac McCarthy y su versión cinematográfica dirigida por John Hillcoat en 2009. Desde el marco de los Comparative Media Studies, el análisis se centra en los procesos transmediales que se producen entre el videojuego, la serie televisiva, la novela y la película.</i>

Recibido: 26/ 07 / 2025  
Aceptado: 29/ 10 / 2025

## 1. Introducción

En el proceso de creación de nuevas ficciones con soporte tecnológico, la literatura no ha perdido su lugar privilegiado, ya que sigue siendo la mayor generadora de universos de ficción. Sin embargo, resulta necesario conocer cómo la literatura interactúa con esos otros universos narrativos que desde el nacimiento del cine a fines del siglo XIX hasta las nuevas formas de realidad virtual, realidad aumentada, inteligencia artificial y desarrollo inconmensurable del mundo videolúdico del presente siglo, han complejizado la forma de contar historias precisamente por los medios tecnológicos que utilizan.

Desde las últimas décadas del siglo pasado hasta el presente se han planteado diversas aproximaciones teóricas y críticas para abordar este fenómeno. En los últimos años, el concepto de adaptación está resurgiendo en el marco de los *Adaptation Studies*, debido al enfoque anticanónico e interdisciplinario que le han dado al estudio de las interrelaciones entre la literatura, el cine y la teoría crítica (Leitch, 2017). Al parecer este encuentro de la literatura con otros medios como el cine, y más recientemente, con los videojuegos y, eventualmente, las series televisivas, no han sido siempre satisfactorias en el proceso de adaptación, dado que cada medio emplea lenguajes distintos, aunque ello no impide que puedan compartir elementos narrativos comunes. Sin embargo, hay que destacar la primacía de las palabras en la literatura y las imágenes en el cine y la televisión, como elementos diferenciadores (Sánchez-Noriega, 2000); y en el caso de los videojuegos, la interactividad. A ello se suma el carácter narrativo de algunos videojuegos, más aún aquellos vinculados al mundo literario.

En este artículo reflexionaremos sobre la transmedialidad, que se da en cuatro manifestaciones artísticas de naturaleza literaria, fílmica, lúdica y televisiva. En concreto nos ocuparemos de la novela *La carretera* del escritor norteamericano Cormac McCarthy, que fue publicada originalmente en inglés en 2006. La novela tuvo una buena recepción por parte de la crítica por lo que el autor obtuvo el premio Pulitzer en 2007. Fue llevada al cine en 2009 por el director John Hillcoat con el mismo nombre. En ambos relatos, literario y cinematográfico, se representa un mundo postapocalíptico, que ha sido devastado, y en el que un padre y su hijo buscan sobrevivir. A esta adaptación fílmica de la novela hay que agregar el videojuego *The last of us*, desarrollado por la empresa estadounidense *Naughty Dog* en 2013, y considerado uno de los mejores videojuegos por su narrativa y abordaje de los personajes femeninos. Asimismo, a esta narrativa transmedial hay que sumar la serie televisiva *The last of us* producida por las empresas Sony Pictures Television y Play Station Production en 2023 y difundida por el canal de cable Home Box Office (HBO). En este caso, la novela de McCarthy y la película dirigida por Hillcoat sirven de inspiración al desarrollo del videojuego narrativo en mención y su posterior versión como serie televisiva.

## 2. Marco teórico

Existe una amplia red semántica que tiene que ver con las relaciones entre los diferentes medios que han surgido a partir del desarrollo de la tecnología y la comunicación en los dos últimos siglos, a los que se ha llamado procesos intermediales o intermedialidad, que abarca a su vez otras tres categorías afines entre sí como son la multimedialidad, la remedialidad y la transmedialidad, los cuales forman parte de los denominados *Comparative Media Studies*. Si bien la intermedialidad ha sido asociada al concepto de dialogismo de Bajtín e intertextualidad de Julia Kristeva, desde los estudios actuales sobre los medios no se hace referencia a la intertextualidad (Rajewsky, 2020).

La multimedialidad está relacionada a la copresencia directa de varios medios en un mismo texto o soporte, produciéndose una combinación de medios e hibridación; la remedialidad tiene que ver con la presencia indirecta de un medio dentro de otro, dando lugar a las referencias intermediales y la remediación; y la transmedialidad que se entiende como el paso de un medio a otro, posibilitando la transposición de medios y adaptabilidad (Gil y Pardo, 2018). Por lo tanto, la transmedialidad resulta ser un concepto apropiado cuando se quiere analizar las adaptaciones cinematográficas, ya que el cine recurre a códigos usados por otras formas de arte y se complementan, no solo en la literatura, sino también en el teatro, la fotografía, etc. (Gómez, 2010).

Precisamente, en este universo semántico de relaciones entre medios, uno de los conceptos que mayor antigüedad posee es el de adaptación, ya que desde sus inicios, el cine ha recurrido a la literatura en busca de historias. Hay que considerar que la adaptación de una obra implica un proceso complejo, que recae mayormente en la labor del guionista. Como señala Baltodano “el término *adaptar* refiere ajuste, reacomodo; es decir, el traslado de un objeto a través de dos circunstancias diferentes, un cambio

en su naturaleza" (Baldotano, 2009, p. 22), este ajuste supone que se realizarán cambios no solo en la trama, sino también en otros aspectos. Por su parte, Corrigan (2017) aclara que el término adaptación es entendido desde tres perspectivas: como proceso, donde se describe cómo se reconfiguran o se relacionan los textos; como producto, una adaptación puede designar la entidad que resulta de esa relación entre dos o más actividades; y como acto de recepción en el que la lectura o el visionado de ese trabajo se adapta activamente como una forma específica de disfrute y comprensión.

Asimismo, la adaptación está vinculada a la transmediación, en el que el relato resultante es diferente en cada nuevo medio que difunda la historia (Albaladejo-Ortega y Sánchez-Martínez, 2018). En otras palabras, no se puede entender el sentido de la adaptación si no se lo relaciona con el concepto de intermedialidad, ya que este tipo de movimientos adaptativos tienden a enfatizar la manipulación, apropiación, y transformación de los materiales de origen a medida que se convierten en "muestras", "remezclas", "reinicios" y "mashups", términos que ahora forman parte central del léxico de adaptación (Corrigan, 2017), y que hacen posible que podamos hablar más propiamente de transmedialidad o narrativas transmedia, la cual a su vez se caracteriza por la existencia de una macrohistoria que se amplía principalmente a través de cuatro vías: la creación de microhistorias intersticiales, la creación de historias paralelas, la creación de historias periféricas y el contenido generados por los usuarios o prosumidores (Scolari, 2009).

Por último, debemos considerar que cierto tipo de adaptación también puede considerarse como una forma de expansión transmedia (Scolari, 2013). Fue Henry Jenkins (2003), quien a inicios del presente siglo, propuso el concepto de narrativa transmedia refiriéndose así a la convergencia de medios. Carlos Scolari precisa aún más esta idea de convergencia al sostener que es una forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación como puede ser el cine, el cómic, la televisión, los videojuegos, el teatro, etc. (Scolari, 2013). La misma literatura en sus distintos géneros narrativos como las novelas, los cuentos, el teatro, etc., ha participado en esta convergencia, la mayor parte de las veces sin proponérselo.

### 3. Metodología

El presente estudio es de tipo exploratorio. La metodología empleada presenta un enfoque cualitativo. En primera instancia, esta investigación se constituye en una revisión bibliográfica, que consiste básicamente en un proceso de tres etapas: búsqueda de información, organización de la información y análisis de la información (Gómez-Luna et al., 2014). En segunda instancia, este trabajo debe ser visto dentro del marco de los *Comparative Media Studies*, que analiza los procesos de intermedialidad y transmedialidad, los cuales permiten abordar los objetos provenientes de distintos medios (Jenkins, 2008; Ryan & Thon, 2014; Scolari, 2013).

Se han propuesto varios modelos de análisis de las narrativas transmedia en los cuales no solo están inmersos los videojuegos, sino también otros universos ficcionales como el cine, la literatura, los cómics, etc. Se siguió parcialmente el modelo propuesto por García-Carrizo y Heredero-Díaz (2015), quienes proponen un modelo de análisis de cuatro etapas: a) identificación y análisis de la macrohistoria; b) identificación y análisis de las extensiones de la macrohistoria que conforman la narrativa transmedia (elementos del universo oficiales y extraoficiales); c) elaboración de un mapa del universo transmedia oficial y extraoficial; d) elaboración de una línea cronológica de la evolución del universo transmedia.

Igualmente, se aplicó el modelo de análisis para establecer vínculos entre distintos medios de Navarrete-Cardero et al. (2023), quienes proponen cuatro disposiciones ludoficcionales para vincular principalmente literatura y videojuegos, pero que también puede aplicarse a otros medios. La primera disposición está referida a las obras cuyos protagonistas se transforman en héroes en sagas, con libertad para expandir la historia. La segunda disposición corresponde a la remediación exacta del videojuego. En la tercera disposición, se puede prescindir de los personajes y de la historia, y solo se rescata exclusivamente un espacio o una atmósfera. Por último, en la cuarta disposición ludoficcional, "no se remedia una única obra sino un architexto, es decir, un texto –o varios textos– con valor de género que aparece ausente, pero convertido en modelo imitable" (p. 439).

#### 4. Adaptación de una ficción postapocalíptica

El término postapocalíptico se refiere a los acontecimientos posteriores a un evento o crisis central, que genera cambios profundos y drásticos en la vida de las personas, y provoca pérdidas muy significativas ya sea en el plano material como vidas humanas (Espinoza-Rojas y Méndez, 2015). La novela *La carretera* del escritor estadounidense Cormac McCarthy es una representación postapocalíptica de un mundo tras una hecatombe mundial. Nos presenta a un padre y su hijo en un mundo de supervivencia. El camino que recorren los personajes los lleva a una lucha continua por sobrevivir en una civilización caótica, donde la mayoría de los seres humanos se han convertido en una horda de caníbales. Al respecto, Chen & Chen (2024) encuentran que la narrativa de padre e hijo es una forma de cartografía literaria, es decir, un esfuerzo por aliviar la perplejidad espacial y construir significado entre los humanos y el lugar a través de la narración.

Hay que considerar que la adaptación cinematográfica implica un largo proceso, pero existen ciertos recursos como el uso del flashback, los sueños y la narración en off, que son usados como explicaciones en los términos de Robert McKee, según el cual hay dos objetivos para las explicaciones: “el principal consiste en ahondar el conflicto inmediato. Su objetivo secundario es transmitir información.” (Mc Kee, 2011, p. 252).

En el caso de la novela *La carretera*, esta posee vacíos de información que requieren explicaciones. Desde el inicio de la novela se muestra el viaje de un padre y su hijo, pero no se sabe exactamente por qué están haciendo ese viaje, más adelante se dan algunas pistas de lo que sucede. Sin embargo, en un relato fílmico mayormente hay una mayor explicación de la historia a través de diferentes recursos como los flashbacks y la voz en off.

En relación al uso del flashback, este recurso cinematográfico se presenta principalmente a través de los sueños del hombre. Un aspecto general, presente en estos recursos, es que siempre está en ellos la figura materna. Opuesto al libro, en el film hay un mayor desarrollo del personaje de la madre, justamente a través del uso del flashback. Hernández Ruiz dice que la narración de McCarthy se enfoca en las memorias del protagonista a través de un narrador extradiegético focalizado en la figura del padre que recuerda su vida anterior con la madre de su hijo.

En segundo lugar tenemos el asunto de la narración en off. En este aspecto se encuentra uno de los cambios más resaltantes en la adaptación. Como lo recalca Linda Seger (1994), “A veces los guiones cinematográficos usan una voz en off o narrador para expresar conflictos interiores. A menos que se use con mucho cuidado (...), se puede convertir en una historia hablada” (p.154). El narrador en la película se encuentra en primera persona. Es el padre quien narra todo lo que les ha sucedido. Expresa sus temores y arrepentimientos, además del amor por su hijo. Sin embargo, en la novela de McCarthy, el narrador es un tercero, un narrador extradiegético o impersonal, el cual presta su voz a los personajes en ciertas ocasiones. En este caso, la voz en off nos permite interiorizar en el personaje del padre, quien ya hemos establecido es el focalizador de la película y la novela. Mediante estas narraciones podemos entender la relación del padre con el hijo y sus diversas preocupaciones.

La novela de McCarthy, en su primera escena, fuerza a los lectores a enfrentar un espacio postapocalíptico y aniquila por completo el mundo natural y verde como se conocía, excepto en la memoria. La película, en cambio, inicia con planos detalle en colores cálidos de árboles y flores, y recién entonces pasa a una escena donde el hombre y la esposa son testigos de los incendios, señal de la calamidad. Penhall, el guionista de la adaptación cinematográfica, en una entrevista con Bledsoe (2009) indica que era muy importante mostrar lo que el protagonista había perdido, el hecho de que antes hubiera una mujer hermosa y la vida que había tenido; por lo cual, los flashbacks en la película son vitales.

Por su parte, el director Hillcoat utiliza dos tipos de puesta en escena que contrastan, para así capturar el sentido lóbrego que McCarthy imprime en su novela a través de su economía de lenguaje. La película alterna colores llamativos para las escenas ambientadas en el pasado, antes de que ocurriera la catástrofe, y sepia para las escenas en el presente de la acción. Esta dicotomía es uno de los aspectos más llamativos, ya que es “en la mente del hombre, las texturas y colores de su esposa (...) los que trabajan contra el paisaje gris y sin vida que lo rodea” (Carr, 2012, p. 586)

## 5. Transmedialidad en el videojuego y la serie televisiva *The Last of us*

El videojuego *The Last of us* tuvo su lanzamiento en 2013. Más adelante se expandió su universo narrativo con el DLC *The Last of Us: Left Behind*, que relata las vivencias de uno de los protagonistas, Ellie, antes de los sucesos posapocalípticos que da cuenta el videojuego inicial. Posteriormente, en 2019, la compañía *Sony Computer Entertainment* estrenó *The Last of Us Part II*. En 2023, la empresa HBO proyectó la primera temporada de la serie televisiva basada en el videojuego. Recientemente, en abril de 2025 se proyectó la segunda temporada que amplió la historia inicial. Alrededor de ellos circunda el mundo de los fans que se han inspirado en los personajes y han recreado la historia, como es el caso del cortometraje *Stay* (2021), dirigido por la norteamericana Yoshua Toonen y filmado durante la pandemia del coronavirus, lo cual se constituye como una expansión transficcional. A ello se suma la intención de hacer un remake de *The last of us* para las consolas PS5, ya que la primera versión de 2013 fue producida para las consolas PS3. A lo anterior hay que agregar otros elementos transmediales como el podcast oficial de once episodios, el playlist oficial en la plataforma Spotify, transmisiones en vivo en las plataformas YouTube y Twitch, así como documentales sobre cómo se realizó el videojuego, etc. (López-Delacruz, 2024).

En el caso particular del videojuego inicial no se puede hablar de una adaptación estricta y fiel de la novela de Mc Carthy y su correspondiente adaptación cinematográfica, sino más bien la novela y la película han sido unas de sus fuentes primarias de inspiración. En cambio, la serie televisiva sí puede considerar fiel al videojuego, especialmente con lo concerniente a los diálogos y la narrativa audiovisual (Higueras-Ruiz y Pérez-Rufi, 2024).

El videojuego *The last of us* producido por Naughty Dog en 2013, nos presenta un mundo en donde se desata una pandemia a causa del virus *Cordyceps* que ataca al cerebro humano y origina que estos se vuelvan zombis. En este escenario, Joel Baker y su hija Sarah intentan sobrevivir, no solo a las víctimas del virus, sino que también al nuevo contexto social que se ha establecido, uno donde predomina el caos. Luego de un infructuoso esfuerzo Joel pierde a su hija y la historia nos traslada veinte años después. Joe se convierte en un traficante de armas que junto a su compañera Tess, van tras los rastros de un cargamento robado. Estas pesquisas los llevan a un grupo denominado *Las luciérnagas* que actúan como resistencia a las autoridades dominantes. Una de sus integrantes, Marlene, realiza un trato para que Joel cumpla con la misión de escoltar a una adolescente de nombre Ellie, que tiene la capacidad de no poder ser afectada por el virus. A partir de ahí el protagonismo de la historia recae en estos dos personajes: Joel y Ellie, entre los cuales se desarrolla un vínculo filial, padre e hija.

La misión más importante del juego es la búsqueda del laboratorio de *Las Luciérnagas*, que busca la vacuna contra esa enfermedad. Para ello, los dos personajes emprenden una larga travesía que los lleva al extremo opuesto del punto de partida y sortean una serie de dificultades, especialmente, la confrontación contra los zombies. A medida que avanza la historia, los personajes se cuestionan constantemente la necesidad de la misión (Radchenko, 2020).

Desde una mirada ludonarrativa, *The Last of Us* se constituye en un videojuegos de acción y aventura: que presenta diversas mecánicas de juego como las mecánicas de *shoot-em-up*, donde los protagonistas deben enfrentarse a zombis u otros enemigos; la infiltración sigilosa, donde los personajes deben atravesar escenarios plagados de zombis; el uso de herramientas de supervivencia; la mecánica de cazar con arco y flecha para conseguir alimentos, entre otras mecánicas más (Pérez-Latorre et al., 2016). También es posible realizar un análisis narratológico de las emociones videolúdicas que se desprenden de los dos protagonistas del videojuego, Joel y Ellie, a través de los cambios del punto de vista y de acción, así como de la focalización del personaje-jugador (Anyó & Colom, 2021).

Un aspecto que no está presente en el videojuego es el *flashback* que en la novela y la película funcionan muy bien, ya que ayudan a comprender mejor la historia presentando a la figura ausente de la madre, pero para la narración interactiva del videojuego la historia principal prescinde del uso constante de esta técnica. Es más, para presentar al avatar principal, se construye toda una narrativa al inicio del videojuego, como es el caos en que se sume la ciudad y la dolorosa pérdida de su hija Sarah. Cuando existe la necesidad de volver al pasado, los desarrolladores recurren al *racconto*, es decir, la inserción de otra historia dentro de la historia principal, para conocer el pasado de Ellie y darle protagonismo mientras Joel está inconsciente. Esto lleva a los desarrolladores a la creación de una expansión descargable (Down Loadable Content, DLC) *The Last Of Us: Left Behind* (Naughty Dog 2014),



donde se explica cómo fue que Ellie descubrió que era inmune al virus y su relación amorosa con Riley, una excompañera con la que habría pasado sus últimas horas de haberse convertido en una infectada. Esta es una forma de seguir explotando esta marca del personaje en la segunda parte del videojuego, y a su vez esto se constituye en una forma de transmedialidad.

En relación a la serie televisiva lanzada por HBO basada en el videojuego, se puede evidenciar varias diferencias a nivel narrativo. El juego sigue una trama lineal, que se inicia en una escena cinemática en la que aparecen los personajes y se enteran de la propagación del virus, y que luego sumerge a los jugadores a enfrentar ese mundo postapocalíptico a través de una serie de desafíos y acciones violentas que debe ejecutar el jugador. En cambio, la serie de televisión introduce una serie de flashbacks e historias secundarias que aumentan la atmósfera dramática del relato visual. Así, por ejemplo, la introducción de un episodio inicial que remite a 1968 donde se entrevista a un científico que predice una pandemia, y luego se da un salto al futuro hasta 2013 y más adelante al año 2033. Esto hace que la narrativa no sea lineal. Sin embargo, hay una convergencia en algunos escenarios como la Zona de Cuarentena de Boston, aunque ambientadas de distintas maneras, en el caso de la serie hay una presencia muy fuerte del control de la milicia sobre la población civil.

El juego pertenece al género de aventura con elementos de *survival horror*; en cambio en la adaptación a la serie televisiva solo se conservaron las secuencias de acción y terror necesarias para preservar la trama por lo que podría considerarse un drama de tipo *road-movie* (Mago, 2023). Asimismo, el diseño del juego, desde el vestuario de los personajes principales hasta los carteles de películas ficticias y la apariencia del mundo destruido por la infección, fue muy efectivo, ya que cautivó a la audiencia.

Por otro lado, Higuera-Ruiz y Pérez-Rufí (2024) sostienen que al videojuego y a la serie televisiva le corresponde el concepto “franquicias de doble núcleo industrial” (p. 4), donde son comunes los componentes narrativos y los elementos propios de la marca, pero hay una diferencia entre las dos formas narrativas, ya “que el videojuego no conforma un canon que se deba respetar en su expansión hacia la ficción seriada.” (p. 5). Justamente eso sucede en la segunda temporada de la serie televisiva, ya que hay situaciones narrativas que no fueron contempladas en el videojuego inicial, como, por ejemplo, la muerte del protagonista, Joel, que sí sucede en la serie televisiva.

## 6. Convergencias y divergencias videolúdicas, seriales, literarias y fílmicas

La primera de las similitudes que salta a la vista entre la novela y la película *La carretera* y el videojuego y serie televisiva *The Last of Us*, evidentemente es el hecho de que estas historias son desarrolladas en mundos postapocalípticos, que han sido devastados. Los dos primeros relatos son producidos por lo que parece ser un cataclismo nuclear; y los otros dos, por la expansión de una infección causada por el virus *Cordyceps*. Estos mundos se encuentran desprovistos de normas, instituciones, reinando en ellos la anarquía; lo cual hace que la supervivencia sea mucho más difícil puesto que cada persona es la única responsable de salvaguardar su integridad. El videojuego, al mostrarnos ese mundo postapocalíptico, puede representar un vano y utópico deseo de querer cambiar el mundo (Pérez-Latorre et al., 2016), y los mundos representados en los otros medios también podrían ir en ese sentido.

Para conseguirlo en la versión literaria y fílmica de *La carretera*, se debe viajar en dirección al sur, con la esperanza de encontrar un clima más favorable para la vida, evadiendo a los grupos de caníbales y, en general, a cualquier extraño. La difícil situación en la que subsisten las personas los termina moldeando en seres desconfiados los unos de los otros. Lodoen (2021) señala que la novela es pesimista en su esencia, no solo en términos de la narrativa en sí, sino también en cuanto a su representación de temas clave del tiempo y el progreso en la cultura occidental, que a menudo se presentan bajo una luz puramente positiva.

En la versión videolúdica y televisiva *The Last of Us*, la situación no es muy distinta, dado que los sobrevivientes deben protegerse de los infectados, quienes transmiten la enfermedad a través de la mordida. La expansión de esta infección ha sido tan inmensa que solo existen algunos sitios libres de estas criaturas, como es el caso de lugares despoblados, asentamientos fortificados y las zonas en estado de cuarentena. La única forma de protegerse de los monstruos son las armas, razón por la que se han convertido en elementos esenciales para la supervivencia.

La relación filial es otra de las semejanzas que guardan entre sí estos cuatro relatos. Si bien en la novela y el filme, la relación de los personajes principales es estrictamente de padre e hijo; en *The Last*

of Us, a pesar de que no existe un lazo sanguíneo, la experiencia de la pérdida de su única hija por la que atraviesa Joel, termina siendo determinante para entablar una relación de tipo filial con Ellie. Así, en ambas historias los héroes tienen la misión de proteger la vida de un ser más frágil, en quien han depositado todo su afecto y por quien se sienten responsables. Pero debido a las circunstancias nada favorables propias de estos dos mundos postapocalípticos, los héroes, en algún momento se enfrentarán ante el dilema moral de elegir entre la vida o la muerte de sus protegidos. Afortunadamente en ambos casos se resuelve apostando por la vida.

Por otro lado, también podemos señalar algunas diferencias en relación al uso de los nombres. Así en la novela *La carretera* tanto el padre y el hijo no adoptan un nombre en específico, ya que se los pasa a denominar con términos que los generalizan como hombre, padre, hijo, o el chico. En toda la novela los nombres propios se hacen prescindibles debido a que las relaciones entre humanos han llegado a un punto peligroso, mientras menos contacto haya entre ellos se estará más seguro. Esto se ve bastante reflejado en la escena donde padre e hijo se encuentran en el camino con el único personaje al que se le asigna un nombre, el viejo Ely. En el diálogo que sostiene el padre con este personaje se denota desinterés por el nombre cuando lo que importa es sobrevivir: “¿Cómo se llama?/ Ely./ Ely qué más./ ¿Qué pasa con Ely? (McCarthy, 2015. p. 85). El anciano declara que el nombre que le dijo es una invención suya y que esas cosas no tienen importancia. Ante las preguntas inquisitorias del padre al anciano, este le responde: “Yo creo que en tiempos como estos cuanto menos se diga mejor.” (p. 85). Y más adelante será contundente que incluso declara su humanidad perdida: “No había visto un fuego en mucho tiempo, eso es todo. Vivo como un animal. Ni le cuento las cosas que he llegado a comer.” (p. 85).

En el caso del videojuego, este mecanismo propuesto por la novela no es posible mantenerlo además de que se agregan más personajes, se cambia la diada de padre-hijo a protector-protégida, el hombre toma el nombre de Joel y la chica inmune al virus *Cordycet* se llama Ellie. Además hay que considerar otro aspecto importante como es el tiempo en los textos interactivos. Como bien propone Massimo Maietti (2013), la narración del texto interactivo necesita armar una metodología más que una ontología para poder explicarse, porque además de esta narratividad interviene otro aspecto importante: la experiencia del jugador, por ello propone que “el tiempo en los medios interactivos no se puede estudiar como una estructura general del texto, sino que se debería conceptualizar tan solo como resultado de la interacción entre usuario y sistema” (p. 64); es decir, a diferencia del cine o la literatura, el jugador es quien determina, por ejemplo, cuán larga o corta será la historia o el destino de los personajes.

En relación al videojuego y a la serie televisiva, Kitrar & Recalcatti (2024) encuentran que la serie de televisión profundiza en el desarrollo de los personajes y el drama emocional presentándolos más humanizados. El juego se centra en la acción y la progresión rápida, mientras que la serie adopta un enfoque más deliberado, construyendo el mundo y sus personajes con mayor detalle y profundidad emocional. Este contraste en las técnicas narrativas ofrece al público dos experiencias distintas del mismo universo narrativo, cada una con sus fortalezas y cualidades inmersivas únicas.

Higueras-Ruiz y Pérez-Rufí (2024) se remiten a la serialidad para analizar la relación entre el videojuego y la serie televisiva. Dicha serialidad puede adquirir tres formas: la serialidad inter-lúdica, la serialidad intra-lúdica y la serialidad para-lúdica. En el caso de *The Last of Us*, este comprende esas tres formas: interlúdica, dado que el videojuego tuvo una remasterización y la serie televisiva tuvo una segunda parte; intralúdica, porque contiene capítulos; y para-lúdica por la transmedialidad que conlleva la adaptación del videojuego a la serie televisiva y la expansión a otros medios. (p. 8).

Atendiendo las disposiciones ludoficcionales propuestas por Navarrete-Cardero et al. (2022) en las relaciones entre literatura y videojuegos, y que también pueden aplicarse a los vínculos con otros medios, se podría decir que en la adaptación de la novela al cine se daría la segunda disposición en la medida que se respeta mayormente la historia del padre e hijo y su huida de la hecatombe. Más bien, de estos dos medios, literario y cinematográfico, al videojuego se prescinde de los personajes y la historia, pero se conserva la atmósfera, que en este caso es una atmósfera postapocalíptica provocada por un virus. Ahora bien, del videojuego a la serie televisiva también le correspondería mayormente la segunda disposición ludoficcional, dada la intención de los guionistas de la serie televisiva de conservar en lo posible la narrativa del exitoso videojuego. Asimismo, hay que agregar que los cuatro relatos son postapocalípticos, ya que narran situaciones límites después de la catástrofe y huyen de esta.

## 7. Conclusiones

Es de resaltar la relevancia que está adquiriendo el término adaptación al establecer vínculos entre diferentes medios de expresión narrativa como es el caso de la literatura, el cine y los videojuegos. Los cuatro relatos articulan mundos de ficción que muy bien pueden estar encadenados por una historia similar y un transfondo postapocalíptico, pero con diferente soporte. No se puede comprender a cabalidad este concepto si no lo relacionamos con otros como transmedialidad, que se utiliza en el campo de los estudios comparativos de medios.

En el caso que hemos presentado, en relación a la novela y la película *La carretera* y su vinculación con el videojuego y la serie *The last of Us*, podemos hablar en términos generales de una intermedialidad a nivel de los cuatro relatos; y de manera específica de adaptación entre la novela y la película, y de transmedialidad a partir de las extensiones que ha tenido la primera versión del videojuego, más aún si agregamos el contenido generado por los usuarios, es decir, los jugadores y los fans de este recurso videolúdico y la serie televisiva.

El caso del videojuego es un poco más curioso, ya que su intención es la de crear una sensación de inmersión completa. Los jugadores asumen el rol de los personajes y participan activamente en la construcción de sus destinos; sin embargo, la velocidad que exige el juego y el uso del mando terminan delimitando esa parte que nos permite identificarnos totalmente con este tipo de expresión artística. En cambio, la serie televisiva, a diferencia del videojuego, permite ampliar el drama emocional y profundiza el mundo interior de los personajes, y esto se puede apreciar en las dos temporadas y episodios que se han lanzado a la audiencia.

En suma, estos cuatro relatos postapocalípticos, tejen hilos que hacen posible no solo que haya convergencias a nivel de la historia, sino también divergencias que hacen únicos a cada uno de los medios de los cuales proceden.



## Referencias

- Albaladejo-Ortega, S. y Sánchez-Martínez, J. (2018). Another brick in the whole: estrategias de adaptación, remediación y transmediación en LEGO Batman: La película. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(1), 227-241. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.13>
- Anyó, LL., & Colom, Á. (2021). Ambivalencia emocional en The Last of Us. Las emociones en los videojuegos, entre la complejidad narrativa y la lealtad del jugador. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 85-102. [https:// bit.ly/3RwjGMv](https://bit.ly/3RwjGMv)
- Baltodano, G. (2009). La literatura y el cine: una historia de relaciones. *Letras*, 46, 11-27. <https://doi.org/10.15359/rl.2-46.1>
- Bledsoe, W. (2009). Literary Knoxville: 'The Road' film wins McCarthy's approval, but will it sell? *Knox news*.
- Carr, O. (2012). A Different Kind of Love Story: Cormac McCarthy's The Road. En Bendixen, A. *A Companion to the American Novel*, Wiley, 582-597. <https://doi.org/10.1002/9781118384329.ch37>
- Chen, A., & Chen, M. (2024). We've Got to Move: Mapping and Remapping the World in Cormac McCarthy's The Road. *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 1-9. <https://doi.org/10.1080/00111619.2024.2434150>
- Corrigan, T. (2017). Defining Adaptation. En Leitch, T. (ed.). *The Oxford handbook of adaptation studies*. Oxford University Press, pp. 1-14.
- Espinoza-Rojas, J. y Méndez-Esquivel, J. (2015). La cuestión de las sociedades posapocalípticas y el miedo al fin del mundo: el caso de The Walking Dead. *Comunicación*, 24(2), 70-78.
- García Carrizo, J. y Heredero Díaz, O. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 13(2), 260-285. <https://doi.org/10.7195/ri14.v13i2.745>
- Gil, A. y Pardo, P. (edit.). (2018). Adaptación 2.0. Estudios Comparados sobre Intermedialidad. Éditions Orbis Tertius.
- Gil, A. (2012). *+Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Gómez, E. (2010). De la literatura al cine: aproximación a una teoría de la adaptación. *Cuadernos de Filología Alemana*, 2, 245-255. <https://bit.ly/3q0XyNj>
- Gómez-Luna, E., Fernando-Navas, D., Aponte-Mayor, G., & Betancourt-Buitrago, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *DYNA*, 81(184), 158-163. <https://doi.org/10.15446/dyna.v81n184.37066>
- Hernández Ruiz, F. (2024). La carretera (2006): hipótesis para una distopía desde la poética de Pérez-Reverte. *Anales de Literatura Española*, 41, 99-113. 2024. <https://doi.org/10.14198/ALEUA.25966>
- Higueras-Ruiz, M-J., y Pérez-Rufí, J-P. (2024). Lo queer en lo transmedia: Análisis del videojuego y la serie The Last of Us. *ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 22, 2, e2187. <https://doi.org/10.7195/ri14.v22i2.2187>
- Hillcoat, J. (2009). *La carretera* [película].
- Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. *MIT Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Kitrar, A. & Recalcati, E. (2024). From Console to Screen: A Comparative Analysis of Transmedia Storytelling in The Last of Us Game and TV Series". Tesis de maestría de la Università Cattolica.
- Leitch, T. (ed.). (2017). *The Oxford handbook of adaptation studies*. Oxford University Press.
- Lodoen, S. (2021). Post-Apocalyptic Fiction and the Limits of Optimism: A Pessimistic Reading of Cormac McCarthy's The Road. *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 1-13. [doi:10.1080/00111619.2021.1944042](https://doi.org/10.1080/00111619.2021.1944042)

- López-Delacruz, S. (2024). Del videojuego a los medios masivos y digitales: estrategias transmedia en el universo *The Last of Us*. *Hipertext.net*, 29, 135-148. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2024.i29.11>
- Mago, Z. (2023). *The Last of Us* (TV Series). *Reviews. Acta Ludologica*, 6(1), 124-127. <https://actaludologica.com/volume-6/>
- McCarthy, C. (2015). *La carretera*. Penguin Random House.
- Maietti, M. (2013). Ida y vuelta al futuro. El tiempo, la duración y el ritmo en la textualidad interactiva. En Scolari, C. A. (ed.). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·leccio Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona, pp. 51-71.
- McKee, R. (2011). Robert. *El guion. Sustancia, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.
- Navarrete-Cardero, L., Vargas-Iglesias, J. J. y Núñez-Pacheco, R. (2022). La adaptación desde una perspectiva ludoficcional. *Literatura y videojuegos en el ámbito hispanoamericano. Revista Iberoamericana*, LXXXVIII (279), 433-448. <https://doi.org/10.5195/reviberoamer.2022.8205>
- Peña-Ardid, C. (1992). *Literatura y cine*. Cátedra.
- Pérez-Latorre, O., Oliva, M., & Besalú, R. (2016). Videogame analysis: a social-semiotic approach. *Social Semiotics*, 27, 5, pp. 586-603. <https://doi.org/10.1080/10350330.2016.1191146>
- Radchenko, S. (2020). Metamodern Gaming: Literary Analysis of *The Last of Us*. *Interlitteraria*, 25(1), 246-259.
- Rajewsky, I. (2020). Intermedialidad, intertextualidad y remediación: Una perspectiva literaria sobre la intermedialidad. *Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica*, 6, 432-461. <http://www.vivomatografias.com/index.php/vmfs/article/view/27>
- Ryan, M.L. & Thon, J.N. (eds.). (2014). *Storyworlds across Media Toward a Media-Conscious Narratology*. University of Nebraska Press | Lincoln and London.
- Sánchez-Mesa, D., & Baetens, J. (2017). La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la Literatura Comparada, los Estudios Culturales y los New Media Studies. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27, pp. 6-27. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_tropelias/tropelias.2017271536](https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017271536)
- Sánchez-Noriega, J.L. (2000). *De la literatura al cine*. Paidós.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scolari, C. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- Seger, L. (1994). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. RIALP.
- Toonen, Y. (2021). *Stay*. <https://www.youtube.com/watch?v=o-aqxiPnLFY&t=2s>