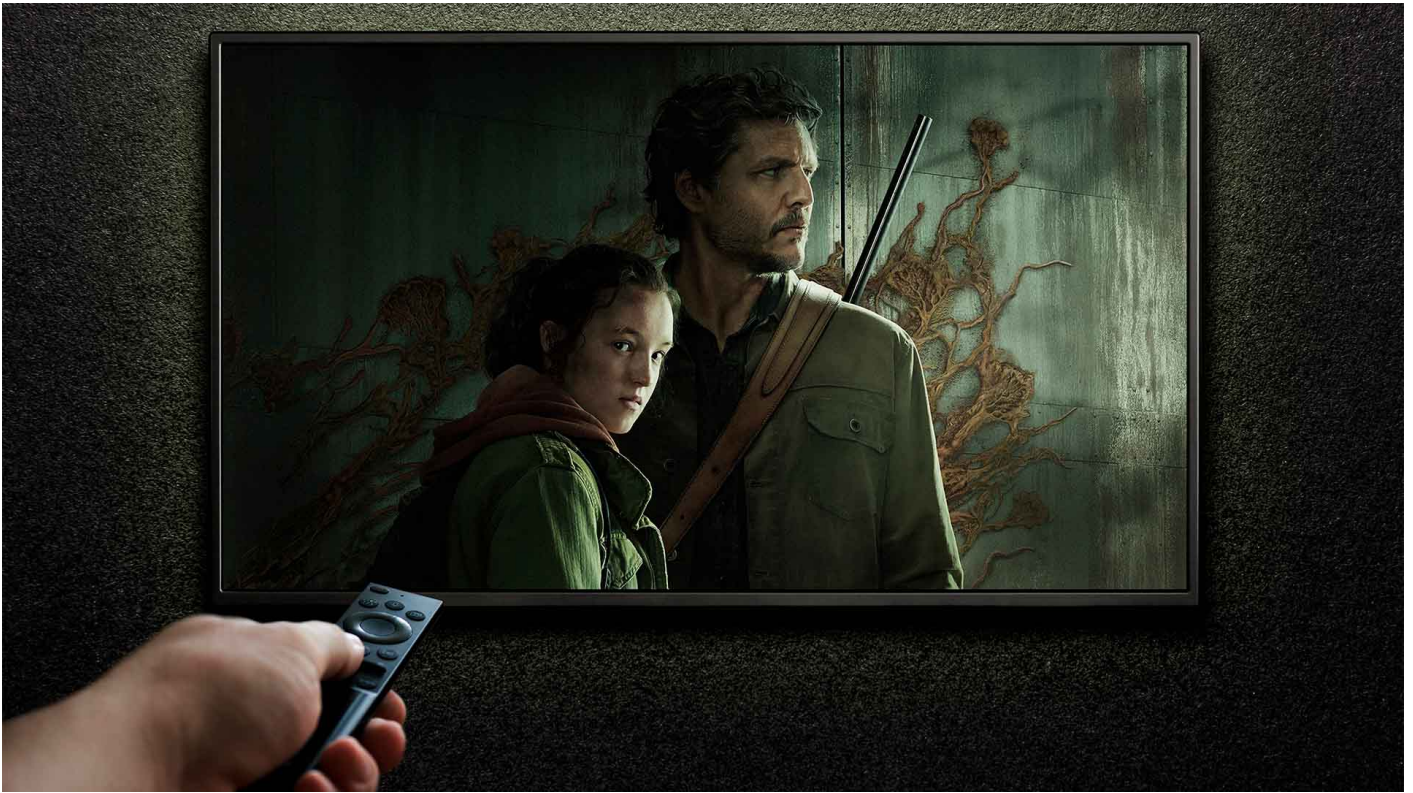


The Last of Us, la adaptación de un videojuego a una serie de tv



The Last of Us es considerada como una de las estrellas recientes dentro del catálogo de series actual de [HBO](#), una adaptación de un videojuego a una serie.

José Mondragón, estudiante de doctorado en Ciencias de la Computación y profesor de [Tec Campus Toluca](#), habló sobre el impacto de la transición de un videojuego a serie y cómo debe ser ese proceso para alcanzar el éxito.

"La marca como tal no es solo el videojuego, sino la historia de por medio y como tal 'The Last of Us' se debe comprenderlo así para entender el éxito de esta adaptación", comentó José Mondragón.

Para el académico hay un trabajo creativo para **lograr la transmedia a una serie** y atienda a los fanáticos del juego así como a su nueva audiencia.

El videojuego vs una serie de televisión

"Imagínate que a todos los fans del videojuego, que lo han jugado y saben la historia, les presentaran exactamente la misma narrativa, pues probablemente no hubiera tenido mucho sentido hacerlo."

"Entonces esta vez en el formato serie debía tener una diferenciación, incluso para el sector que ya conoce el juego y para los que no", dijo.

Para el profesor esta nueva **adaptación debe ser vendible**, considerando a **un público que será captado a raíz de esta nueva serie** y con el que ya cuenta desde el **lanzamiento del videojuego**.

*"Al final es un producto y se van haciendo todas **las adecuaciones necesarias para que los personajes puedan ser entrañables**.*

*"Los **videojuegos** tiene el fundamento de que se **tomen las decisiones dentro de la historia**, mientras que en **series o películas tú visualizas cómo se toman las diversas decisiones** y eso logra hacer **más entrañable la historia**", señaló.*

Las adaptaciones y su complejidad

De acuerdo con José, en las adaptaciones **no siempre se persigue a los mismos personajes o ideas** y ocasionalmente **solo se trata de establecer a la serie como una versión del videojuego en otra plataforma**, que un tema que no se termina de entender.

*"Hay que entender la serie como una versión de **la narrativa transmedia que tiene el videojuego** . Es decir, **yo quiero entender otra parte del videojuego a través de esta ventana** que me está dando con los personajes con los que ya cuento", comentó.*

"Hay que entender la serie como una versión de la narrativa transmedia que tiene el videojuego".

Para el especialista, **'The Last of Us'** hace un muy buen trabajo, ya que las series pueden dar el espacio de **visualizar las historias de personajes secundarios de una manera más entrañable** que en el videojuego.

*"En un videojuego si tú no muestras el total de la historia de algún personaje esta bien porque al final **tú eres el héroe que lo está viviendo a partir de una perspectiva muy personal**, en cambio, **en la serie tienes este chance de poder ir a otras escenas, revisar otras historias y después conectarlas**", puntualizó José.*

Finalmente, el profesor compartió que esta adaptación podría no apreciarse tanto como **una mezcla de estas dos ramas audiovisuales**, sino que **la historia y la mecánica de cada una va dirigida de manera diferente, dependiendo hacia el medio que se quiera contar**.

*"Vemos al videojuego como el producto, cuando la marca y los elementos son lo que se quiere comunicar; **el videojuego es en realidad nada más un transporte** para comunicar eso a partir de un medio interactivo que te va a dar para **un mercado muy particular**.*

"Entendamos que **ambos medios tienen como base la misma historia, pero cuentan con una narrativa que en sí, no es la misma**", concluyó.

LEER MÁS: