

La crisis de la narración vital en *The Last of Us*

*The Crisis of Life-Narratives
in The Last of Us*

GASTON BERNSTEIN

<http://orcid.org/0000-0002-8574-6236>

*Universidad de Buenos Aires,
Argentina*

FECHA DE RECEPCIÓN
junio 13, 2024

FECHA DE APROBACIÓN
septiembre 19, 2024

FECHA DE PUBLICACIÓN
julio - diciembre, 2024

[https://doi.org/10.32870/
eloquepiensa.v0i29.xxx](https://doi.org/10.32870/eloquepiensa.v0i29.xxx)

RESUMEN / En este artículo nos proponemos analizar la primera temporada de *The Last of Us*, serie televisiva estrenada en 2023 en la plataforma digital de HBO. Pretendemos tomar algunos elementos presentes en la obra (narrativos y formales), y desarrollar, mediante su interpretación, una lectura que nos permita repensar nuestra propia contemporaneidad. Creemos que *The Last of Us* despliega una serie de problemáticas que pueden dar lugar a distintos análisis de variadas temáticas. En este sentido, aquí elegimos centrarnos en la dicotomía vida vs. supervivencia. De esta manera, el presente artículo desglosa los episodios en busca de operadores textuales que nos permitan elaborar alguna respuesta a la pregunta por la narración vital.

PALABRAS CLAVE / Supervivencia, vida, análisis, serie, narración, postapocalíptico.

ABSTRACT / In this article we aim to analyze the first season of *The Last of Us*, a series released in 2023 on the HBO digital platform. We aim to take some elements present in the series (narrative and formal), and develop, through their interpretation, a reading that allows us to rethink our own contemporaneity. We believe that *The Last of Us* displays a series of problems that can lead to different analyses of various themes. In this case, we've chosen to focus on the dichotomy of life vs. survival. Thus, this article breaks down the episodes in search of textual-operators that allow us to elaborate some answers to the question of vital narration.

KEYWORDS / Survival, Life, Analysis, Series, Narration, Post-apocalyptic.



INTRODUCCIÓN

En este artículo nos proponemos analizar la primera temporada de *The Last Of Us* (de ahora en más *TLOU*), serie creada por Craig Mazin y Neil Druckman, estrenada en 2023 en la plataforma digital de HBO, basada en la franquicia de videojuegos homónima desarrollada por Naughty Dog para Playstation 3. La primera temporada de la serie sigue el argumento del primer videojuego datado de junio de 2013, aunque se toma sus licencias creativas. De todos modos, aquí no nos detenemos a realizar un estudio comparativo ni tampoco una crítica de la serie. Más bien, a través del análisis de algunos de sus operadores textuales, propondremos concebirla como una lectura posible de nuestro presente: si bien la misma toma lugar en un futuro alternativo, creemos que el entramado conceptual que se plantea alrededor de la dicotomía vida vs. supervivencia resulta de especial interés para pensar nuestra contemporaneidad. Es decir, que las preguntas que formula y las respuestas que parece ofrecer, pueden extrapolarse del terreno distópico para arrojar algo de luz a algunas de las problemáticas de nuestra época.

METODOLOGÍA

Para esto, realizamos lo que habitualmente se llama un “análisis cinematográfico”. Como es sabido, no existe un método universal de análisis de films, por lo que creemos pertinente aclarar cuál es la metodología que se tuvo en cuenta para la confección de las siguientes páginas.

Sin ánimos de desviarnos demasiado, mencionaremos algo sobre los estudios que permiten hablar del análisis filmico como una posibilidad interpretativa con basamento semiótico. De acuerdo con Umberto Eco (2000) “la semiótica se ocupa de cualquier cosa que pueda considerarse como signo y signo es cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto significante de cualquier otra cosa” (p. 22). Es decir, un signo es algo que está en lugar de otra cosa, haciendo referencia a aquella, por lo que todo elemento puede llegar a considerarse como signo si se le reconoce una función comunicativa dentro de un código: el código es “un sistema de diferencias y correspondencias que permanece constante a través de una serie de mensajes” (Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis, 1999, p. 49). En suma, un código es el conjunto de elementos que se combinan bajo ciertas reglas y que son semánticamente interpretables.

A su vez, los signos no son únicamente denotativos, lo que los asocia de manera directa a un primer significado, sino también connotativos, con significados en segundo grado: en pocas palabras, un mismo signo puede hacer referencia a varios significados en distintos niveles, o incluso estar inmerso dentro de varios códigos (Eco, 2000). De esta manera, un mismo signo “transmite contenidos diferentes y relacionados entre sí” (p. 97), por lo tanto, los textos funcionan siempre como discursos en varios niveles de significación. Este funcionamiento del lenguaje permite que existan las metáforas, cuando se traslada el sentido estricto de un enunciado a otro figurado, en virtud de establecer un vínculo. Esto puede ser intencionado adrede por el emisor, o darse como resultado de una interpretación posterior; ya que todo signo, y por extensión todo texto, posee siempre

niveles connotativo-metafóricos: todo signo pertenece a una red de significación que excede el propio texto en el cual está inmerso (Eco, 2000).

Por dar un ejemplo, si en una novela leemos el significante “carta” referido a una epístola o misiva, una interpretación posible podría derivar de relacionar el significado en primer nivel (una carta) con un segundo nivel de significación (un naípe), relacionando, en este ejemplo *ad hoc*, el acto comunicativo de escribir cartas con un juego de naipes entre dos personas.

Ahora bien, hasta aquí hablamos de textos, no de películas. Pero si un signo puede ser cualquier cosa que represente a otra (y aquí podríamos detenernos largo y tendido a diferenciar entre el referente real y su imagen filmica), un film puede ser entendido como texto: “el texto filmico es el film entendido como unidad de discurso” (Aumont y Marie, 2002, p. 100). “Hablar de ‘texto filmico’ es considerar el filme como discurso significante, analizar su (o sus) sistema(s) interno(s), estudiar todas las configuraciones significantes que se le puedan observar” (Aumont et al., 2012, p. 203). Y si los films pueden ser concebidos como textos ¿cuáles serían los signos que los componen, y aquellos que podríamos interpretar para construir la red de significación que buscamos? Pues bien, cualquier cosa que veamos u oigamos en el film: los actores, sus palabras y la ropa que llevan, el escenario, los colores y los objetos; pero también la música, los ruidos y los silencios e incluso los movimientos que hace la cámara, la iluminación y los cortes del montaje, que son “códigos cinematográficos específicos que aparecen sólo en el cine” (Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis, 1999, p. 68). En suma, nos referimos a “los *significantes visuales* y los *significantes sonoros*” (p. 66) que Casetti y Di Chio referencian en su libro *Cómo analizar un film* (1991). Siempre que queramos analizar un producto audiovisual, nos encontraremos con una pluralidad compleja de códigos que aparecen simultáneamente y funcionan en conjunto: literarios, pictóricos, musicales, teatrales y específicamente filmicos. Sin embargo, no es necesario analizarlos todos, ya

que como postulan Aumont y Marie (2002), se suele separar el objeto de estudio en segmentos, tomando los fragmentos que nos sean útiles y ofreciendo una interpretación sobre los mismos que dialogan a la par con la obra. También Casetti y Di Chio (1991) postulan la segmentación e identificación de fragmentos como proceso natural del análisis.

De esta manera, proponemos encarar el análisis de *TLOU* entendiéndolo como texto, interpretando algunos de sus elementos en tantos signos, alejándonos de la idea de que los textos tienen un sentido último/único pero sin caer en el terreno de las interpretaciones libres. En palabras de Casetti y Di Chio (1991): “debemos enfrentarnos tanto con una operación descriptiva ya orientada hacia la interpretación, como con una actividad interpretativa basada en la descripción” (p. 24). No se trata sino de interactuar con la obra: “captar con exactitud el sentido del texto, aunque sea yendo más allá de su apariencia, empeñándose en una reconstrucción personal, pero sin dejar de serle fiel” (p. 23).

Finalmente, incluimos las ideas planteadas por Byung Chul-Han en su texto *La crisis de la Narración* (2023), ya que consideramos que resultan especialmente útiles para la lectura de esta obra.

SOBRE THE LAST OF US

The Last of Us es una serie producida por HBO, basada en el videojuego homónimo que vio la luz en 2013 y rápidamente se convirtió en uno de los lanzamientos más populares de la empresa Naughty Dog, de la consola Playstation 3, y de los juegos de la última década en general. La adaptación cinematográfica recupera el argumento de manera prácticamente idéntica —omitiendo algunos detalles, agregando otros—, sumando una escena del DLC¹ “*Left Behind*” de 2014. La historia tiene su comienzo en el año 2003, cuando el mundo es rápidamente infectado por un hongo llamado

¹“*Downloadable Content*”, usualmente referido a contenido extra en un videojuego.

cordyceps, el cual controla la mente de sus huéspedes, volviéndolos violentos y poco menos que máquinas de matar. El juego se enmarca en la tradición narrativa del “apocalipsis *zombie*”, en la que la mayoría de los seres humanos se convierten en muertos-vivientes que solo buscan devorar a los pocos vivos que quedan, siendo la tarea de estos últimos la supervivencia. En *TLOU* seguimos a Joel, quien 20 años después del inicio del brote, y tras perder a su hija en un primer intento de escape, vive en una zona de cuarentena administrada por una facción militar haciendo negocios y llevando una vida un tanto amarga. En cierto momento conoce a Ellie, una adolescente que aparentemente es inmune a los efectos del *cordyceps*, lo cual puede significar una cura y una vuelta a la normalidad. Joel entonces, en principio por motivos egoístas, decide ayudar a un grupo subversivo a trasladar a Ellie al lugar donde pueden realizarle los estudios necesarios para “extraer” una vacuna. A lo largo del viaje, ambos se encariñan estableciendo un vínculo cercano al de padre-hija y recorriendo un mundo donde los infectados no son el único peligro, ya que la mayoría de los sobrevivientes no se relacionan de manera pacífica. Finalmente, cuando Joel descubre que la elaboración de la vacuna terminaría con la vida de Ellie, decide priorizar su futuro con ella rescatándola de las manos de aquellos a quienes se las entregó. Tanto la serie como el juego tienen un tono sombrío y dramático, no tan concentrado en la acción ni en la temática *zombie* como en la relación entre los seres humanos en un ambiente postapocalíptico.

A continuación, desglosamos los episodios de la serie, retomando aspectos de su narrativa y tomando elementos útiles para el análisis, que nos permitan elaborar una lectura coherente.

NECESIDAD

La serie comienza en el año 2003 cuando ocurre el brote inicial de *cordyceps*. En este primer capítulo, Sarah (Nico Parker) arregla el reloj de su padre Joel (Pedro Pascal) como

FIGURA 2. *The Last of Us*
(HBO, 2023-).



regalo de cumpleaños; ese reloj que luego se detendrá, literal y metafóricamente, cuando Sarah sea asesinada [FIGURA 2]. La vida de Joel se rompe, es brutalmente detenida, su tiempo se estanca. “Creo que el tiempo cura todas las heridas”, le dice Ellie (Bella Ramsey) en el último episodio; “no fue el tiempo”, replica Joel. Claro, no es la *mera vida* la que se interrumpe, el mero transcurrir temporal, la supervivencia sin sentido, sino la vida orientada, la narración vital, tópico que la serie desarrolla *in extenso*.

Ni bien comienza el brote de *cordyceps* y a lo largo de toda la primera temporada de *TLOU*, seremos testigos de un buen número de decisiones por parte de los personajes en función de la necesidad de supervivencia. Joel, su hermano Tom (Gabriel Luna) y Sarah escapan en una camioneta y se cruzan con una familia pidiendo desesperadamente un aventón. Joel decide no ayudarles para no poner en riesgo a su propia niña. De aquí en adelante se traza una idea muy clara y problemática, en el mejor sentido de la palabra, que es la contraposición entre supervivencia/necesidad y comunidad/lazo; ya que aparentemente *en la supervivencia no hay comunidad posible*.

No casualmente, el impacto de esta necesidad por sobrevivir lo veremos más que nada reflejado en niños y niñas: en Sarah, en el niño que Joel decide no levantar, en el otro chico que aparece minutos más tarde caminando hacia el refugio

de Boston, en el hijo de Henry (Lamar Johnson), en la propia Ellie. La escena del chico que llega a Boston es particularmente macabra: los guardias de seguridad lo rescatan y lo atan a una silla. Luego lo escanean para ver si está infectado y el escáner emite un fatal rojo positivo. La soldado entonces le sonríe y le ofrece una rica comida, no sin antes avisarle que le suministrarán medicina para que se sienta bien, la cual en verdad es una inyección letal que acabará con su vida. Resuena, más no sea por semejanza, el accionar nazi de enviar los niños judíos a “bañarse”, cuando en realidad los mandaban a las cámaras de gas. Esto es, en nombre de la supervivencia y hasta de la misericordia —ya que el niño evidentemente tenía las horas contadas— se actúa de una manera equiparable a uno de los métodos de exterminio masivos más terribles de la historia.

En el segundo episodio, la científica tailandesa a quien se le encomienda encontrar una cura para los primeros brotes dice que la única manera de evitar la propagación del hongo es “bombardear la ciudad” donde apareció. Acciones terribles justificadas por la necesidad de supervivencia: es eso o el apocalipsis. Sin embargo, como explicará Tess (Anna Torv) momentos más tarde, los bombardeos a las ciudades no funcionaron para detener la infección.

De este modo, *The Last Of Us* nos presenta un mundo en el cual la mayoría de las personas actúan en función de la necesidad, a la vez que nos demuestra que dicho accionar no es efectivo para garantizar la supervivencia; y más importante aún, que la mera supervivencia no alcanza.

La diferencia entre *vivir* y *sobrevivir* ha sido tema recurrente en numerosas producciones cinematográficas y audiovisuales, pero aquí acaso toma un color particular. Vayamos de a poco: por un lado, tenemos la supervivencia, la necesidad, el “sálvese quien pueda”; por el otro, la vida significativa y la capacidad de construir *comunidad*, de entablar lazos. Probablemente el lazo más conmovedor de la serie, además del de Joel y Ellie, sea el de Bill (Nick Offerman) y Frank (Murray Bartlett), a quienes conocemos en el tercer episodio. Bill, a pesar de ser un paranoico preparacionista, ayuda a Frank dándole refugio y cocinándole una deliciosa cena. Ese acto de bondad va en contra de lo supuestamente recomendable para la supervivencia, ya que se arriesga a que Frank lo traicione, le robe o lo mate. Al actuar en función de la comunidad y no de la individualidad, se genera un *lazo*; más concretamente, una relación amorosa. Frank representa la *vida* en oposición a la *supervivencia*, quiere utilizar recursos valiosos —gasolina y pintura— no para sobrevivir sino para embellecer su hogar, ya que además de vivir hay que vivir bien. Frank habla de tener amigos y de invitarlos a comer. Frank no ha caído presa del *desencantamiento*, concepto que retomaremos más adelante.

Probablemente se pueda resumir el personaje de Frank en su decisión de suicidarse: parecido a lo que ocurre en la comuna de **Midsommar** (Ari Aster, 2019), prefiere terminar su vida con dignidad cuando todavía se siente medianamente bien y no alargar su vejez solo por el hecho de sumar días. Esa *elección* va en detrimento de toda *necesidad*. En su caso, morir es elegir la vida por sobre la supervivencia.

Byung-Chul Han en su libro *La crisis de la Narración* (2023) dice: “cuando declinan las experiencias, cuando ya no existe nada que sea vinculante ni permanente, lo único que queda es la *nuda vida*, la *supervivencia*” (p. 28). Cuando ya no existe

nada vinculante, queda la supervivencia, la vida vacía. “Una vida que hay que mantener *sana* o que hay que *optimizar* a toda costa no es más que supervivencia” (p. 55). Claro que Byung-Chul Han no está hablando de un mundo postapocalíptico, sino de nuestra contemporaneidad, pero es que acaso *TLOU* también lo está haciendo.

HONGOS

Lo que diferencia a los *zombies* (y a los vampiros, hombres lobo, fantasmas y momias) de otros monstruos, es que alguna vez fueron humanos. Pero en realidad, a diferencia de series como *The Walking Dead* (AMC, 2010-2022) o *Black Summer* (Netflix, 2019-2021), en *The Last Of Us* no hay *zombies* en el sentido estricto del término. No son “muertos-vivos”, cadáveres reanimados (más cercanos a los fantasmas o los vampiros), sino *infectados*, personas que han enfermado con un tipo de hongo que las vuelve violentas y las reduce a meros impulsos.

En el comienzo del primer capítulo, escuchamos al Dr. Neuman (John Hannah) hablar en un *talkshow* en 1968 sobre el peligro que podrían representar los hongos, más que los virus o bacterias, ya que no matan, sino que *controlan la mente* de sus huéspedes, manteniéndolos vivos y obedientes [FIGURA 3]. El Dr. Neuman explica que eso solo ocurriría si los hongos pudieran adaptarse a temperaturas más cálidas como la del cuerpo humano, lo cual podría llegar a pasar si el mundo se calentara unos grados. El ingrediente hitchcockeano es delicioso: nosotros ya sabemos que el calentamiento global elevó la temperatura global con respecto a 1968, tenemos una información que el científico desconoce. Ese dato extra nos prepara para lo peor: la bomba bajo la mesa explota años más tarde, en el 2003.

Retomemos entonces el efecto que produce el hongo: controla la mente, evita la descomposición, utiliza al huésped para propagarse, lo reduce a un ser que ya no puede *vivir*, sino únicamente *sobrevivir*: se mueve, se alimenta, se reproduce.



FIGURA 3. *The Last of Us* (HBO, 2023-).

Los paralelismos con lo expuesto en el apartado anterior no son casuales, uno de los grandes aciertos de *TLOU* es explicitar que luego del brote de *cordyceps*, *todos son zombies*: los no-infectados viven una vida de infectados, actuando por necesidad, cambiando la vida por la *mera vida*, alimentándose como pueden, moviéndose en sigilo, atacando violentamente e incluso comiendo carne humana, como lo hace el grupo del pastor David (Scott Shepherd). No porque quieran, claro, sino por necesidad, para sobrevivir.

Los *zombies*/infectados viven como autómatas, sin razón, sobreviviendo sin sentido ni orientación; tal como Joel, al morir su hija y detenerse su reloj. Sin embargo, su reloj *ya estaba roto*: Sarah misma se lo arregla como regalo de cumpleaños. Es válido, creemos, intentar extender la metáfora de *The Last Of Us* a nuestra actualidad (que, por cierto, transcurre en el mismo momento que la serie, año 2023): ¿acaso no reconocemos algo de ese merodear “como *zombies*”, actuando por necesidad, automáticamente, intentando sobrevivir en lugar de arriesgarse a vivir?

En el segundo capítulo, Joel le explica a Ellie que el *cordyceps* está interconectado, y si se pisa un hongo en un lugar se despierta una docena de infectados en otro: el famoso rizoma. Sin embargo, estar interconectados no significa pertenecer a una comunidad: “se da la paradoja de que la creciente

conectividad nos aísla. En eso consiste la fatídica dialéctica de la interconexión. Estar interconectado no significa haber creado lazos” (Han, 2023, p. 95). Resulta curioso que la misma metáfora que utiliza Byung-Chul Han para hablar de las redes sociales, que nos conectan y a la vez nos aíslan, pueda utilizarse para hablar de los infectados por *cordyceps* en *TLOU*.

Los infectados son la explicitación de los no-infectados, su desenmascaramiento, su *true mirror*; así como de los humanos en la actualidad. En ese sentido, resulta interesante pensar de qué se trata esta infección, qué implica el estar infectado en *TLOU*.

ENCANTAMIENTO

Y bien, creemos que el mayor peligro en la historia que esta serie narra no es el *cordyceps* (de hecho, los humanos parecen ser peores que los infectados, como los mismos personajes se encargan de remarcar en varias oportunidades), sino *el haber priorizado la supervivencia por sobre la vida*, lo cual viene de la mano de un desencantamiento previo de dicha vida y del mundo en su totalidad.

“La pérdida de la capacidad de narrar se achaca al *desencantamiento del mundo* [...] La pura facticidad de la mera presencia imposibilita la narración. La facticidad y lo narrativo se

FIGURA 4. *The Last of Us*
(HBO, 2023-).



excluyen” (Han, 2023, p. 64). Al contraponer la información contra la narración, Byung-Chul Han explica que las narraciones, que tejen un entramado simbólico que otorga sentido y dirección, uniendo el presente con el pasado y apuntando al futuro, han cedido ante la información, datos que solo pueden generar conocimiento relacional y que no construyen lazos, sino interconexiones y acumulación.

Al perder la capacidad y hasta la paciencia para narrar, la vida se transforma en supervivencia. Por eso Han (2023) le da valor a aquellos frentes de resistencia narrativos, como lo son el consultorio de un psicoanalista, una ronda de historias frente a una fogata, o la mirada de un niño: “los niños son para Walter Benjamin los últimos habitantes del mundo mágico. Para ellos, nada se limita a *existir*. Todo es *elocuente* y sumamente *significativo*. Una *intimidación mágica* los conecta con el mundo. Se aproximan a las cosas y las tantean jugando, transformándose en ellas” (p. 65).

Es esta elocuencia la que hace que el personaje de Ellie sea tan maravillosamente entrañable. *Ellie disfruta a pesar del apocalipsis*, y logra que Joel se conecte con la vida más allá de la supervivencia: hace que escuche música, que se ría, que lllore [FIGURA 4]. Ellie es una adolescente molesta que se la pasa fastidiando, y esa excitación por las nuevas experiencias termina por quitarle la solemnidad a la terrible situación.

Quizás, el reverso sería lo que ocurre en *La vida es bella* (*La vita è bella*, Roberto Benigni, 1997), donde es el padre quien cumple ese rol para preservar la alegría de su hijo.

Claro, Ellie es inmune tanto al *cordyceps* como al desencantamiento. De hecho ¿no aparecen los hongos cuando algo *ya está muerto*? El hongo no mata, todo lo contrario, vuelve a generar vida en aquello que estaba descompuesto. Pareciera que, por definición, un mundo que se infecta con *cordyceps* es *un mundo que ya estaba muerto* y necesita de ese hongo para volver a vivir; un mundo cuyo tiempo ya se había detenido, como el reloj de Joel antes de ser arreglado por Sarah.

Ellie, sin embargo, está bien viva y por eso quizás es verdaderamente inmune: ¿habrán sido Bill y Frank inmunes también? Así, nuestro temor no es tanto que Ellie se contagie, cosa que no sucederá, sino que pierda su alegría. Lo que nos horroriza de la muerte de Henry, en el quinto episodio, no es tanto el hecho del suicidio o de que Henry haya matado a su hijo, el verdadero horror es lo que la cámara nos muestra: cuando Henry se suicida, la cámara enfoca a Ellie que deja escapar un gemido de espanto absolutamente desgarrador. El verdadero peligro es desencantar a Ellie, el último resquicio de vida. Ellie no se convertirá en *zombie*, el riesgo es que se convierta, como el resto, en un *zombie en vida*.



FIGURA 5. *The Last of Us* (HBO, 2023-).

Por eso, en el octavo capítulo, cuando el pastor David intenta matarla y luego violarla, Joel “la salva” con su abrazo. Es decir, ella se libra por sus propios medios asesinando violentamente a David, evitando así lo peor. Al momento en que Joel la encuentra lo que peligraba ya no era su vida, sino las ganas de vivir que mostró durante toda la serie y que a raíz de esa experiencia terrible podían llegar a extinguirse.

Así, en varias oportunidades la serie parece mostrarnos que la única salida es la violencia, solo para luego plantearnos la duda de que acaso esa es la única salida que los personajes conocen. En el sexto episodio, Tom le cuenta a Joel que va a ser padre y que ahora tendrá un propósito: “solo porque la vida *se detuvo* para ti, no significa que tenga que detenerse para mí”. Tras el enojo de su hermano, que justifica su propio accionar violento y asesino como el único posible para la supervivencia, Tom le rebate: “había otras maneras de sobrevivir, solo que no las conocíamos”.

Momentos después, Tom y Joel se reconcilian en un taller de zapatos, un lugar donde se *enmiendan* las cosas. Joel está intentando reparar sus zapatos para seguir adelante, y Tom le regala unos nuevos: las viejas formas de andar, los viejos modos de sobrevivir que acompañaban a Joel ya no sirven. Tom le propone una *nueva manera de avanzar* [FIGURA 5].

Luz

Las “Luciérnagas”, este grupo guerrillero que intenta combatir al otro grupo armado conocido como FEDRA, tienen un slogan: “cuando estés perdido en la oscuridad, busca la luz”. De ahí el mote de luciérnagas, ofreciendo luz a quienes están perdidos en la oscuridad.

Postulamos que la *luz* funciona a lo largo de la serie como un operador textual que muchas veces refuerza lo hasta aquí expuesto, como una manera de representar la *vida* en oposición a la *supervivencia*: la primera vez que vemos a Joel lo encontramos durmiendo *de espaldas a la luz*; cuando se despierta y se voltea, el brillo le pega en la cara y lo enceguece [FIGURA 6]. Al contrario, Ellie se nos presenta con su rostro completamente *iluminado*: la luz le da de lleno, pero ella la mira *de frente* sin cegarse [FIGURA 7].

En el segundo capítulo, vemos a Ellie completamente iluminada, casi santificada, a diferencia de Tess y Joel [FIGURA 8]. A su vez, la luz parpadea cuando Riley y Ellie son atacadas en el centro comercial, ese gigantesco museo del difunto consumismo, donde Riley *prende las luces* invitando a Ellie a *vivir* una experiencia por fuera del marco de la mera supervivencia, lo cual siempre implica un riesgo. Confiar en la luz, revelarse



FIGURAS 6 y 7. *The Last of Us* (HBO, 2023-).

como luciérnaga, apostar por Ellie, vivir una experiencia, siempre va en detrimento de la necesidad: para vivir hay que estar dispuesto a arriesgar la supervivencia.

VIDA

El último capítulo de la serie nos plantea una pregunta imposible: ¿merece ser sacrificada Ellie en pos de la salvación de la humanidad, consumando así su destino mesiánico? Al respecto, Joel decide que la pregunta está mal planteada, o que la lógica que supone es una que ya no sirve si de verdad se quiere construir un mundo nuevo.

Aquí hay que ser cuidadosos porque evidentemente Joel opera con la misma lógica que quiere destruir: salva a Ellie asesinando a una quincena de personas, muchas de estas sin oportunidad de defenderse. Pero también es la primera vez que no obra en función de la necesidad o la supervivencia, sino para salvar un lazo y crear una comunidad en el asentamiento de su hermano.

Es más, nada aseguraba que la cura fuera efectiva, e incluso siéndolo tampoco estaba garantizada la “salvación”: los infectados ya no son el principal riesgo sino la gente, la guerra entre facciones, los saqueadores, caníbales, esclavistas. Cuesta imaginar cómo una vacuna (que tampoco evita que los infectados te despedacen, como Joel le advierte a Ellie) iba a mejorar el mundo por sí sola. Pero más importante, vale preguntarse sobre qué es lo que merece la pena salvar, qué es lo importante en Ellie ¿su forma de ver el mundo o la cura contra la infección? O mejor dicho, ¿lo que necesita cura es el *cordyceps* o el desencantamiento y el obrar en función de la supervivencia? ¿Cuál hay que combatir?

Incluso podríamos ir más allá y preguntarnos si realmente es deseable para Joel (y la humanidad) *volver a la normalidad*, siendo que, como vimos, el mundo previo al *cordyceps* ya estaba muerto. Quizás de esto se da cuenta Joel y por eso decide cortar desesperadamente el círculo vicioso de actuar por necesidad en pos de una supervivencia vacía, apostando así por un futuro distinto.

CONCLUSIÓN

Mediante el análisis filmico, tal y como fue planteado en el apartado metodológico, pudimos leer la obra en tanto texto y reponer algo de la multiplicidad de sentidos que plantea. De esta manera, interpretando signos como el reloj detenido, la luz, los hongos o la actitud de los personajes, arribamos a una posible conclusión: *The Last Of Us* nos propone un mundo desarraigado y hostil, que refiere a nuestra propia contemporaneidad y que exige revisar lo que entendemos por vida en oposición a la mera supervivencia. En el contexto actual, donde justamente la necesidad individual ha ganado un alarmante terreno por sobre la solidaridad colectiva, una serie como *TLOU* puede ser leída como una inquietante apuesta por lo comunitario y los lazos vitales en oposición a la mera supervivencia. Byun-Chul Han (2023) dice que “hoy carecemos de *narrativas de futuro* que nos permitan concebir *esperanzas*” (p. 107); sin embargo, y a pesar de su evidente profetización distópica, *TLOU* introduce la idea de que un futuro distinto es posible, siempre que implique dejar atrás las viejas maneras en favor de construir una narrativa en conjunto. 🧠

FIGURA 8.
The Last of Us (HBO, 2023-).



Bibliografía

- AUMONT, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (2012). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- AUMONT, J. y Marie, M. (2002). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- CASETTI, F. y Di Chio F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- ECO, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.
- HAN, B-C. (2023). *La crisis de la Narración*. Barcelona: Herder.
- STAM, R., Burgoyne, R. y Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós.

Filmografía

- MAZIN, C. y Druckman, N. [Creadores]. (2023-). *The Last of Us* [Serie]. EE.UU.: HBO.

GASTON BERNSTEIN (Argentina). Estudiante de Artes Audiovisuales en FFyL (UBA), investigador en cine contemporáneo, series y videojuegos. Últimas publicaciones: “La otredad latina en los videojuegos: de la selva a la pantalla” (2022), en *Revista Panamericana de la Comunicación* (MX); “Into the Warp Zone: diálogos entre cine, series y videojuegos”, en el libro *La venganza de la televisión: el audiovisual contemporáneo y sus nuevas preguntas* (2022), Universidad Iberoamericana de México.