

Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

Andrea Atrio Albano

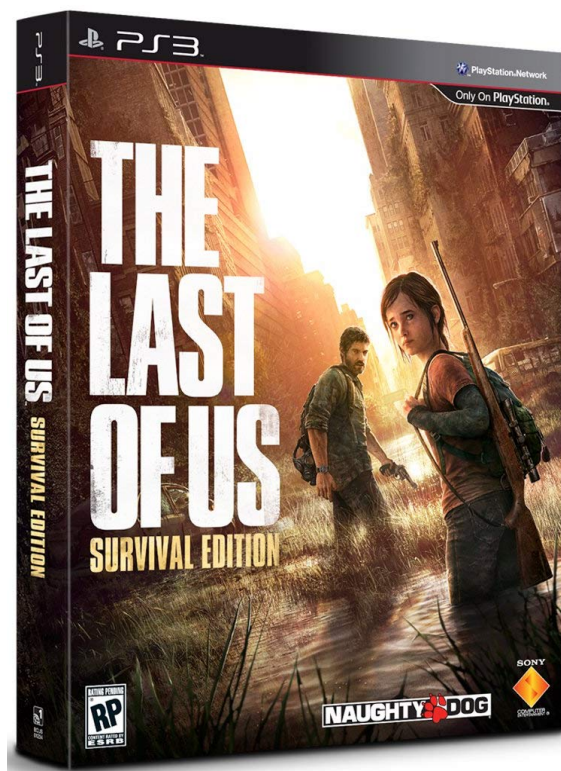


© Andrea Atrio Albano, 2018

Desde su popularización en los años 80, la industria de los videojuegos ha acumulado un éxito abrumador, el cual le ha permitido consolidarse como uno de los principales proveedores de entretenimiento. Estudios recientes demuestran que el 64% de los hogares estadounidenses poseen un dispositivo de uso exclusivo para los videojuegos (ESA, 2018). Debido a su prominente presencia en los medios de comunicación, se ha incrementado también el interés académico dentro del campo de estudio de los videojuegos. Muchos investigadores se han centrado en dos áreas principales de estudio: la violencia y sus efectos en el comportamiento humano (Janz, 2005; Scharrer, 2004; Sherry, 2006; Smith et al. 2003), y la representación de género y la sexualidad (Downs y Smith, 2010; Ivory, 2006; Kennedy, 2002). Desafortunadamente, los estudios que conciernen al género dentro de los videojuegos han demostrado que las mujeres se encuentran en desventaja.

En un inicio, los personajes femeninos comenzaron a aparecer en los videojuegos como una estrategia de marketing que pretendía atraer la atención de un mercado dominado por los hombres. A pesar de los esfuerzos por expandir su demografía, la industria del videojuego «heredó la disparidad de género» existente en los «campos de la informática y del software», lo cual resultó en un mercado

centrado en el jugador masculino (Lynch, 2016). Los personajes femeninos eran escasos y representados según estereotipos de género.





Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

De hecho, uno de los primeros en aparecer en un papel principal fue Lara Croft, una figura controvertida en el medio. Su desarrollo marcó «un periodo transitorio para los personajes femeninos» y el inicio de una tradición de personajes femeninos sexualizados dentro de la industria del videojuego (Perreault et al. 2016). En efecto, Croft fue diseñada para personificar y comunicar tanto capacidad como sexualidad, un patrón conocido como el «Fenómeno Lara» (Jansz y Martis, 2007) que fue posteriormente, alentado por las propias compañías. En todo caso, con el fin de asegurar la retención de la audiencia masculina, los desarrolladores decidieron enfocar sus estrategias de marketing en la promoción de la belleza y el atractivo de los personajes femeninos, en lugar de sus habilidades e inteligencia (Ewa, 2014).

En un inicio, los personajes femeninos comenzaron a aparecer en los videojuegos como una estrategia de marketing.

La historia de los videojuegos tuvo un punto de inflexión en 2013, cuando varias compañías publicaron títulos en donde mujeres de fuerte personalidad ocupaban los papeles principales. Muchos críticos observaron que el producto del estudio Naughty Dog *The Last of Us* (*TLU*) parecía ser el más revolucionario en términos del tratamiento de la re-

presentación visual femenina dentro del mundo del videojuego. La trama se sitúa en una América postapocalíptica en donde la gente debe defenderse de hordas caníbales, personas que han sido infectados por una cepa mutada del hongo *Cordyceps*. La trama se divide siguiendo las estaciones del año y comienza cuando Joel, el protagonista, tiene que huir de la ciudad con su hermano y su hija Sarah. Desafortunadamente, Sarah recibe un disparo por parte de uno de los soldados que patrullan la ciudad y muere en brazos de su padre. El juego muestra a continuación la vida de Joel unos veinte años después de dicho evento. Para entonces, ha logrado sobrevivir habitando en una zona de cuarentena controlada por los militares y trabajando como contrabandista junto a su compañera Tess. Mientras le siguen los pasos a un vendedor del mercado negro, a Joel y Tess se les pide que acompañen a Ellie, una adolescente que es presuntamente inmune al hongo, a una zona segura en Massachusetts.

A medida que la historia progresa, también lo hace la relación entre Joel y Ellie. Este vínculo ha sido de especial interés para los críticos que han argumentado que *TLU* se distancia de la tendencia que relega a las mujeres. Sin embargo, se ha prestado menor atención a los efectos que las técnicas narrativas tienen en la imagen de las mujeres y a la forma en que los jugadores las perciben. Por lo tanto, aquí argumento que, aunque *TLU* les ofrece a las mujeres la oportunidad de tener potestad de acción, en última instancia, son silenciadas por la narración.

Para apoyar estos argumentos, enfocaré mi análisis en *TLU Remastered*, una versión actualizada del juego que incluye *Left Behind*, una expansión que presenta el pasado de Ellie y su relación con su amiga Riley.



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog



Figura 1. Activo de Marketing: *The Last of Us*

1. Representación positiva: aspectos visuales *Cuerpos y vestimenta*

Uno de los temas más investigados en Ludología es la representación de la diversidad corporal. Lamentablemente, como muchos especialistas académicos han argumentado, existe una marcada tendencia dentro de la industria a asignar ciertos elementos a los personajes de acuerdo con su género. Esto, generalmente, da como resultado un sistema desequilibrado que menosprecia a las mujeres a los ojos del jugador al retratarlas como bellas y frágiles, mientras que los hombres son retratados como individuos fuertes y poderosos (Scharrer, 2004).

A pesar de que tanto hombres como mujeres sufren las consecuencias de ser representados bajo conceptos estereotipados de género, la situación no es equilibrada. Con el fin de atraer a un público masculino principalmente heterosexual, las mujeres suelen ser sexualizadas y cosificadas a través de una variedad de mecanismos. Uno de las más comu-

nes es la manipulación de las proporciones corporales. De hecho, la mayoría de los personajes femeninos de los videojuegos poseen figuras esbeltas, cinturas pequeñas y senos anormalmente grandes. Como consecuencia de este canon, las mujeres quedan restringidas a ser representadas con un tipo de cuerpo específico, «mientras que los personajes masculinos son libres de encarnar el físico que mejor comunique su personalidad o habilidades» (Sarkeesian, 2014: vídeo en línea).

No hace falta decir que las características de los tipos de cuerpo no son el único problema relacionado con los estereotipos de género en los videojuegos. De manera similar a lo que ocurre con sus cuerpos, los personajes femeninos también se encuentran limitados en términos de vestimenta. La ropa posee tanta importancia como el cuerpo mismo en cuanto a la información que esta puede proporcionar (Beasley y Collins, 2002). Dado que los personajes suelen figurar en la portada de los videojuegos, la ropa se convierte en una de las primeras cosas que un jugador percibe in-



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

cluso antes de adquirir el producto. La vestimenta contiene y comunica aspectos que pueden ayudar a construir la identidad, la personalidad y la historia, es decir, la caracterización de un personaje, sin necesidad de comprometer la temática del juego en sí.

En el caso de las mujeres, sin embargo, la información proporcionada a través de sus atuendos no siempre corresponde a su realidad como personajes. La ropa, de hecho, se utiliza para llamar la atención sobre sus cuerpos, especialmente sus senos, que poseen un fuerte significado sexual para el jugador. Las prendas más comunes para las mujeres en los videojuegos son camisetas sin mangas, pantalones cortos, trajes de baño y ropa interior, independientemente de su edad, profesión o antecedentes. En consecuencia, la ropa no funciona como una fuente de información fiable sobre la individualidad y la identidad de un personaje femenino. Al contrario, los personajes femeninos son vestidos siguiendo parámetros idénticos, independientemente de las actividades o desafíos a los que se puedan enfrentar durante el juego.

A pesar de que tanto hombres como mujeres sufren las consecuencias de ser representados bajo conceptos estereotipados de género, la situación no es equilibrada.

Al analizar la presencia de estos aspectos en *TLU*, se puede observar, en cambio, que la representación de las mujeres en el juego no corresponde a representaciones estereotipadas. De hecho, cada personaje femenino se adapta a su situación en términos de vestimenta y forma corporal. No están vestidas para atraer a los jugadores masculinos, sino para satisfacer las necesidades de supervivencia en su mundo postapocalíptico. Esto sigue siendo cierto tanto para los personajes principales como para los secundarios. Por lo tanto, al adoptar una representación más realista y precisa de los cuerpos y la vestimenta, *TLU* logra impulsar y redefinir los límites de la representación de género dentro de los videojuegos.

A diferencia de lo que podría sugerir la portada del juego, el primer personaje que el jugador controla no es Joel, sino su hija Sarah. El hecho de que sea el primer personaje con el que se juega hace que la niña Sarah esté presente durante los primeros momentos de interacción entre el jugador, las mecánicas del juego y la narración. Como resultado, la hija de Joel se vuelve crucial para determinar la impresión general que los jugadores tienen del juego. Lo primero que se observa es que, en contraste con la tradición de presentar adolescentes sexualizadas en los videojuegos, las proporciones de Sarah corresponden al cuerpo promedio de una joven de su edad. No posee curvas pronunciadas ni senos grandes. En cambio, sus rasgos se asemejan a los del cuerpo de una niña de 12 años al comienzo de la pubertad, lo que ella es de hecho. En cuanto a la ropa, Sarah también es representada según su edad. Nunca se la ve con prendas reveladoras que la cosifiquen a los ojos del jugador. De hecho, durante su breve presencia en el videojuego, usa pantalones de pijama a cuadros y dos camisetas, una gris sobre una



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

de manga larga. La narración, la vestimenta y la representación corporal nos alientan a percibirla como un individuo con sentimientos y personalidad propios. La combinación de

todos estos elementos nos permite verla como la representación de un ser humano completo más que como un objeto sexual cuyo único propósito es complacer al jugador.



Figura 2. Modelo de Sarah en el videojuego

Evidentemente, esto también puede aplicarse a mujeres de diferentes edades. De hecho, las representaciones estereotipadas de género son más visibles en los personajes femeninos adultos que en adolescentes o niños. Tradicionalmente, cuando las mujeres aparecen en videojuegos, su vestimenta refleja su atractivo sexual en lugar de cumplir un rol práctico, independientemente del género en que se sitúe el videojuego. Un ejemplo famoso de esta situación es Lara Croft, la protagonista de una serie de juegos de supervivencia y aventuras. A pesar de que La-

ra es parte de un equipo de expedición arqueológica que tiene que enfrentarse a peligros con riesgo de su vida, fue diseñada usando pantalones cortos y una camiseta sin mangas, un atuendo que acentúa sus atributos físicos exagerados en lugar de cumplir un rol práctico. Hasta cierto punto, desde su creación una abrumadora cantidad de personajes femeninos han sido diseñados en base a su cuerpo y no sus habilidades. Como consecuencia, los cuerpos femeninos poco realistas y sexualizados parecen ser la norma.



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

Este no es, sin embargo, el caso de Tess, el primer personaje femenino adulto que encontramos en *TLU*. Teniendo en cuenta el contexto de la trama, está claro que llevar un atuendo útil es más valioso que verse atractivo. Ver a Tess vestida provocativamente sería tan poco realista como verla vestida a la moda, sencillamente porque no es una prioridad. Diseñar a Tess con ropa sencilla y cómoda no solo hace que el juego parezca más creíble y auténtico, sino que la coloca al mismo nivel que sus homólogos masculinos. De manera similar a Joel, ella lleva un atuendo que se adapta a sus circunstancias y que facilita su supervivencia en su peligrosa sociedad. Así pues, su diseño incluye unos tejanos, una camiseta, botas y una mochila para sus suministros.

Para obtener una imagen completa de la forma en que se retrata a Tess, también ha de considerarse su tipo de cuerpo. En términos de su apariencia física, aunque es delgada, Tess no es desproporcionadamente delgada. No se le retrata con una cintura extremadamente pequeña o senos demasiado grandes. Posee un cuerpo promedio para una mujer que debe estar en buena condición física y así cumplir con sus tareas diarias como contrabandista. Además, su cuerpo no distrae al jugador mediante el uso de características físicas exageradas, como en el caso de Lara Croft. Por el contrario, el cuerpo de Tess tiene tan poco significado sexual como el cuerpo de cualquier personaje masculino en el juego.



Figura 3. Diseño de Tess en el videojuego



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

La mirada masculina

Con los avances tecnológicos, los desarrolladores de videojuegos disfrutaron de mayor libertad en la creación de historias complejas y con multiplicidad de capas. Se erradicaron limitaciones tales como la narración formada por diálogos simples o la utilización de un solo ángulo de cámara. Eventualmente, las empresas de videojuegos comenzaron a inspirarse en las técnicas narrativas que tradicionalmente se asociaban con la industria del cine. Estas incluyen la diversificación de los encuadres y ángulos utilizados y el desarrollo de tramas de mayor profundidad. Lamentablemente, la transición hacia la creación de historias mucho más atractivas no ocurrió sin la adopción de concepciones estereotipadas que también estaban presentes en la industria del cine. En 1975, Laura Mulvey acuñó el término 'mirada masculina' (*male gaze*) en su teorización feminista sobre cómo se representaba a las mujeres en el cine. En su ensayo «Visual Pleasure and Narrative Cinema», Mulvey explica que la audiencia generalmente experimenta el mundo desde la perspectiva de un hombre heterosexual. Tal y como lo especifica, la mirada masculina está fuertemente asociada con las representaciones negativas de género, ya que las mujeres se diseñan y presentan en general en los medios audiovisuales para satisfacer las fantasías de los espectadores masculinos. Con el objetivo de colocar al público en los ojos de un hombre, los productores de películas usan ciertas tomas de cámara y escenas, como primeros planos, para enfatizar los atributos del cuerpo femenino. Esta técnica también está presente en los videojuegos, especialmente durante las escenas cinemáticas. De hecho, cuando las mujeres se introducen por primera vez dentro de la narración, el recurso mayor-

mente utilizado es la representación de estas como «partes separadas y segmentadas del cuerpo o con la cámara siguiendo la forma de sus cuerpos mientras las circundan o se mueven hacia arriba o hacia abajo» (Löf, 2015: 18) Mediante estos movimientos, los personajes femeninos son sexualizados y ofrecidos como fuente de placer tanto para los personajes de la trama como para el público que los mira.

Una de las razones por las que *TLU* fue elogiado por la crítica es, precisamente, porque ofrecía una alternativa a la tradición de cosificación producida con el uso de mecanismos cinematográficos sexistas en los videojuegos. En este caso, el jugador se distancia de la mirada masculina adoptando una perspectiva más neutral, que otorga a las mujeres una identidad humana completa. Los personajes se representan utilizando las mismas técnicas y procedimientos cinemáticos, independientemente de su género. Aunque la narración cinematográfica del juego incluye una variedad de tomas de cámara, nunca utiliza primeros planos como un método para dirigir la atención del jugador hacia el cuerpo de un personaje.

Las empresas de videojuegos comenzaron a inspirarse en las técnicas narrativas que tradicionalmente se asociaban con la industria del cine.



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

Como señaló Mulvey, la cantidad de tiempo que debía dedicarse a la admiración de los cuerpos femeninos dentro de las películas finalmente las relegaba a papeles pasivos, mientras que la presencia de un hombre era un indicador de la progresión de la trama (1975). Dado que, en *TLU*, ambos sexos reciben el mismo tipo de tratamiento cinematográfico, las mujeres son asociadas con roles dinámicos y activos, al igual que sus equivalentes masculinos. En definitiva, los personajes femeninos pueden definirse por algo más representativo que su apariencia.

La mirada masculina también se puede aplicar a otros elementos, como el movimiento. Idealmente, la forma en que un personaje se mueve debe coincidir con su personalidad, su pasado o sus sentimientos en dicho momento. Sin embargo, este es solo el caso de los personajes masculinos que están codificados para reflejar ciertos estados de ánimo o características como, por ejemplo, la agilidad, la fuerza o incluso la torpeza. Por el contrario, existe una tendencia en el diseño de los personajes femeninos que enfatiza un movimiento que no representa quienes son como individuos. En su mayor parte, trepan, saltan, se sientan y caminan de una manera sensual, sin importar qué capacidades o habilidades posean.

En *TLU*, el movimiento está programado para comunicar información sobre los personajes y el entorno que los rodea. Se mueven según su edad, estado de ánimo y estado físico en general. Esto se puede ver más claramente en el caso de Ellie. Es uno de los pocos personajes que el jugador ve constantemente tanto en las escenas cinematográficas como durante el modo de juego normal. Su lenguaje corporal no solo refuerza su identidad de adolescente en peligro, sino que ayuda a comprender sus vivencias pasadas. Su movimien-

to refleja «una sensación de tensión y peligro, que demuestra qué ocurre cuando los personajes femeninos están animados de maneras que enfatizan su personalidad y estado emocional en lugar de servir para objetivarlos sexualmente» (Sarkeesian, 2014: vídeo en línea).

En conjunto, *TLU* rechaza la tradición de las mujeres sexualmente cosificadas a través de la implementación de representaciones visuales realistas de ambos sexos. Como resultado, las mujeres se presentan como personajes complejos, de la misma manera que los hombres.

2. Representación Negativa: Recursos Narrativos

Mujeres en el refrigerador

La expresión «mujer en el refrigerador» fue acuñada por Gail Simone en 1999, en medio de un debate sobre el sexismo existente dentro de la cultura pop. Dicho término se originó inspirado en el cómic de Linterna Verde. En su número 54, el protagonista llega a casa y descubre que su novia ha sido asesinada y su cadáver metido en el refrigerador. Simone observó que la muerte de una mujer cercana al protagonista no era un elemento narrativo aislado y específico de este número. Por el contrario, era un tropo frecuente en varios cómics e historias. Las muertes femeninas eran usadas como un mecanismo de trama que forzaba a que la estructura de la narración avanzara mediante la actuación del héroe frente a la pérdida de un ser querido. Si bien esto podría haber sido beneficioso para el desarrollo de los personajes masculinos, impidió por completo que las mujeres tuviesen algún tipo de influencia activa en la historia.



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

La expresión «mujer en el refrigerador» fue acuñada por Gail Simone en 1999, en medio de un debate sobre el sexismo existente dentro de la cultura pop.

Un cuidadoso análisis a la estructura de la trama de *TLU* revela que la muerte de los personajes femeninos también es utilizada como combustible para la narración del protagonista masculino. Originalmente, el objetivo de los creadores del videojuego era posicionar su producto como «una versión interactiva» de *La carretera* (2006), la novela de Cormac McCarthy, «en este caso, la historia de la relación entre un hombre mayor y una niña de 14 años que intentan sobrevivir en un páramo opresivo y mortal» (Suellen-trop, 2014). Sin embargo, a medida que avanza la historia, está claro que la narración se centra en Joel. Cada muerte que causa y cada decisión que toma es, en definitiva, para su beneficio personal y su propia supervivencia, situación muy distinta de la del sacrificado padre que da todo por su hijo en *La carretera*.

La forma en que se desarrolla el personaje de Sarah en la trama es el primer ejemplo de esto. Sarah es el primer personaje que el jugador controla. Al experimentar el comienzo del apocalipsis desde su punto de vista, la percibimos como alguien determinante para la historia. Sin embargo, tan pronto como el jugador se siente cómodo con la mecánica del juego, Sarah se lesiona en un accidente automovilístico. Desde ese momento en adelan-

te, es reemplazada por Joel. Como no puede caminar ni moverse por sí misma, la misión de Joel es, por lo tanto, protegerla a toda costa. Eventualmente, el juego elimina a Sarah de la narración cuando, a pesar de los esfuerzos de Joel, es asesinada por un soldado en un acto de violencia bastante gratuita. Este evento hace que el arco de la historia avance y aporte una justificación para las acciones futuras del protagonista masculino. De modo equivalente a lo sucedido en los comics sobre Linterna Verde, la muerte de Sarah se vuelve necesaria para poder contar la historia de un hombre, y sirve de justificación futura para el sentimiento de paternidad desarrollado por parte de Joel hacia Ellie. El hecho de que haya antecedentes tan violentos que motive su comportamiento futuro contribuye a la creación de una relación desequilibrada entre ellos. De hecho, «mientras que Ellie depende de Joel para tener compañía, la relación de Joel con Ellie es mucho menos saludable; él la ve como una segunda oportunidad para salvar a su perdida Sarah, convirtiendo la muerte de Sarah en un sacrificio narrativo para promover la historia de Joel» (Jane, 2013).

Este tropo también se extiende a otros personajes femeninos, como Tess. Cuando se la presenta en la historia, es difícil entender la naturaleza de su relación con Joel. Según lo que se puede deducir de la interacción entre ambos, trabajan juntos como socios para sobrevivir en la zona de cuarentena. Al principio, su dinámica la posiciona como un personaje más poderoso que Joel. Tess es, generalmente, la que maneja la toma de decisiones, como individuo y en el equipo. Su ingenio, junto con su fuerte personalidad, la guía naturalmente a tomar el puesto de líder. Hay muchas pruebas de su dominio durante sus diálogos con Joel, de hecho, su primera interacción en el juego refuerza la jerarquía



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

de su relación. Después de que Joel se da cuenta de que Tess ha sido atacada por los infectados, la culpa por actuar sola. Sin embargo, ella aclara que posee la autoridad necesaria para decidir qué hacer y cómo defenderse en caso de peligro y su actitud es notablemente más proactiva que la de Joel. Tess está interesada en crear conexiones útiles, encontrar recursos y resolver asuntos sin terminar, mientras que Joel parece estar en un estado de letargo con respecto a su propia vida.

La entrada de Tess en la historia comienza al conocerse que les han robado. En este punto del juego, su poder como personaje clave se refuerza cuando deciden irse para encontrar las armas sustraídas. Mientras viajan por la ciudad, Joel es recibido con hostilidad por la comunidad, mientras que Tess es tratada como una persona influyente. Su red de contactos se vuelve crucial para el grupo. De hecho, para acceder a ciertas áreas y pasajes, necesita presentar a Joel varias veces. Sin su iniciativa, su capacidad para hacer negocios, y lo que es más importante, para sobrevivir, se reduciría drásticamente la movilidad de la trama. El hecho de que Tess esté buscando activamente oportunidades les permite vivir en mejores condiciones que la mayoría de la población, que tiene que depender de las tarjetas de racionamiento y de los escasos recursos.

En un punto de su viaje, encuentran a Marlene, la líder de la milicia anti-Gobierno de los Fireflies. Al descubrir que ella posee sus armas, manejar la situación cuidadosamente se convierte en su prioridad. Marlene ofrece intercambiar sus armas si acceden a pasar de contrabando a Ellie a una zona segura. Durante su interacción, Tess toma un papel decisivo y se convierte en «el personaje que conduce el primer acto del juego» (Kunzelman, 2017). Es ella la que controla la ne-

gociación, media la comunicación entre ambas partes y decide si aceptar o no el trato. Mientras tanto, Joel permanece en una posición más pasiva, se convierte en espectador de la situación y cae en una posición secundaria. Además, se le pide que se quede con Ellie varias horas mientras Tess y Marlene verifican el estado de las armas. Como consecuencia, su personaje no es inicialmente asociado con dinamismo alguno. Mientras que el resto de los personajes contribuyen a la progresión de la narrativa, él permanece en un rol pasivo.

A medida que la historia avanza, Tess continúa posicionándose como una presencia predominante en la narración. Por desgracia, mientras escoltan a Ellie fuera de la ciudad, Tess es mordida y, por lo tanto, infectada con el hongo *Cordyceps*. Su inminente transformación genera mucha tensión y desacuerdo, no únicamente por ser una de las personas más cercanas a Joel, sino porque ella era un punto de unión primordial para el grupo. Hasta ese entonces, Joel todavía piensa que el traslado clandestino de Ellie es sólo un trabajo. Sin embargo, para Tess, ese viaje representa una oportunidad para la humanidad. Sabe que la misión debe lograrse incluso si muere, razón por la cual recurre a su pasado con Joel para convencerlo. Mientras discuten, llega un grupo de militares que intentan ingresar al edificio. Finalmente, Tess decide sacrificar sus últimas horas con vida a fin de ganar tiempo para que Joel pueda escapar con Ellie. Una vez más, la narración elimina a una figura femenina central para ubicar el foco en el protagonista masculino, al mismo tiempo que le aporta más justificaciones para sus acciones.

La decisión de los desarrolladores de matar a Tess ha sido discutida tanto por los críticos como por los fans del videojuego. Uno de los puntos principales que causa controversia



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

es si era necesario o no el tener a un hombre como protagonista. Cuando Tess muere, el jugador solo tiene una opción: continuar el juego como Joel. La opción de salvarla nunca es considerada como una posibilidad dentro de la historia. A pesar de saber cómo pelear, usar armas de fuego y ser tan capaz como Joel de cuidarse a sí misma y a los demás, su personaje se limita a un tropo que alimenta la narrativa. En mi opinión, Tess podría haber asumido el papel principal y acompañar a Ellie en el resto del juego. Es capaz de funcionar como una protectora sin interferir con la historia, porque su identidad como personaje le permite tomar esa posición. Su personalidad, habilidades y condición física la hacen adecuada para la tarea. Además de esto, la eliminación de Tess de la trama refuerza la ausencia de figuras maternas en el juego. A lo largo de la historia, las madres parecen ser sistemáticamente eliminadas. Nunca se menciona a la madre de Sarah, la madre de Ellie está muerta y Tess, una figura potencialmente maternal, muere. Como consecuencia, la única persona que puede ser asociada con la protección de la menor Ellie es Joel, un hombre que está «en busca de un reemplazo simbólico de su propia hija, Sarah» (Colácel, 2017: 44).

La última muerte utilizada como recurso narrativo en el juego es el caso de Marlene, posiblemente el personaje más poderoso de la historia. Desde la creación de los Fireflies, Marlene ha estado al mando de sus operaciones en todo el país. Su posición como líder le permite controlar un número significativo de personas, armas y recursos que son inaccesibles para la mayoría de los ciudadanos. Aunque la cantidad de tiempo que aparece es bastante limitada, el juego crea una imagen general de su identidad, su pasado y sus objetivos. Marlene no está restringida a una sola

faceta. Por el contrario, se la ve en un amplio espectro de roles, como una líder, una amiga y una protectora. Sin embargo, su destino no es diferente del resto de mujeres poderosas en el juego. En las escenas finales, cuando Joel intenta huir del laboratorio con Ellie, habiendo decidido no arriesgar la vida de la chica, Marlene trata de convencerlo:

Marlene: No puedes salvarla. Incluso si la sacas de aquí, ¿luego qué? ¿Cuánto pasará hasta que una manada la haga pedazos? Y eso si no la violan y la matan antes.

Joel: Tú no eres quién para decidirlo.

Marlene: Es lo que querría ella. Y lo sabes. Mira... Todavía puedes hacer lo correcto. No le dolerá.

(*The Last of Us*. PlayStation 3, Naughty Dog, 2013)

Joel, sin embargo, decide disparar una bala mortal que la silenciará para siempre. Al matarla, la narración «refuerza la idea de que las historias sobre hombres son más valiosas y significativas que las historias sobre mujeres, y que las mujeres a menudo son importantes no tanto por ser personas por derecho propio, sino por lo que sus muertes significan para los hombres del mundo» (Petit, 2014).

Damisela en apuros

Una de las representaciones más comunes de las mujeres en la literatura, el cine y los medios en general es la damisela en apuros, una mujer hermosa y, a menudo débil que requiere la ayuda de un hombre para escapar de una situación difícil. Aunque superficialmente, representar a las mujeres como «puras» y «con necesidad de ser protegidas» podrían parecer características positivas, se trata del re-



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

sultado de un sutil caso de sexismo (Barreto y Ellemers en Perrault *et al.*, 2005: 13). Existen principalmente dos tipos de sexismo. Por un lado, hay un sexismo hostil que implica una «clara antipatía hacia las mujeres». Por otro lado, hay un sexismo benevolente que «toma la forma de creencias aparentemente positivas, pero de hecho condescendientes sobre las mujeres» (Barreto y Ellemers: 634). El tropo de la damisela en apuros es el resultado de este segundo tipo. A simple vista podría parecer una representación inofensiva, sin embargo, se encuentra profundamente arraigada en los estereotipos de género que menosprecian a las mujeres. En la industria de los videojuegos la mayoría de los personajes femeninos se construyen, precisamente, siguiendo esta tradición. Generalmente, las mujeres interpretan un papel secundario con respecto al hombre protagonista y son retratadas como víctimas para ser rescatadas por el héroe hipermasculino, o como «la recompensa para el ganador» (Jaggi, 2014: 19).

En el caso de *TLU*, el uso de la damisela en apuros y, por lo tanto, del sexismo benevolente es menos evidente, sin embargo, sigue presente en la representación de Ellie. Es importante recordar que, como en muchas otras historias, la narración del juego estuvo influenciada por factores externos que no pueden ignorarse. De hecho, el director creativo Neil Druckmann fue padre por primera vez durante el desarrollo del juego, específicamente de una niña. Según él, el concepto del juego se centra en «tratar de replicar la mecánica y la narración de un vínculo entre padre e hija» (en Takahashi 2018). Claramente, como ha declarado en varias entrevistas, esto afectó no solo la relación de Joel y Ellie, sino la misma personalidad de Ellie. Con todo, a pesar de que el hecho de tener una hija probablemente cambió su percepción de los este-

reotipos femeninos, el personaje de Ellie fue originalmente diseñado según los modelos tradicionales. Se suponía que era un personaje más tradicional, pasivo y dependiente. De hecho, su fuerte personalidad fue finalmente construida como resultado de una serie de contribuciones hechas por Ashley Johnson, la actriz que presta voz y movimiento a Ellie. En una entrevista para *Eurogamer*, Johnson afirma que no quería que Ellie se sintiera como una carga para el jugador (2013: vídeo en línea). Su opinión permitió que Naughty Dog entendiera que las mujeres también pueden ser más agresivas y activas, especialmente en situaciones de peligro. A pesar de que Ellie todavía necesita de la ayuda de

Una de las representaciones más comunes de las mujeres en la literatura, el cine y los medios en general es la damisela en apuros, una mujer hermosa y, a menudo débil que requiere la ayuda de un hombre para escapar de una situación difícil.



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

Joel cuando hay pasajes inundados de agua, ya que no sabe nadar, la chica no representa un obstáculo para la progresión del juego como es el caso de personajes femeninos de otros videojuegos. Se le otorga un nivel de independencia y autonomía que complementan su fuerte identidad al permitirle defenderse. Sin embargo, como se mostrará más adelante, Ellie todavía se encuentra en términos narrativos sin poder efectivo y funciona para beneficio de la historia de Joel.

Un año después de la publicación del juego, Naughty Dog decidió explorar los antecedentes y orígenes de Ellie de manera más detallada en el contenido descargable (o DLC) de *Left Behind*. En esta expansión, se le da a Ellie el control de su propia narración y se le otorga poder «de la manera más significativa que se le puede dar a un personaje dentro de un videojuego: convirtiéndose en el personaje controlable y, por lo tanto, una extensión del jugador» (Curtis, 2015: 47). Mediante el uso de *flashbacks*, el jugador aprende sobre el pasado de Ellie y sobre su relación con su amiga Riley. Varios meses antes de conocer a Joel, Ellie se encuentra explorando un centro comercial abandonado con Riley. De pronto, vive un episodio traumático que cambia su vida y la forma en que se relaciona con los demás para siempre. Mientras Ellie y Riley deambulan por el centro comercial, un grupo de infectados las escuchan y comienzan a perseguirlas. Al final de la caza, ambas son mordidas e infectadas con el hongo, lo que lleva a la muerte de Riley y al descubrimiento de la inmunidad de Ellie.

Al permitirnos aprender sobre el pasado de Ellie, *Left Behind* dota de una nueva dimensión al personaje. El jugador se posiciona en su perspectiva y vive su evolución desde una «Ellie más ingenua e inocente» hacia una «Ellie endurecida y lista para la superviven-

cia» (en Hudson, 2014). En contraste con el juego principal, el DLC muestra diferentes partes de su personalidad, un lado más lúdico e infantil. El jugador puede, por lo tanto, construir una imagen más amplia de la identidad de Ellie. Como señaló Druckmann, «al contar esta historia paralela sobre el vínculo de Ellie con Riley y cómo le da fuerza, se ofrece una idea diferente sobre por qué Ellie lucha con tanto empeño para salvar a Joel» (en Hudson) cuando este cae herido. Tener en cuenta sus antecedentes es fundamental para comprender su comportamiento una vez que Joel se lesiona. El hecho de haber experimentado numerosas pérdidas hace que no pueda permitirse el perderlo a él también. En consecuencia, Ellie arriesga su vida y pasa por situaciones extremadamente difíciles para salvarlo. El juego, no obstante, le arrebató el poder a Ellie por medio de un intento de violación. Finalmente, logra matar a su agresor, pero pierde la capacidad de controlar su arco narrativo a partir de ese momento. Además, cabe destacar que la escena del intento de violación es utilizada como un mecanismo para fortalecer su vínculo con Joel a la vez que se fomenta el arco narrativo del personaje masculino (Brice, 2013).

A pesar de que su conexión pueda parecer aparentemente fluida, la relación entre Ellie y Joel es complicada. Desde el principio, está claro que, como Joel es un adulto, es él quien domina y controla sus interacciones de acuerdo a su voluntad. Su dominio sobre Ellie es evidente en las primeras etapas de la narración, cuando se niega a darle un arma. Aunque Ellie «comete varios actos de violencia a lo largo del juego por necesidad», Joel se niega a cederle armas y dejarla participar en combates físicos (Curtis, 2015: 45). Consecuentemente, su capacidad para sobrevivir por sí misma se ve limitada. En este punto



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

temprano de su historia, Ellie, indefensa y dependiente de Joel, queda confinada al tropo de la damisela en apuros que debe ser cuidada y salvada numerosas veces. A pesar de que con el tiempo Joel decide darle un arma, él continúa estableciendo y reforzando su dominio en la relación a través del uso de otros recursos como el lenguaje mismo. Después de pasar una considerable cantidad de tiempo juntos, Ellie trata de comunicarse con Joel al hablar sobre la muerte de Tess, un evento que los afectó de manera trágica a ambos. Sin embargo, él le prohíbe hablar sobre lo sucedido e impone su autoridad al limitar su comunicación:

Ellie: Oye, mira, mmm..., lo de Tess... No sé ni qué...

Joel: Te voy a explicar qué haremos. Nunca hables de Tess, nunca. Nos guardaremos nuestras historias para nosotros. Segundo: no le cuentes a nadie tu estado. Pensarán que estás loca, o te matarán. Y, por último, harás lo que te diga cuando te diga. ¿Está claro?

Ellie: Sí.

Joel: Repítelo.

Ellie: Se hace lo que digas.

(*The Last of Us*. PlayStation 3, Naughty Dog, 2013, elipsis originales)

Una situación similar ocurre hacia la mitad del juego, cuando Joel decide que es mejor para Ellie quedarse con su hermano Tommy y su novia María. Intentando convencerlo de que no se vaya, Ellie menciona el pasado de Joel una vez más, esta vez en referencia a su hija Sarah. Su reacción es incluso más cruel que la última vez ya que Joel se niega a hablar sobre las circunstancias actuales e ignora los sentimientos de Ellie. La siguiente cita muestra cómo Joel hace caso omiso del dolor

que sentido por Ellie en el pasado al reconocer únicamente el suyo:

Ellie: Yo no soy ella.

Joel: ¿Qué?

Ellie: María me habló de Sarah. Y yo...

Joel: Ellie. Estás en terreno muy resbaladizo.

Ellie: Siento lo de tu hija, Joel, pero también he perdido gente.

Joel: Tú no tienes ni idea de lo que es perder.

Ellie: Todos a los que quería me han dejado o han muerto. Todos... excepto tú. Así que no digas que estaría más segura con otro, porque estaría más asustada.

Joel: Tienes razón. No eres mi hija, y yo no soy tu padre. Y vamos a separarnos.

(*The Last of Us*. PlayStation 3, Naughty Dog, 2013, elipsis original)

Evidentemente, Ellie es un personaje fuerte que trata con ansia de obtener cierta autonomía durante todo el juego. La chica busca constantemente maneras de ayudar y minimizar las situaciones que la convierten en un problema para los demás. Sin embargo, la narración es en última instancia una larga misión de escolta que la convierte en una damisela que necesita protección. Esto podría haber sido diferente si las esperanzas y los deseos de Ellie hubiesen sido escuchados en algún momento. Sin embargo, la realidad es que la única opinión que importa es la de Joel. A pesar de que pueda tener buenas intenciones, él siempre actúa sin tener en cuenta la opinión de Ellie. Como señala Brown, Joel «mata, tortura y domina a otros sobrevivientes por razones con las que todos pueden sentir empatía» porque quiere salvar a las personas que ama (Brown, 2018: vídeo en lí-



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

nea). No obstante, hace todo esto sin considerar el efecto que tiene en la vida de Ellie y le impide a ella tener cualquier forma de autoridad con respecto a su propia vida. Esta pasividad se refuerza en las escenas finales del juego. Cuando Joel descubre que Ellie no puede sobrevivir a la cirugía para obtener el antídoto al hongo, decide secuestrarla. Esto contribuye mayormente al arco narrativo de Joel. Al decidir qué hacer sin pedir su consentimiento, no sólo «rescata su masculinidad paternalista», sino que lo hace «a expensas de la autonomía de Ellie» (Stang, 2017). En lugar de contribuir a su libertad, al raptar a Ellie Joel la sentencia a continuar atrapada en su propia historia como damisela en apuros.

Conclusiones

A lo largo de este artículo, he analizado el uso y la influencia de las técnicas narrativas en la representación de personajes femeninos en *The Last of Us*. Como he argumentado, el juego comienza posicionando a las mujeres en papeles activos que les dan la oportunidad de ser tratadas como iguales ante sus equivalentes masculinos.

Tal como detallo en el primer segmento, visualmente, los personajes femeninos son representados guiándose por expectativas realistas. Sus cuerpos, sus atributos físicos y proporciones no están diseñados para atraer la atención hacia ciertas partes del cuerpo que pueden poseer connotaciones sexuales. Al contrario, se presentan cuerpos femeninos típicos de sus diferentes grupos de edad. Del mismo modo, la ropa está diseñada para reflejar una parte de la identidad de los personajes, al contrario de lo que ocurre en la tradición sexista que cosifica a las mujeres y les da una vesti-

menta reveladora, sin importar quiénes sean. En *The Last of Us* los atuendos de los personajes brindan información útil sobre ellos. De hecho, el jugador puede obtener una mejor comprensión de sus motivaciones, historia y condiciones de vida dentro del mundo postapocalíptico que habitan gracias a la vestimenta que llevan. Tomando como punto de partida el concepto de la «mirada masculina» desarrollado por Mulvey, también he argumentado que otros elementos visuales, como los ángulos de cámara utilizados durante las partes cinemáticas, no cosifican a las mujeres dentro del juego. Además, tanto los movimientos como el conjunto de gestos de cada personaje femenino están diseñados para reflejar su fuerza, capacidad y personalidad.

En este videojuego,
visualmente, los personajes
femeninos son
representados guiándose
por expectativas realistas.
Sus cuerpos, sus atributos
físicos y proporciones no
están diseñados para atraer
la atención hacia ciertas
partes del cuerpo que
pueden poseer
connotaciones sexuales.



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

En el segundo segmento, he presentado los elementos narrativos que contribuyen a desempoderar a las mujeres en *The Last of Us*. Cada personaje femenino que posee influencia en la historia es situado en una posición de poder, expresada en forma de liderazgo, independencia o, incluso, la jugabilidad del personaje. Sin embargo, mientras que el juego inicialmente les da poder, la narración finalmente se lo sustrae. De hecho, hay dos figuras narrativas principales utilizadas en la historia, que funcionan en beneficio del arco narrativo del personaje de Joel, a expensas de las mujeres mismas. Por un lado, encontramos la figura de la «mujer en el refrigerador», es decir, una mujer asesinada sólo para contribuir al desarrollo de la historia de un hombre. Este es el caso de Sarah, Tess y Marlene, tres mujeres poderosas que, tras establecerse como presencias dominantes en la narración, son eliminadas para enfatizar el papel heroico de Joel. Por otro lado, está la figura de la «damisela en apuros», un claro ejemplo de sexismo benevolente en la narrativa. La personalidad de Ellie, naturalmente, la lleva a querer tomar medidas activas y a ser útil para los demás. Sin embargo, Joel no permite que esto ocurra. Él limita la capacidad de Ellie de actuar de manera autónoma durante una parte importante del juego negándole el uso de armas y violencia. Incluso cuando Ellie finalmente logra obtener un arma propia, Joel continúa dominando la relación mediante el control arbitrario de la comunicación entre ambos. Paradójicamente, cuando es herido, Ellie se convierte al fin en el personaje jugable, lo cual le otorga el papel más poderoso que un personaje puede tener. Esto crea un espacio donde el jugador puede aprender más sobre su historia y vida pasada, a la vez que le otorga el control absoluto de la narración. Sin embargo, su poder termina definitiva-

mente con un intento de violación, que sirve para fomentar su vínculo con Joel. Su destino queda en manos de este último, la persona que, al priorizar sus propios deseos, finalmente la sentenciará a ser una damisela en apuros.

Obras citadas

Fuentes primarias

- NAUGHTY DOG (2013). *The Last of Us*. San Mateo, CA: Sony Computer Entertainment.
- NAUGHTY DOG (2014). *The Last of Us: Left Behind*. San Mateo, CA: Sony Computer Entertainment.

Fuentes secundarias

- BARRETO, Manuela y Naomi ELLEMERS (2005). «The Burden of Benevolent Sexism: How it Contributes to the Maintenance of Gender Inequalities», *European Journal of Social Psychology*, 35.5: 633-642.
- BEASLEY, Berrin y Tracy COLLINS (2002). «Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games», *Mass Communication and Society*, 5.33: 279-293.
- BRICE, Mattie (15 de agosto de 2013). «The Dadification of Video Games Is Real», *Alternate Ending*, <http://www.mattiebrice.com/the-dadification-of-video-games-is-real/> (Acceso: 6 de abril de 2018).
- BROWN, Josh (7 de mayo de 2018). «Is Joel Really The Villain In The Last Of Us?», *YouTube*, https://www.youtube.com/watch?v=Rb_NRw2a48Y



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

- COLĂCEL, Onoriu (2017). «Speech Acts in Post-apocalyptic Games: *The Last of Us* (2014)», *Sages and Ages*, 4.1: 41-50.
- CURTIS, Erika (2015). *In the Game of Patriarchy: The Damsel in Distress Narrative in Video Games*. Tesis. University of Alabama. http://acumen.lib.ua.edu/u0015/0000001/0002025/u0015_0000001_0002025.pdf (Acceso: 6 de abril de 2018).
- DOWNES, Edward y Stacy SMITH (2014). «Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis», *Sex Roles*, 62.11-12: 721-733.
- ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (2018). «Essential Facts About the Computer and Video Game Industry». http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf (Acceso: 23 de mayo de 2018).
- EUROGAMER (27 de mayo de 2013). «*The Last of Us* - Ashley Johnson (Ellie) EXCLUSIVE Interview—Eurogamer», *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=U2fousJN4ZE> (Acceso: 23 de mayo de 2018)
- EWA, Paulina (2014). *Roles of female video game characters and their impact on gender representation*. Tesis. Uppsala University. <https://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:720865/FULLTEXT01.pdf>
- HUDSON, Laura (18 de febrero de 2014). «Inside the Mind behind the Brilliant New Last of Us DLC», *Wired* <https://www.wired.com/2014/02/last-of-us-dlc-interview-long/> (Acceso: 10 de abril de 2018)
- IVORY, James (2006). «Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games», *Mass Communication and Society*, 9.1: 103-114.
- JAGGI, Ruchi (2014). «Gender Construction in Video Games: A Discourse Analysis», *Mass Communicator: International Journal of Communication Studies*, 8.1: 14-19.
- JANE, Olivia (19 de junio de 2013). «Gender is Carefully Balanced in The Last of Us» (reseña), *USGamer*, <https://www.usgamer.net/articles/gender-balance-in-the-last-of-us> (Acceso: 15 de marzo de 2018).
- JANSZ, Jeroen y Raynel MARTIS, (2007). «The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games», *Sex Roles*, 56: 141-148.
- KENNEDY, Helen (2002). «Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? », *Game Studies*, 2.2: 1-12.
- KUNZELMAN, Cameron (6 de enero de 2017). «Without Tess, There Would Be No *The Last of Us*», *Waypoint*. https://waypoint.vice.com/en_us/article/bmnqk8/without-tess-there-would-be-no-the-last-of-us (Acceso: 15 de marzo 2018).
- LÖÖF, J. (2015). *An Inquisitive Gaze: Exploring the Male Gaze and the Portrayal of Gender in Dragon Age: Inquisition*. Tesis. Stockholm University. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:818235/FULLTEXT01.pdf>
- MULVEY, Laura (1975). «Visual Pleasure and Narrative Cinema», *Screen*, 16.3: 6-18.
- PERRAULT, Gregory, Mildred PERRAULT, Joy JENKINS y Ariel MORRISON (2016). «Depictions of Female Protagonists in Digital Games: A Narrative Analysis of 2013 DICE Award-Winning Digital Games», *Games and Culture*, 1-18.
- PETIT, Carolyn (17 de diciembre de 2014). «*The Last of Us* and Grading on the Gender Curve», *Gamespot*, www.gamespot.com/articles/the-last-of-us-and-grading-on-the-gender-curve/1100-6411051/ (Acceso: 27 de enero de 2018).
- JARKEESIAN, Anita (31 de marzo de 2016). «Body Language & The Male Gaze — Tropes vs Women in Video Games», *YouTube*,



Mujeres silenciadas: La representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog

- <https://www.youtube.com/watch?v=QP0la9SEdXQ>
- «All the Slender Ladies: Body Diversity in Video Games» (Acceso: 1 de septiembre de 2016), YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=qbqRtp5ZUGE>
- SCHARRER, Erica (2004). «Virtual Violence: Gender and Aggression in Video Game Advertisements», *Mass Communication and Society*, 7.4: 393-412.
- SHERRY, John (2006). «The Effects of Violent Games on Aggression: A Meta-analysis», *Human Communication Research*, 27.3: 409-432.
- SMITH, Stacy, Lachlan, Ken y Tamborini, Ron (2003). «Popular Video Games: Quantifying the Presentation of Violence and its Context», *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 47.1: 58-76.
- STANG, Sarah (2017). «Big Daddies and Broken Men: Father-Daughter Relationships in Video Games», *Loading...*, 10.16: 162-174.
- SUELLENTROP, Chris (14 de junio de 2013). «In the Same Boat, but Not Equals», *The New York Times*, <http://www.nytimes.com/2013/06/14/arts/video-games/in-the-video-game-the-last-of-us-survival-favors-the-man.html> (Acceso: 15 de enero de 2018).
- TAKAHASHI, Dean (24 de febrero de 2018). «Naughty Dog's Neil Druckmann on the inspirations for *The Last of Us*», *Venture Beat*. <https://venturebeat.com/2018/02/27/naughty-dogs-neil-druckmann-on-the-inspirations-for-the-last-of-us/> (Acceso: 19 de mayo de 2018).
- VOORHEES, Gerald (2016). «Daddy Issues: Constructions of Fatherhood in *The Last of Us* and *BioShock Infinite*», *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 9, <https://adanewmedia.org/2016/05/issue9-voorhees/>.

