

# LA FIGURA DEL ANTIHÉROE EN JOEL MILLER: ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE LA SERIE Y EL VIDEOJUEGO DE THE LAST OF US

**Alejandro Corregidor Sánchez**

**RESUMEN:** Un análisis comparativo entre la figura de Joel Miller en la serie de *The last of us* y el juego de PS4 y PS5 con mismo nombre, en el que a través de este personaje se irán desgranando los rasgos de la figura del antihéroe, con el fin de saber que tipo de personaje es Joel en ambos formatos, si un héroe, un villano o un antihéroe.

**PALABRAS CLAVE:** Antihéroe, villano, héroe, análisis, comparación

Trabajo de Fin de Grado - Curso 2023-2024  
Convocatoria: Febrero  
Tutor: Prof. Lorenzo Javier Torres Hortelano  
Grado: Comunicación Audiovisual  
Campus de Fuenlabrada  
Universidad Rey Juan Carlos

## Contenido

<b>1. DEFINICIÓN OBJETO DE ESTUDIO</b> .....	3
<b>2. ANTEDECENTES MARCO TEÓRICO</b> .....	4
<b>2.1 La figura del héroe</b> .....	4
<b>2.2 La figura del Antihéroe</b> .....	7
<b>2.3 La figura del villano</b> .....	10
<b>3. HIPÓTESIS</b> .....	11
<b>4. OBJETIVOS</b> .....	12
<b>5. MARCO METODOLÓGICO</b> .....	12
<b>6. ANÁLISIS</b> .....	15
<b>6.1 SECUENCIA APERTURA</b> .....	16
<b>6.2 MENÚ PRINCIPAL (JUEGO)</b> .....	18
<b>6.3 PRÓLOGO</b> .....	18
<b>6.4 ZONA DE CUARENTENA DE BOSTON</b> .....	25
<b>6.5 EXTERIOR, SECRETO DE ELLIE Y MUERTE DE TESS</b> .....	35
<b>6.6 PUEBLO DE BILL</b> .....	41
<b>6.7 PITTSBURGH,, BANDIDOS, SAM Y HENRY</b> .....	51
<b>6.8 REENCUENTRO CON TOMMY</b> .....	65
<b>6.9 LA UNIVERSIDAD</b> .....	68
<b>6. 10 DAVID Y LA SECTA CANÍBAL</b> .....	70
<b>6. 11 HOSPITAL DE LOS LUCIÉRNAGAS</b> .....	72
<b>7. CONCLUSIONES</b> .....	75

## 1. DEFINICIÓN OBJETO DE ESTUDIO

En primer lugar, como en cualquier TFG o ámbito de la vida tiene que haber una justificación personal que te incite a realizar un proyecto o una acción. Para mí, *The Last of Us* es una de las mayores obras de arte de la industria de los videojuegos. De los pocos juegos que ha sido capaz de mezclar un sistema de juego entretenido y dinámico con una historia digna del séptimo arte. Es un juego que rompe con los tópicos de que los videojuegos no tienen buenas historias, que no son capaces de llegarte al corazón, que en ámbito narrativo solo se quedan en la superficie y es una excusa para su sistema de jugabilidad. En *The Last of Us* no era una excusa, era el motor, porque con su trama es capaz de conectar contigo y querer lo mismo que anhela el personaje, quieres que consiga su propósito. Y con esta historia de idas y venidas ha sido el único juego en sacarme una lágrima.

Esta historia post apocalíptica, en la que se mezcla la acción y la intención de salvar al mundo con una trama paternal ha llegado a las series. Esta historia va a poder ser disfrutada no solamente por el nicho de los “gamers”. Y efectivamente, la aventura de Joel y Ellie también ha sido un fenómeno de masas en el formato de serie. Cada día de estreno emocionando y suscitando la admiración de miles de personas que no conocían esta historia y demostrando que es posible hacer una buena adaptación de un videojuego si la historia es buena, quedando atrás adaptaciones de la misma Naughty Dog como *Uncharted*, las películas de *Tomb Raider* o las de *Resident Evil*.

*The Last of Us* implementa en Joel un perfil de personaje que no suele ser frecuente en las historias, un perfil que mucha gente se niega a aceptar que su protagonista, su personaje preferido, adopta este rol. Hablamos de la figura del antihéroe.

Un personaje que contradice las convenciones del héroe tradicional, al desafiar las normas sociales, tener características moralmente ambiguas y mostrar una complejidad psicológica. El antihéroe se presenta como una figura trágica o rebelde, cuestionando los valores establecidos y mostrando una visión crítica de la sociedad (Bloom. 1994, pp. 118-120).

El héroe no es ideal, comete fallos humanos, pero en situaciones como las que vive Joel, en un mundo sin humanidad, que ha sido arrebatada por los infectados y su descontrol, suele ser lo más normal. Durante el juego vemos como Joel acaba con la vida de varios inocentes, sin ápice de duda, como acaba con cualquier tipo de muro que se ponga en su camino. Aunque esto se puede ver de una forma más o menos racional, si entendemos

que es una fórmula para que el tiempo que pasemos jugando sea más ameno. Es por esto que la última escena toma tanta relevancia, porque es la que nos hace darnos cuenta del monstruo que hemos estado manejando durante horas, un monstruo al que comprendemos, porque sabemos que tiene razones para todas sus acciones y porque entendemos y nos llega ese vínculo especial con Ellie.

Es por todo esto, por mi vinculación emocional con este universo, por el rol tan polémico y arriesgado del antihéroe y por la diferente forma de tratarlo dependiendo del medio, por lo que creo que esta investigación tiene relevancia.

## **2. ANTEDECENTES MARCO TEÓRICO**

### **2.1 La figura del héroe**

En primer lugar, para poder definir la figura del antihéroe debemos comprender quién es el héroe en la historia, sus características, y lo que le hace distinto del resto de personajes de una historia. Para encontrar una primera mención de este personaje debemos remontarnos a la antigua Grecia, a su origen etimológico. Lo que hoy en día conocemos como héroe viene de la palabra “ἥρως”, en latín *hērōs*, que proviene de la raíz indoeuropea “ser”, que significa cuidar o proteger. Por lo que en un principio podríamos intuir un primer significado de héroe como aquella persona que cuida y protege a los demás, un significado no muy alejado del imaginario colectivo del S XXI (Anders, s.f).

Si recurrimos a la RAE, encontraremos varias definiciones académicas de héroe, que no viene mal comprender para poder analizar las diferencias y similitudes que tienen con las definiciones más literarias que han ido dando diversos autores a lo largo de la historia. Para la Real Academia Española la palabra héroe tiene las siguientes acepciones:

1. m. y f. Persona ilustre y famosa por sus hazañas o virtudes.
2. m. y f. Persona que lleva a cabo una acción heroica.
3. m. y f. En un poema o relato, personaje destacado que actúa de una manera valerosa y arriesgada.
4. m. y f. Protagonista de una obra de ficción.
5. m. y f. Persona a la que alguien convierte en objeto de su especial admiración.

6. m. En la mitología antigua, hombre nacido de un dios o una diosa y de un ser humano, por lo cual lo reputaban más que hombre y menos que dios; p. ej., Hércules, Aquiles, Eneas, etc.” (Rae, s.f.a).

Aunque es cierto que, a lo largo de la historia, la figura del héroe se ha ido diferenciando en diversos tipos de héroes, entre los cuales destacan, según el portal “Enciclopedia de humanidades” (Equipo editorial, Etecé, 2023):

- **Héroe mitológico.** En la mitología antigua se utilizó el término “héroe” para definir a aquellos seres que eran fruto de un dios y un humano, es decir, semidioses. Por ejemplo: Hércules.
- **Héroe trágico.** En las tragedias clásicas se utilizó la figura del héroe para definir al personaje principal de la obra y que tiene cualidades heroicas y bondadosas, pero debido a una desdicha que le ocurre toma el camino errado y fracasa. Por ejemplo: Edipo Rey.
- **Héroe épico.** En las epopeyas se usó la figura del héroe para representar al protagonista de la epopeya y que tiene cualidades físicas destacadas que le permiten hacer frente a los obstáculos y triunfar. Por ejemplo: el Rey Arturo.
- **Héroe romántico.** En las obras surgidas durante el Romanticismo se usó la figura del héroe para describir al protagonista de la historia, que es percibido como alguien que no se siente a gusto con la sociedad que lo rodea, que es introspectivo, soberbio, solitario y suele ser artista y defender sus ideales. Por ejemplo: Don Juan.
- **Superhéroe.** En la literatura fantástica se utiliza el personaje del héroe para definir a una persona que tiene poderes sobrenaturales y que, gracias a ellos, realiza diferentes obras de bondad en defensa de la raza humana. Por ejemplo: Superman.

Uno de los primeros autores de los que se tiene constancia que definió esta figura es Aristóteles, en su obra *Poética* (S IV a.c), quien dijo que el héroe trágico era un personaje capaz de despertar miedo y compasión en el espectador, gracias a su sufrimiento y su trágico destino. Además, añadió varias características y momentos que debían acompañar a esta figura (Aristóteles, S IV A.C.):

1. **Nobleza y grandeza:** El héroe trágico debía pertenecer a una posición social alta, siendo rey, noble o alguien de un nivel elevado.
2. **Virtud y defecto trágico:** El héroe trágico tiene virtudes y cualidades positivas, como valentía, honor o sabiduría. Sin embargo, también posee un defecto trágico, conocido como "hamartia" en griego, que es una falla o error de juicio. Esta falla es lo que eventualmente conduce a la caída y la desgracia del héroe.
3. **Caída y sufrimiento:** hace referencia a la caída que experimenta el héroe desde una posición elevada o de felicidad a una situación de sufrimiento y desgracia, pudiendo ser esta caída física, emocional o moral.
4. **Reconocer la situación:** con el avance de la historia y a medida que el héroe trágico se enfrenta a las consecuencias de su defecto trágico, este comienza a entender su error y el contexto y circunstancias que le rodean.
5. **Purificación y catarsis:** La tragedia, a través del sufrimiento del héroe trágico, tiene como objetivo purificar y generar una catarsis en el espectador. La catarsis es una liberación emocional y espiritual que experimenta el espectador al presenciar el sufrimiento y la caída del héroe.

Otros autores, como Marchese y Forradellas, crearon su propia visión de lo que para ellos era el héroe literario y lo que significa ser un héroe. Ellos, lo definieron, desde la perspectiva de la narratología, en su obra *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria* (1986) como:

Es el personaje principal o protagonista de unos acontecimientos, el actor de una representación muy variada detrás de la cual se pueden entrever o adivinar esquemas generales o funciones codificadas; de igual manera, en una teoría actancial, se piensa que la variedad de los personajes puede reconducirse a un modelo bastante simplificado. Desde este punto de vista no existe una tipología plausible del héroe, que es simplemente un personaje (J. Forradellas y A. Marchese 1986, pp. 190).

Sin embargo, esta definición no hace más que coincidir con la idea de héroe que tenía Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras* (1949), donde aparte de dar vida al "Viaje del héroe", este autor expresaba que este personaje seguía un patrón subyacente común en la mayoría de los mitos y relatos épicos de diferentes culturas y épocas, y que esto se debía a las similitudes en la experiencia humana y la psicología colectiva.

Y aunque pueda parecer que este personaje sufre grandes cambios cuando salta de la literatura a la gran pantalla, no es así. En las características que hemos venido repasando,

dadas por los diversos autores, el héroe no sufre grandes cambios, y los que sufre son debidos a la forma, y no al fondo, de las diferencias entre la construcción de un relato literario y uno audiovisual. Algunas de estas diferencias son:

- **La expresión visual contra la imaginación literaria:** en el cine vemos al héroe, por lo que su aspecto físico escapa de nuestra imaginación, pasando a tener un aspecto único para todo el mundo, a diferencia de la literatura, donde una misma descripción puede crear distintas imágenes mentales dependiendo del receptor. Este tema fue estudiado por el crítico de cine André Bazin que, a lo largo de obras como "Ontología de la imagen fotográfica" y "¿Qué es el cine?" vino a representar la idea de que tanto cine como fotografía reproducen la realidad de una manera literal y mecánica, sin dar pie a la interpretación.
- **Tiempo y ritmo:** en el cine hay un control severo sobre el tiempo y el ritmo, que influye en el transcurso y como se desarrolla la historia del héroe, mientras que en la literatura es el lector quien marca el ritmo, pudiéndose detener en los detalles.
- **Diálogo y monólogo interno:** en el cine tenemos más recursos para descubrir los pensamientos y emociones del héroe: gestos faciales, diálogos con otras personas, un monólogo interno o acciones. Mientras que en la literatura las expresiones faciales pierden potencia en consecuencia de que la gane el monólogo interno.
- **Inmersión y distancia emocional:** El cine puede proporcionar una inmersión más inmediata en la vida del héroe debido a su naturaleza visual. La literatura, a veces, puede mantener una cierta distancia emocional.

## 2.2 La figura del Antihéroe

Una vez comprendida y analizada desde diferentes perspectivas esta figura, se puede empezar a investigar al antihéroe, personaje que guarda relación con el héroe.

En este apartado empezaremos a hablar de esta nueva figura que nacen gracias a una lista de personajes que se separan de la concepción clásica del protagonista en torno al concepto del héroe, significando, de esta manera, un alejamiento de los valores que hemos estado analizando que ostentaba este héroe clásico, y que, en el caso de esta nueva figura, nos encontramos con valores que puedan llegar a ser contrarios.

Al igual que con el héroe, ver la concepción que tiene la RAE de esta figura también es importante:

“antihéroe.

1. m. Personaje destacado o protagonista de una obra de ficción cuyas características y comportamientos no corresponden a los del héroe tradicional” (Rae, s.f.b).

Lo primero que llama la atención es la gran diferencia de acepciones que existen entre héroe y antihéroe, con lo que podríamos pensar que esta figura no ha sido objeto de estudio de tantas investigaciones como el héroe, o que es un personaje más acotado, que no da lugar a tantas interpretaciones y tantas diferencias como hemos visto anteriormente. Además, con esta descripción se vislumbra que esta figura no es una figura contraria al héroe como si sería un villano, en cambio, se trata de una figura similar al héroe con pequeños matices que le diferencian. Si en la figura del héroe nos encontrábamos con un final en el que este se purificaba, según Aristóteles, en la del antihéroe nos encontramos con un personaje consciente de los actos que desempeña. Un personaje que ha evolucionado del héroe clásico, siendo una especie de héroe contemporáneo, adquiriendo una complejidad mayor, debido al cansancio de los espectadores de una figura ideal, imposible de alcanzar. Esta nueva figura se mueve dentro de una zona gris, entre el bien y el mal, siguiendo siempre su propio código moral, en el que suelen excederse de los códigos y acciones socialmente establecidas. Un personaje que se debate entre sacar a la luz sus instintos más salvajes o tratar de calmarlos, dando lugar a un personaje que se debate entre la figura del héroe y del villano, sin llegar a ser ninguna de las dos. Siendo también una figura conocida como “Héroe psicótico”.

Sosa Rubia empleó un método inductivo en su trabajo *Teoría del antihéroe. Aproximación y análisis descriptivo de un concepto transversal para la narrativa policíaca contemporánea* (2015), donde extrajo una lista de rasgos de varios antihéroes de la literatura universal, enumeró una serie de características o rasgos con los que son identificados los antihéroes.

Son los siguientes (Rubia 2015, pp. 4-5):

1. Se trata de figuras inadaptadas con fobias sociales y donde sus reacciones ante lo social constituyen munición argumental para el autor.
2. El conflicto como pauta: la acción del antihéroe pone al descubierto las vergüenzas ético-morales de una sociedad.

3. Personajes limitados y no heroicos: el protagonista corresponde a gente corriente y limitada.
4. Figuras que actúan como reflejo, y no como proyección o modelo.
5. Ese personaje espejo es el medio óptimo para estructurar la crítica social, azuzando conciencias y estimulando el espíritu crítico del lector.
6. Predominan escenarios reales.
7. Importancia del factor psicológico: la importancia del factor psicológico viene señalada principalmente por la relevancia que otorga el autor al mundo interno del personaje, que suele ser rico y denso.
8. Los protagonistas se van perfilando: son personajes en continua creación, no siempre previsible, y los conocemos gracias a reflexiones, monólogos y corriente de conciencia.
9. Su experiencia vital les revela una realidad distinta a la asumida.
10. Desengaño tristeza y apatía.
11. La oscuridad como contexto.
12. Soledad, más como consecuencia de la incomprensión padecida que como estado físico.
13. Paradoja: es un recurso habitual al servicio del antiheroísmo.
14. Ironía: como canal de expresión de la rabia y de la impotencia.

Aunque sea un personaje más difícil de encasillar que el héroe, debido a su complejidad y al miedo de no crear un personaje heroico, con lo que esto conlleva, seguramente un personaje más difícil de construir a la hora de que genere emociones en la gente, en la literatura española encontramos antihéroes o proto-antihéroes, como El Quijote, de Cervantes, El Lazarillo de Tormes o Guzmán de Alfarache, de Mateo Alemán. Con esto, podemos deducir, que el género de antihéroe, a pesar de existir, o al menos encontrar personajes con estas características en la Biblia o en mitos griegos, un punto álgido y donde destacan es con la picaresca española (Delgado Díaz y Moreno Sánchez, 2015, pp. 9).

En la literatura podríamos poner una fecha como el verdadero nacimiento de esta figura en el S XV, mientras que, en el cine, con sus primeras limitaciones de narrar la realidad tal cual era, daba pie a personajes naturales, y con ello con rasgos antiheroicos. Aunque,

un punto clave en el desarrollo de esta figura, y su proliferación, fue el crack del 29 y la Primera Guerra Mundial, sucesos que influyeron en el cine, haciendo que naciesen géneros como el cine de gánster o el cine negro. Hoy en día, personajes como los protagonistas de *Fight Club* (David Fincher, 1999) y *Blue Velvet* (David Lynch, 1986) son personajes que despiertan atracción en el espectador por ese rasgo psicótico.

### **2.3 La figura del villano**

Esta dualidad, entre el bien y el mal, de la que se ha hecho mención en la figura del antihéroe, se encuentra en casi todas las narraciones, ya sean audiovisuales o no, dando lugar a una figura adversa al héroe, el villano o antagonista.

Según la RAE esta figura hace referencia a:

“Villano.

6. m. Personaje de ficción malvado, antagonista del héroe” (Rae, s.f.c).

Es decir, si en el héroe nos encontrábamos una figura moral, con el villano nos encontraremos con una figura de una moral reprochable, cuya meta en la narración es intervenir e interponerse en el camino del héroe, evitando de esta manera que este consiga su objetivo. Una figura que al mismo tiempo da sentido al camino del héroe, ya que sin su presencia no existiría este camino. El profesor de psicología William Indick lo explicó de la siguiente manera en su libro *Psychology for Screenwriters* (2004): “el nivel de entretenimiento de una película no está basado en lo bueno que es el héroe, sino en lo malvado que es el villano” (Indick, 2004, pp17).

Como con el héroe, en la figura del villano también nos encontramos con una evolución del personaje. Si la definición de la RAE hace referencia a un personaje simple, con el único rasgo de ser malvado e interponerse en el camino del héroe, la definición que aportó el AFI (The American Film Institute) en el 2003 en la lista de los 100 mejores héroes y villanos del cine estadounidense, es todo lo contrario.

Un personaje cuya maldad mental, carácter egoísta y fuerza de voluntad son a veces ocultados por la belleza y la nobleza, mientras que otras veces pueden rabiarse desenmascarados. Pueden ser horriblemente malvados o grandiosamente divertidos, pero son en última instancia trágicos (AFI, 2003).

Con esta evolución nos encontramos con una figura con la que se puede llegar a ver representado el espectador, debido a esos rasgos positivos que ocultan su lado malévolo. Nos encontramos con un villano que en ocasiones ya no es tan deplorable, y con sus actos puede llegar a confundir al espectador. Sobre esto habló el escritor de cine francés Yves Lavandier en su libro *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*, (2003):

Si en pos de la verosimilitud diseñamos a un villano con rasgos contradictorios pero que contengan características moralmente aceptables (como lo podría ser su objetivo en la trama secundaria) sería posible de nuevo que la audiencia se identificara con él (Lavandier 2003, pp. 74).

### **3. HIPÓTESIS**

El principal punto en el que se va a fijar este estudio es la diferencia en forma que hay entre los dos medios, el cine y los videojuegos, necesitando los segundos, en el caso de los juegos de acción y aventuras, caso en el que nos encontramos, de una mayor acción durante el transcurso de la narrativa. Brenda Romero, diseñadora y desarrolladora de videojuegos, entendió la diferencia entre en cine y la serie en la denominación que recibían los receptores del producto, siendo espectadores en el cine y usuarios en los videojuegos, dando a entender con estas connotaciones que los usuarios necesitan de una interactividad que no es necesitada por los espectadores, según el portal online “ZoomF7.net”. La cineasta y profesora de guion, Skylie Meyer, también profundizó sobre el tema, diferenciando el vehículo expresivo de la narrativa en ambos medios, siendo el tiempo en el cine y el espacio en los videojuegos, según el mismo portal.

Es por esto que la hipótesis principal de este estudio es la siguiente:

H.1 A pesar de contar la misma historia narrativamente, y ser prácticamente una representación 1:1, las diferencias formales entre juego y serie, hacen que en el primero Joel sea un villano, mientras que en la serie su figura sea la del antihéroe.

#### **4. OBJETIVOS**

El objetivo principal va a ser comparar ambas recreaciones de este personaje, con la intención de encontrar diferencias las cuales puedan demostrar o refutar la hipótesis antes planteada. Analizaremos las mismas secuencias en ambos medios, observando los puntos donde se distancian, con el fin de encontrar unas características y comportamientos que nos demuestren la diferencia entre el Joel del videojuego y el de la serie.

#### **5. MARCO METODOLÓGICO**

Para la elaboración de este marco metodológico usaremos como referencia los libros sobre el análisis textual de Luis Martín Arias (*El cine como experiencia estética*) y de Jesús González Requena (*El análisis cinematográfico. Modelos teóricos, metodologías, ejercicios de análisis*), entre otros.

A pesar de que cualquiera puede pensar que un análisis textual solo estudia el texto, y por lo tanto, en el caso del cine solo estudiaría el guion, el análisis textual de Jesús González Requena profundiza en más aspectos, en el caso del cine, aspectos como la interpretación, los elementos subjetivos, la interpolación de miradas y todo aquello que no vemos, pero sabemos, podemos deducir o incluso imaginar que está ahí.

Como todo análisis se pueden seguir unas pautas, pero en su núcleo seguirá siendo mayormente subjetivo. Esto es lo que nos hace entender Martín Arias en *El cine como experiencia estética* en el que a la hora de hablar del análisis textual en el cine lo explica de esta manera:

Suscita otra forma de ver las películas, no ya como responsabilidad de un lejano autor, sino como implicación directa de uno mismo. pues es el deseo de cada espectador en concreto el que participa o no de la trama narrativa, de las imágenes fascinantes que emergen en la pantalla ante sus ojos (Martín, 1997a, pp. 20).

Además, explica unos requerimientos básicos para poder llevar a cabo este tipo de análisis, como es rever el documento audiovisual a analizar, y poder tener la capacidad de rebobinar secuencias y pararlas, actos que, gracias a la tecnología que disponemos hoy en día, son fácilmente asumibles, y se llevarán a cabo en esta investigación.

En cuanto a la terminología que usará para analizar las películas, Martín Arias, rechaza el uso de los planos y de los raccords debido a:

- En el caso de los planos: su doble fragmentación, la que trocea cada plano como una unidad espacio-temporal, y la fragmentación que depende del tamaño.
- En el caso de los raccords: debido a su ambigua definición “todo aquello que produce continuidad entre los planos, es decir aquellos procedimientos que «suturan» la escisión; el corte; que se produce entre un plano y otro” (Martín, 1997b, pp. 23).

Lo que sí usará Martín Arias (1997c) serán elementos como la secuencia, la escena, los planos de montaje o los diversos planos que se pueden definir según su escala (Plano general, plano medio...). Además, usará otros términos como (pp. 26-28):

- **Picado:** cuando la cámara esté situada por encima de un plano perpendicular a los personajes que, imaginariamente, se situaría a la altura de sus ojos.
- **Contrapicado:** cuando se sitúe por debajo de ese mismo plano.
- **Panorámica:** cuando la cámara se mueva sobre su eje vertical, sin desplazarse.
- **Travelling:** entendido como cualquier desplazamiento o movimiento de traslación de la cámara.

Además, recalca que la necesidad constante de connotación debe de ir acompañada de la unión de varios significantes que guarden un sentido, dejando de lado, los significantes más pequeños y que tienen una menor aportación.

La emergencia constante de connotaciones debe anclarse en el texto, en todo el texto, de tal modo que a lo largo del análisis se vayan construyendo las cadenas significantes más coherentes, las más densas, las que adquieren una mayor complejidad procurando, de paso, reconstruir esa textura, ese tejido, en el que el sujeto interacciona con el filme (Martín, 1997d, pp. 103).

En torno a esta reflexión de los significantes más densos, más importantes y que adquieren un mayor sentido en estas cadenas de significantes, Martín Arias nos hace ver que hay una serie de estos significantes que van apareciendo a lo largo de varias cadenas en los filmes, construyendo de esta manera núcleos duros en la historia, en los que el texto “se polariza” (pp. 107). En torno a este nuevo núcleo, o roca como se refiere él, que polariza estas cadenas de significantes, da sentido y una dirección al texto. Y para entender a qué

sentido se refiere Martín Arias es necesario recurrir a esta cita: “El sentido es lo que se siente; tiene que ver directamente con la experiencia”. (Martín, 1997e, pp. 108)

De nuevo, el autor vuelve a explicar el modelo de análisis y de lectura que realiza al film como algo que empieza siendo en un principio subjetivo, para, con el sentido dado, acabar realizando una opinión que mantenga un grado de relación con la verdad.

En lo que respecta a la experiencia estética, Martín Arias lo define como lo que es, una experiencia que hace que el lector-espectador interactúe con los temas de la realidad que puede vivir un ser humano.

Llegados a este punto Martín Arias reflexiona sobre el método que usa, el análisis textual fílmico, vehículo que ha servido para aproximarse a las obras que nos proporcionan una experiencia estética. Este análisis se separa de la teoría de la inefabilidad, en la que diversos autores asimilaban que frente al arte no se puede decir nada, que no se puede analizar. También encuentra diferencias con la semiótica, que lo que pretende es aplicar el método científico al análisis textual fílmico, siendo este objetivo, lo que significaría que debería de ser verificable y reproducible por cualquier individuo. Con esto llegamos a la conclusión que el análisis textual que plantea Martín Arias está más cerca de la semiótica que de la inefabilidad, en primera instancia, porque sí que se puede analizar arte, y en segunda, porque coincide con tres de los cinco pasos del análisis científico: división, descripción y clasificación.

Digamos que el análisis textual fílmico se agota en sí mismo, como experiencia de lectura subjetiva que es, aunque en tanto que conjunto de operaciones planteadas con rigor y basadas en una determinada lógica discursiva, por otro lado, generadora de hipótesis, guarda gran semejanza con el procedimiento científico, pero distanciándose del método experimental en que no pretende demostrar. con “objetividad”, las hipótesis generadas (Martín, 1997f, pp. 153).

Por su parte, González Requena en *Frente al texto fílmico: el análisis, la lectura a propósito de El manantial de King Vidor*, sugiere, de forma parecida a lo visto con Martín Arias, que el análisis fílmico debe realizarse en torno a la experiencia del sujeto. Entendiendo sujeto por:

- Sujeto de la experiencia: aquel que la padece, que se ha interesado en el texto de una forma radical.
- Sujeto interesado: interesado por, en, el texto.

- Sujeto de la lectura.
- Sujeto del yo: aquel que puede pensarse. (González, 1995a, pp. 2-4)

De forma similar, González Requena también se refiere a la teoría de lo inefable, aunque él se refiere a lo “indecible” aquello que no podemos decir nada. Él piensa que esto es un error, y define lo indecible así “De lo indecible es de lo que no paramos de hablar, tanto más cuanto más queremos hablar en serio” (González, 1995b, pp. 16-17).

Llega a la conclusión de que lo indecible acaba teniendo que ver con el lenguaje, un lenguaje que pertenece a seres que hablan, y que hablan en torno a la experiencia del sujeto, por lo que se puede inferir, que el análisis fílmico es lo que nos dicen los sujetos que lo analizan.

González Requena para el análisis del texto y de lo indecible necesita encontrar un orden simbólico, un orden que nos ayude a “afrontar el desfiladero de nuestra experiencia: nuestro contacto con lo real” (González, 1995c, pp. 18). De la misma forma que Arias necesitaba de significantes para su análisis textual, González Requena requiere de símbolos para hacer frente al texto fílmico, unos símbolos que encuentren un punto de ignición (donde la verdad duele) con la realidad analizada.

## **6. ANÁLISIS**

Como se ha observado en todo el punto anterior, para poder realizar el análisis textual que nos permita confirmar o refutar la hipótesis vamos a necesitar de unos significantes que nos permitan darle un sentido, en este caso al videojuego y la serie. En un universo pos apocalíptico destruido por la infección de un hongo que se apodera del cuerpo, se despliegan dos ramas cuya importancia marca el devenir del buen curso de la historia a contar. Una primera la supervivencia, de la forma más material posible, trampas, armas o recursos, y otra entrelazada con esta, y que en el caso que se quiere analizar cuenta con una mayor relevancia, las relaciones, ya sean con las personas o con elementos más abstractos como puede ser el miedo, la muerte o el deber. Las relaciones, sobre todo las personales suelen ser el punto central de los mundos apocalípticos cuando estos van evolucionando, véase el ejemplo de *The Walking Dead*, que en un principio los caminantes ocupan el grueso del peligro de la serie, y con el paso de las temporadas van perdiendo protagonismo a favor de las relaciones que se establecen entre grupos supervivientes. Y es que es muy difícil, hacer lo correcto en este tipo de situaciones límites, donde los personajes ya han sido maltratados por el mundo de muchas formas

distintas, y con el paso del tiempo se ha perdido el altruismo en pro del egoísmo. Es por esto, y por qué la influencia de las relaciones tiene un gran peso en las decisiones (buena o malas) de los antihéroos, que el significante que va a dar sentido a esta investigación van a ser las relaciones de Joel con los distintos personajes que van a ir apareciendo, en especial con Ellie.

La primera relación que vemos, sucede fuera de la historia, en la secuencia de apertura.

## 6.1 SECUENCIA APERTURA

### Serie



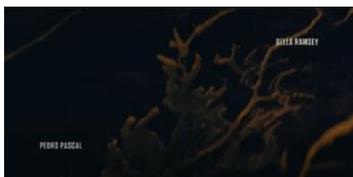
F1



F2



F3



F4



F5



F6



F7

La secuencia de apertura en la serie comienza con lo que en principio parece (f1), y que más tarde se confirmará (f2), la expansión de las hifas de un hongo, mostrándonos ya, desde el primer segundo, cuál será el problema principal de este universo postapocalíptico, la mutación de un hongo, más concretamente el *cordyceps*. Estas hifas irán aumentando de tamaño y cogiendo altura, en distintos segmentos, lo que dará una imagen muy parecida a edificios (f2), que serán confirmados en los fotogramas siguientes (f3). Después de estos planos, volveremos a un plano muy similar al primero, donde solo veremos las hifas, esta vez sin formar ningún tipo de silueta que se asemeje a nada conocido (f4). Aunque, de igual forma que en f1 estas hifas evolucionaban en la forma de edificios (f2 y f3), en el f4, estas hifas irán tomando forma y luz, dando lugar a la silueta

del mapa de los Estados Unidos (f5), con un nuevo matiz de luces que nos hace recordar a los mapas que usan los distintos canales informativos para marcar, a través de colores o luces, el aumento de una enfermedad o pandemia, creando un mapa de colores, similares a los que, por ejemplo, hemos visto durante la pandemia del covid. Se volverá a recurrir a las hifas como paso entre figuras formadas por ellas, para acabar con un plano mucho más limpio (f6), en el que del centro surgirán dos figuras (f7), que reconoceremos como Joel y Ellie, dándoles la importancia que se merecen y que ganarán a lo largo de la historia. Analizando la secuencia en su conjunto, se ve como el problema (el *cordyceps*) afectará a las ciudades (a lo largo de la serie vemos como los edificios han acabado a la merced de este hongo), al país en general y como cambiará la vida de estos dos personajes, y así mismo, estos dos personajes tendrán la decisión de cambiar el destino de la humanidad.

Por su parte, el juego también cuenta con una secuencia de apertura, aunque esta sucede después de los primeros 20 minutos de *gameplay*, justo cuando Sarah muere.

## Juego



FJ3



FJ4



FJ5

Aquí tenemos una secuencia similar a la de la serie, aunque desde un punto de vista dimensional mucho más básica, porque solo explora dos dimensiones en lugar de tres, que es lo que hace en la serie, obviando también la simulación de edificios y personajes con los hongos. En esta secuencia solo se aprecia las hifas del hongo extendiéndose (fj3 y fj4) y las esporas que sueltan (fj5). Otra diferencia es la sonora, ya que en la serie solo se escucha la banda sonora, mientras que aquí, va acompañada de los relatos de varios programas informativos que nos van informando de cómo ha avanzado la epidemia en los 20 años posteriores, así como la creación de un grupo de resistencia a las acciones políticas: “Los luciérnagas”.

Pero, además, en el videojuego, a diferencia de la serie, encontramos un menú principal, que veremos cada vez que entremos al juego, como pasa con la secuencia de apertura en la serie con cada episodio.

## 6.2 MENÚ PRINCIPAL (JUEGO)



FJ1



FJ2

En este menú principal se observa una austera ventana, donde el único color que resalta es el verde de las plantas y el único movimiento que hay es el de la cortina, reflejando la soledad y el control que ha tomado la naturaleza (cordiceps) sobre el mundo humano.

Comparando la secuencia de apertura de la serie junto al menú principal del juego, se puede intuir que en el juego se observará una aventura más solitaria que en la serie, ya que en esta el final, por lo menos, nos muestra a los dos personajes protagonistas, pero en el juego obvian este hecho, dándonos quizás una imagen que evoca tranquilidad, pero al mismo tiempo transmite al jugador una sensación de soledad.

Un punto en el que no difieren en fondo, pero sí en forma, y que marca la figura del personaje en el que se convertirá Joel es en la muerte de su hija Sarah. En ambas recreaciones la escena de la muerte es similar y el significado que llega a transmitir y que más tarde analizaremos, es el mismo. Pero en la serie, se hace un esfuerzo mayor por dar un contexto a este personaje y la relación que tiene con su padre.

## 6.3 PRÓLOGO

### Serie



F8



F9



F10

La primera imagen que tenemos de Sarah es la de una hija que muestra una especial preocupación por su padre (F8), al que levanta en el día de su cumpleaños (F9) para que no se le olvide ir a trabajar. Un padre soltero, no sabemos la causa de esto, pero por la nula mención a la madre de Sarah, y al vínculo que muestran estos durante los escasos 30 minutos que dura el prólogo, se intuye que la madre de Sarah ha fallecido, y ahora es ella, la única motivación de la vida de Joel y quien le ayuda a avanzar en su día a día. Acto

seguido nos movemos a la cocina de la familia, donde es Sarah quien hace a su padre el desayuno (F10) y se queja de que no hay para hacer tortitas, una falta que a la postre significará la no infección de ambos, puesto que en los alimentos con harina es donde reside el hongo que acabará infectado a la población de los Estados Unidos.

### Serie



F11



F12



F13

Después de salir del colegio, Sarah lleva a arreglar el reloj de su padre, siendo este su regalo de cumpleaños (F11). El reloj obtendrá una gran importancia al final del prólogo y que será explicada más adelante. Durante su estancia en el relojero el espectador observa cómo van pasando varios coches de policía, que serán habituales a lo largo de este día (F12). Es más, durante la reparación del reloj, aparece la hija del relojero para obligar a su padre a cerrar la tienda, a pesar de que aún le quedan 4 horas más para estar abierto. Se ve obligado a darle de prisa el reloj a Sarah y cierra la tienda. Después de llevar el regalo de su padre a arreglar, Sarah va a casa de sus vecinos (F13), una escena que puede parecer intrascendente, pero nos sirve para mostrarnos los primeros infectados que verá la hija de Joel, aunque en este momento aún no están infectados. Un perro, que será el primero en detectar la infección del *cordiceps*, una mujer de avanzada edad que cuida a su madre, una anciana en silla de ruedas y ya con un deterioro de sus capacidades mentales bastante avanzado.

### Serie



F14



F15



F16



F17



F18



F19

Después de pasar por casa de sus vecinos, Sarah decide esperar a su padre (F14) para darle el regalo. Sobre las 22:00h Joel (F15) llega a casa tras un duro día de trabajo. Cuando se sienta en el sofá junto a su hija, se da cuenta de que se le ha olvidado algo ante la pregunta de su hija, la tarta (F16). Tras esto, Sarah decide darle el regalo a su padre tras una divertida conversación, que es una fiel recreación del videojuego sobre cómo ha conseguido el dinero (F17). Una vez más, vemos como Joel es un hombre totalmente descuidado y con poca pasión por la vida, porque gracias a la conversación con su hija, sabemos que el reloj lleva ya mucho tiempo sin funcionar, y ha tenido que ir Sarah a arreglarlo porque si no sabía que su padre no lo iba a hacer. Joel abre el regalo (F18) y le gusta una pequeña broma a su hija (F19) y le dice que el reloj no suena, cuando no es así. Esta pequeña broma es un anticipo de lo que va a suceder al final del prólogo, ya que el reloj dejará de sonar para siempre.

### Serie



F20



F21



F22



F23



F24

Después de decir de ver una película a su padre, Sarah se queda dormida (F20) a pesar de haberle prometido que no lo iba a hacer. Es en este momento (f21), cuando llama Tommy, el hermano de Joel, (F22) para decirle que necesita su ayuda, que está en el calabozo (F23) por haber tenido una pelea con un loco en un bar (seguramente sea una persona que se acaba de infectar) y que haga el favor de ir a sacarle. Es en este momento donde Joel lleva a acostar a Sarah a su cuarto (F24).

Sin embargo, en el juego, no gozamos una visión tan amplia del personaje de Sarah, ya que toda la parte del desayuno y la relojería es exclusiva de la serie, empezando este en la escena del sofá donde Sarah da el regalo a su padre.

## Juego



FJ3



FJ4



FJ5



FJ6



FJ7

Como hemos dicho en el juego todo transcurre de manera similar, incluso siendo dos escenas realmente similares y adaptadas a la perfección la entrega del reloj (FJ3). Aquí Sarah también se queda dormida viendo la televisión (FJ4) pero en este caso el móvil de Joel no suena, y lleva antes a Sarah a dormir (FJ5). Es Sarah quien recibe la llamada de su tío Tommy (FJ6 y 7) quien le pide que llame a su padre. En este caso Tommy no está en un calabozo, pero se escucha una multitud donde aparenta reinar el caos. Es una diferencia muy sutil la que vemos entre el juego y la serie a la hora de la llamada que sirve como aviso de que algo no anda bien, pero en el juego ya se intuye un mayor descontrol que en la serie, y sobre todo algo fundamental, la relación de hermanos de Joel y Tommy. En la serie, ya con las imágenes exclusivas, se observa que Joel y Tommy mantienen una gran relación de fraternidad, en la que ambos se preocupan del otro. Pero con la llamada, momento donde juego y serie coinciden en líneas temporales, el hecho de que Tommy en uno llame a Joel y en otro a Sarah, en uno pida un favor y en otro alerte, van a ser un claro indicador de cómo va a avanzar la relación entre ambos, siendo una relación más pura y con menos intereses la de la serie, y una más fría y con interés la del videojuego, aunque quedará más claro según avance la historia.

## Juego



FJ8



FJ9



FJ10



FJ11



FJ12

Es aquí donde comienza la parte jugable en el juego y donde lo que tenemos que hacer es tratar de encontrar a Joel a lo largo de la casa (FJ8). Cuando nos acerquemos a la sala que da al patio, aparecerá Joel exaltado y se pondrá a recargar una pistola advirtiéndole a Sarah que no se acerque a las puertas y ventanas porque les pasa algo a sus vecinos (FJ9). Una vez recargada la pistola Joel se pone por delante de su hija justo cuando aparece el vecino lleno de sangre intentando entrar en la casa (FJ10). A Joel se le ve bastante asustado, pero no duda ni un segundo en disparar el arma cuando su vecino se abalanza sobre él y su hija (FJ11 Y 12). Lo lógico es la reacción que muestra Joel en este momento, porque es un ciudadano normal que nunca ha matado, pero ante un peligro sobre él y su hija no duda en salvar la situación de la forma más efectiva posible.

## Serie



F25



F26



F27



F28



F29



F30



F31



F32



F33



F34

En la serie, Sarah se percata de que algo no va bien de forma distinta. No recibe la llamada de Tommy, si no la del perro de los vecinos (F25) que vimos antes. El animal se encuentra alterado y arañando el cristal de la casa de Joel. Su hija decide salir a por él para ver que le sucede. Y le lleva a su casa (F26), momento donde se empieza a asustar y ver qué pasa algo raro, tras primero llamar y no obtener respuesta (F27) y luego pisar un charco de sangre (F28). De todos modos, Sarah, seguramente demostrando esa curiosidad inevitable que tienen los niños, decide seguir avanzando, hasta encontrarse al marido de su vecina con un mordisco en la yugular (F29). Este le indica que mire a su derecha, que es donde está la anciana devorando a su madre (F30 Y F31). Sarah en este momento huye de la casa ante la persecución de la anciana, y aquí es cuando vuelven a aparecer Joel y Tommy, en la furgoneta, conscientes ya de lo que está pasando en el país, para socorrerla (F32). La anciana se abalanza sobre Joel, que sin pensarlo le parte la cabeza con una herramienta (F33 Y F34). En esta escena, comparada con la del videojuego, por momento, no por similitud, se ve a un Joel con menos temor que el del videojuego, no debiéndose a que sea más sádico o que tiene menos respeto para quitar la vida de otra persona, sino porque en la serie se intuye que Joel y Tommy se han tenido que enfrentar a más casos similares fuera de pantalla, a diferencia del videojuego, donde por como entra Joel a su casa,

completamente desprotegido, sin nada para defenderse, y el titubeo a la hora de disparar, se intuye que es el primer caso al que se enfrenta.

Después de esta escena, en ambos, ocurren varias escenas, sin verdadera importancia ni grandes diferencias, que básicamente se trata del transcurso en furgoneta intentando escapar de la ciudad, que acaba con un accidente automovilístico, que provoca que Joel y Sarah por un lado, y Tommy por otro, huyan hacia la autovía. Es aquí, en la autovía y en el encuentro con un soldado, donde la vida de Joel cambia para siempre.

### Serie



F35



F36



F37



F38



F39



F40



F41



F42



F43



F44

En esta secuencia, vemos a Joel llevando en sus brazos a Sarah, porque esta se ha hecho un esguince en el tobillo (F35), que están huyendo de un infectado, que es derribado por un militar. Acto seguido este les apunta y les pide que se estén quietos (F36). Es aquí donde el militar (F37) tiene una conversación con su jefe sobre que debe de hacer. Él les dice que no están infectados, pero por las respuestas cortas del militar y los silencios,

podemos intuir que su jefe le ha dado orden de matarlos, que se confirma cuando les vuelve a apuntar (F38). El militar comienza a disparar, lo que provoca que Sarah y Joel caigan colina abajo, separados ya (F39). Cuando el militar se dispone a aniquilar a Joel, este recibe un disparo en la cabeza (F40 Y F41), que es de Tommy, quien avisa a Joel que algo no va bien (F42). Así es, la mayor parte de los disparos los ha recibido Sarah (F43) quien poco a poco irá perdiendo la vida en las manos de su padre, dejándonos una imagen muy simbólica en F44, donde vemos, que el reloj que le regaló a su padre también ha recibido un disparo, volviéndolo a dejar sin funcionar, sin sonar, como el corazón de su hija, y lo que es más cruel aún, marcando la hora de su muerte, y la del cambio de Joel, que tras estos acontecimientos, y como veremos 20 años más adelante, busca alejarse de las relaciones más íntimas, a modo de coraza, haciendo que la muerte, algo que a partir de este momento será muy habitual en este universo, le afecte un poco menos. Del reloj no se separará nunca más, no sabemos si a modo de martirio con él mismo, por no ser capaz de proteger a su hija, o a modo de recuerdo, del último regalo que recibió de ella.

Después de este prólogo, tenemos un time lapse de 20 años. Donde vemos un mundo dominado por el ejército de los Estados Unidos, que se sustenta a través de zonas de cuarentena, donde los ciudadanos de a pie no pueden salir al exterior, para evitar que pongan sus vidas en peligro, y con ello crezca el número de infectados. Aunque como veremos, existen personas y grupos al margen de la sociedad, que viven en el exterior, y también ha surgido la creación de un grupo insurgente “Los Luciérnagas”, que tienen una lucha encarnizado con el ejército por el poder. Este mundo controlado por el ejército se mueve a través de cartillas de racionamiento, y es aquí donde Joel, y su compañera Tess, han encontrado un lugar, ya que se dedicarán a traficar con distintos objetos y con las propias cartillas.

Teniendo en cuenta, el perfil de fuera de la ley de los personajes, merece la pena analizar la primera secuencia de la serie donde aparece Tess.

## **6.4 ZONA DE CUARENTENA DE BOSTON**

### **Serie**



F45



F46



F47



F48



F49



F50



F51

En la serie, la primera vez que vemos a Rober, un contacto de Joel y Tess es comunicando a Tess que ha perdido la batería que les había pagado (F45), mientras en el juego le veremos tras una persecución, que analizaremos más tarde. Tess ante esta noticia está incrédula (F46). En F47 tenemos un plano general de la situación, donde a pesar de que la conversación nos pueda a dar a entender que están en igualdad de condiciones, Tess se encuentra superada en número, ya que Rober está con dos de sus matones, que previamente han pegado una paliza a Joel. Ambos quedan en olvidar el tema de la batería, pero Tess se tendrá que inventar una excusa para Joel por el estado en el que le han dejado la cara (F48). Es justo en este momento cuando sucede una explosión que afecta a la sala en la que se encuentran (F49). Rober aprovecha el revuelo de la explosión para huir (F50). Y Tess tratará de huir por la calle, pero se meterá en medio de un disturbio armado entre los militares y un miembro de los luciérnagas (F51). Por lo que Tess optará por pedir ayuda a los militares para salir de esta situación.

## Serie



F52



F53



F54

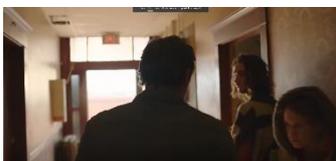
Como se ha avanzado anteriormente, vemos a Joel desempeñando su día a día cuando no hace los trabajos que le mandan los militares, y es que se dedica a traficar, en este caso aprovechándose de un guardia que tiene mono (F52). El guardia como pago de la droga le da varias cartillas de racionamiento (F53), pero Joel se da cuenta de que faltan cinco, a

lo que el guardia responde dándole varios cigarrillos (F54), que veremos que serán útiles más adelante.

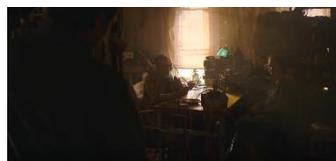
### Serie



F55



F56



F57



F58



F59



F60



F61



F62



F63



F64

La siguiente escena que vemos es la de una interminable cola (F55), que Joel cuando aparece decide saltársela a pesar de las discrepancias del resto de ciudadanos (F56). Podría parecer que esta cola es para la comida o algo similar, y nos haría dudar del gran poder que tiene Joel en esta zona, pero vemos que se trata de una emisora de radio (F57), que es llevada por un hombre de unos 50 años (F58). Joel le paga con un cigarrillo (F59), que es justamente el que le ha dado el soldado, y la explicación por la que Joel se ha adelantado a todos en la fila. Es aquí donde ambos mantienen una interesante conversación, en la que Joel pregunta si ha recibido ya algún mensaje de su hermano Tommy (F60), a lo que el hombre de la radio contesta que no. Joel se encuentra muy preocupado, ya que su hermano siempre suele contestar al día siguiente, y ya lleva 3 semanas sin recibir ningún mensaje suyo. Por lo que decide actuar y le pide al hombre de la radio que le diga desde que emisora emite Tommy y donde se encuentra (F61). El de la radio le llama loco, solamente por plantearse el ir a buscarlo, teniendo en cuenta todo

lo que tiene que recorrer, en este mundo donde la muerte asoma en cada rincón. Es aquí, donde se halla una de las grandes diferencias entre el personaje del juego y de la serie, el de la serie, sigue manteniendo una buena relación por su hermano, se sigue preocupando por él, es un Joel que no ha roto con todas las relaciones de amistad, amor o fraternidad que tenía en el pasado, y es un Joel con un motivo más noble para emprender el viaje que realizará con Ellie, y que se analizará más adelante. En resumen, es un Joel con un corazón algo más blando y accesible al del videojuego.

Ya en casa, Joel analiza las rutas para llegar hasta Tommy (F62), mientras poco a poco se va hinchando a vasos de una bebida alcohólica, seguramente Whisky, y pastillas; con el fin de callar unas voces, la de la muerte de Sarah, que empiezan a sonar justo cuando nos muestran el reloj roto (F63). Tras esta tarea, y con el estado de embriaguez en el que se encuentra, Joel cae rendido en la cama (F64), empezando a dormirse mientras escucha las últimas respiraciones de su hija.

### Serie



F65



F66



F67



F68

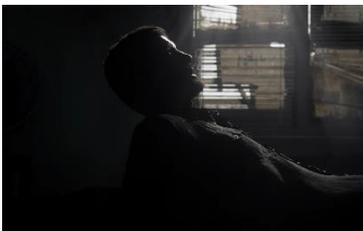


F69

Tess llega a casa tras el duro día que lleva y se acuesta con Joel, primero apartándole sin ningún tipo de cuidado, como el que se tendría con un compañero con el que tienes confianza pero que está invadiendo tu lado de la cama, para después abrazarle por detrás, dando a entender que quizás son algo más que simples compañeros (F65). Lo siguiente que vemos es que Joel sigue sin prepararse el desayuno él, sino que es Tess quien hace el desayuno para los dos (F66). Es cuando se sientan a desayunar cuando Joel se percató de las heridas de Tess (F67) y rápidamente trae un trapo que previamente ha bañado en alcohol para cuidarle las heridas con especial cuidado (F68). Un cuidado que nunca

veremos en el videojuego, donde o la relación que mantienen no es la misma o al Joel del videojuego le cuesta muchísimo más expresar los sentimientos, y solo se dedica a sus motivaciones personales. Tess le cuenta a Joel que han sido los nuevos chavales de Rober quien le han hecho esto, y que se la ha jugado con la batería (F69), momento en el cual Joel muestra un gran enfado y preocupación porque la necesitaba para ir en busca de Tommy. En el juego, Rober se la jugará igual, pero no con una batería. Además, Tess le dice que se tranquilice, que Rober y mucha gente le tiene miedo, y se le ve salir enfurecido huirá, y no podrán cobrar lo que les pertenece. Lo que hace indicar, que Joel aparte de ser conocido por sus trueques, también es conocido por ser alguien violento, que no perdona ni deudas ni errores.

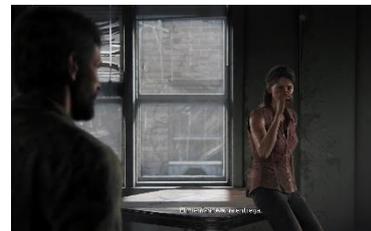
## Juego



FJ13



FJ14



FJ15



FJ16



FJ17



FJ18

El juego comienza con el time lapse de Joel despertándose sobresaltado (FJ13). No deja claro en ningún momento que sea por la situación dramática que vivió, ya que a diferencia de la serie no escuchamos la voz de Sarah, pero teniendo en cuenta que la muerte de Sarah es la última imagen que vemos como jugadores antes de este despertar, podemos intuir que se debe a esto. Acto seguido se dirige a la puerta, para abrir a Tess (FJ14), que a diferencia de la serie no tiene llaves de esta casa, o las ha perdido, pero con esta situación no se puede sobreentender que tengan una relación amorosa, como nos puede hacer intuir el abrazo y dormir juntos en la serie. Tess ha decidido ir a una entrega sola, sin contar con Joel (FJ15), lo que provoca el enfado del mismo. Mientras Tess se cura sola (FJ16) Joel pregunta que qué le ha pasado, y se entera que han sido unos enviados de Rober, para intentar acabar con Tess. Joel acaba por curar a Tess (FJ17), y deciden ir a por Rober

antes de que él vaya a por ellos (FJ18). En esta escena vemos un Joel que se preocupa menos por Tess, a diferencia de la serie que es él quien toma la iniciativa de curarla, y no se tiene que curar ella sola. Además, vemos como es un mundo más salvaje, o por lo menos, que la relación con Rober no es la misma, ya que en la serie a pesar de recibir una paliza de sus hombres Tess habla tranquilamente con Rober, mientras que en el juego la paliza tenía como misión acabar con Tess, y la pareja además toma la iniciativa de ir a por Rober.

En este momento empezará la verdadera jugabilidad de *The Last of Us*, donde empezaremos a manejar a Joel. Hasta llegar a la pista de Rober, primero daremos una vuelta por la ciudad donde veremos cómo funciona este mundo post apocalíptico, y al igual que en la serie, aunque después en el tiempo, nos veremos involucrados en un ataque de los luciérnagas.

## Juego



FJ19



FJ20



FJ21



FJ22



FJ23



FJ24

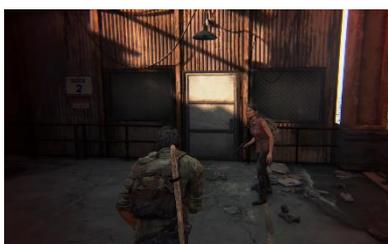


FJ25

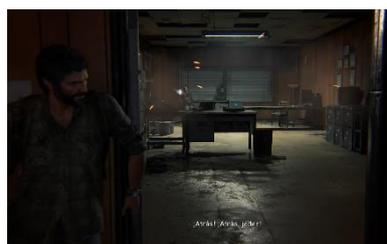
Después de pasar por la parte de atrás de una tienda del mercado, Tess y Joel se encontrarán en una zona donde aparentemente el ejército no interviene tanto, y donde son las bandas la que dominan algo más la situación. En una de estas zonas, similar a una

plaza, se cruzarán en su camino 3 hombres (FJ19), a los que Tess en un principio pide amablemente que les dejen pasar (FJ20). Pero estos, hombres de Rober le dicen que este jamás les dejaría pasar (FJ21), a lo que una Tess impaciente mata a uno de ellos (FJ22). Es entonces cuando comienza una parte jugable en la que nos encontramos en medio de un tiroteo, y para pasar a la siguiente zona deberemos eliminar a los enemigos (FJ23). Y aquí encontramos una de las grandes diferencias entre la serie y el juego, debido a la forma y no al fondo. Hoy en día hay muy pocos videojuegos que no tengan una parte jugable entretenida, y en este caso *The Last of Us*, acaba resumiendo todas sus mecánicas en tiroteos y combate cuerpo a cuerpo. Por lo que la forma de narrar la historia en este videojuego obliga al jugador a tener que eliminar a los adversarios, sin darle la oportunidad de poder esquivarles, persuadirles, o, aunque sea dejarles incapacitados para que nosotros como jugadores podamos acceder al siguiente nivel. Es por esto, que estamos hablando de un Joel que acarrea y acarreará muchas más muertes a sus espaldas que el de la serie, donde el combate y el tener que acabar con la vida de otro ser humano será un recurso que se usará menos. Después de haber acabado con la vida de los dos esbirros de Rober restantes (FJ24), accederemos a dos lugares más en los que también nos veremos obligados a matar a más personas (FJ25). Muertes en las que Joel mostrará cero compasión y en la que no nos encontraremos con ningún diálogo que pueda demostrar que repudia este acto, o que quiere intentar encontrar otro método para alcanzar su objetivo.

## Juego



FJ26



FJ27



FJ28



FJ29



FJ30



FJ31



FJ32



FJ33



FJ34



FJ35



FJ36

Tras estos tiroteos, Tess y Joel entrarán en unas oficinas (FJ26), donde les estará esperando Rober, que asustado, no quiere hablar con ellos, y comienza a dispararles hasta que se queda sin balas (FJ27), y les lanza la pistola y comienza a huir. La persecución durará poco, ya que acabará en un callejón sin salida (FJ28). Tess le inmovilizará con un tubo metálico (FJ29) y le torturarán para saber que ha pasado con su encargo de armas (FJ30 Y 31). Este les dirá que se las ha vendido a los luciérnagas, pero que puede traerles más (FJ32), a lo que Tess decide matarle (FJ33), mostrando una frialdad enorme, a pesar de estar en un mundo sin ley. Muy distinta a la Tess que se ve en la serie, que a pesar de saber que Rober ha perdido la batería y que sus matones le han dado una paliza no busca esta venganza. De repente aparece la líder de los luciérnagas, Marlene, herida y preguntando por Rober (FJ34). Tess le enseña donde está Rober (FJ35), para desgracia de Marlene, que informa de que le necesitaba vivo. Aquí comienza una discusión por las armas que tienen los luciérnagas que no son suyas, y que por qué no deberían matarla ahora que está sola y herida. Marlene negocia con ellos, y le dice que, si le hacen un pequeño favor, les dará un alijo de armas mayor al que habían comprado a Rober (FJ36). Aquí puede llegar a sorprender que Joel y Tess no aprovechen la oportunidad de eliminar a la líder del grupo insurgente, y demuestra la avaricia de los dos contrabandistas, que prefieren esperar, e incluso arriesgarse a que Marlene les conduzca hasta una trampa por el simple hecho de poder conseguir aún más armas de las que habían comprado.

## Juego



FJ37



FJ38



FJ39



FJ40



FJ41



FJ42



FJ43



FJ44

Marlene les conduce hasta su refugio. Para llegar hasta él, el jugador se verá obligado a acabar con varios militares, otra vez sin opción a evitarlos, y sin ningún ápice de arrepentimiento de ninguno de los 3 personajes. Al llegar allí, Marlene caerá exhausta al suelo, y de repente una niña de 14 años, Ellie, intentará atacar a Tess (FJ37). Ellie es una niña que durante toda su vida ha sido cuidada por los luciérnagas, ya que su madre, gran amiga de Marlene, murió poco después de dar a luz. Marlene se tomará el cuidarla como un favor pendiente, y además, más adelante, se descubrirá que Ellie tiene algo especial. Es por esto que vemos la gran relación que tienen ambas, y el instinto protector mutuo (FJ38). Una vez llegados a este punto, Marlene confiesa que el paquete que tienen que llevar fuera de la ciudad se trata de Ellie (FJ39), para sorpresa de Joel. Tess y Marlene quedan en ver en arsenal de armas para poder cerrar el acuerdo (FJ40), mientras que Joel y Ellie vuelven a casa de Joel (FJ41), para estar seguros mientras esperan a Tess. Nada más llegar a casa, lo que hace Joel es tumbarse y “pasar el rato” (FJ42), lo que demuestra que este personaje ha perdido la ilusión por la vida, y que se ha convertido en un mero trámite temporal hasta la muerte. Además, se puede suponer que, por edad y sexo, Ellie le recuerda a su hija, por lo que tiene pocas ganas de socializar con ella. Que Ellie, en un

futuro, ocupará la figura de su hija se puede intuir cuando le pregunta por qué lleva un reloj roto. Se podría haber fijado en cualquier otro detalle, pero la pregunta del reloj, y el valor sentimental que tiene para Joel, acercan a Ellie, de manera abstracta a la figura de Sarah (FJ43). Horas después llegará Tess, para comunicarle que tienen mucho material, y que si está dispuesto a aceptar el trato (FJ44), a lo que Joel responde que sí. Con esto, comienza un viaje, que, si estuviésemos hablando de un héroe, correspondería a la fase de la llamada a la aventura. Además, nos deja claro que el motivo por el que Joel emprende el viaje fuera, es un motivo más egoísta que el de la serie, que en cierto modo lo hace para buscar a su hermano, y Ellie es la figura que le impulsa a llevarlo a cabo, mientras que aquí, Joel solo mira por él y quiere unas armas que consideran suyas, y que sabe que para conseguirlas debe llevar a Ellie hasta el capitolio.

### Serie



F70



F71



F72



F73



F74



F75



F76



F77



F78

En la serie, Joel y Tess son más cuidadosos a la hora de ir a por Rober. En vez de hacerlo por medio de la ciudad, se sumergen en las profundidades del alcantarillado para no ser vistos por nadie (F70), lo que nos hace pensar que son menos temidos que en el juego y

que tienen un perfil más bajo respecto al resto de la sociedad, a pesar de ser conocidos por todas las personas que trabajan en las oscuridades de este mundo pos apocalíptico. A través de estos túneles llegan a un pasillo, en el que se intuye que Rober suele hacer sus intercambios, pero al llegar con lo que se encuentran es con un montón de cadáveres (F71), de los hombres de Rober, que han sido asesinados por culpa de la batería, que intentó vender dos veces, y que además no funcionaba (F72). Aquí a diferencia del juego, Rober no es asesinado por Tess (F73), si no por Marlene y una compañera suya (F74). Al llamarles la atención entra Ellie en la sala, que intenta atacar a Joel, pero este le quita la navaja y le apunta (F75), lo que produce una tensión en el ambiente (F76). Marlene les dice que ella tenía un mejor motivo para necesitar la batería que ellos, pero que ahora en este estado no puede emprender el viaje que iba a hacer (F77). Pero sabe que Joel y Tess son capaces de hacer este viaje ellos solos, y por eso les ofrece, una batería, un coche y todo lo que pidan si llevan a Ellie al viejo ayuntamiento (F78). Joel y Tess aceptan, porque saben que los coches de los luciérnagas están camuflados como si fuesen los coches del ejército, y esto les va a permitir que ir en busca de Tommy resulte más sencillo. En este caso, a diferencia del juego, Ellie no es el detonante de que se produzca el viaje, ya que Joel iba a ir a por su hermano sí o sí, sino que es una entrega que les va a permitir que este viaje resulte más sencillo. El Joel de la serie tiene un motivo mucho más noble para realizar la entrega de Ellie, ya que no busca el poder que le puedan dar unas armas, como en el videojuego, si no que busca saber dónde está su hermano y que le ha pasado.

## 6.5 EXTERIOR, SECRETO DE ELLIE Y MUERTE DE TESS

### Serie



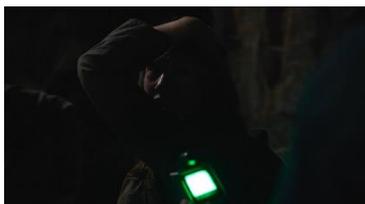
F79



F80



F81



F82



F83



F84



F85



F86



F87



F88



F89



F90

Después, la llegada a la casa de Joel es muy similar a la ya analizada con el juego, por lo que no se merece otro análisis aparte. Una vez los tres personajes parten a las afueras de la ciudad (F79), son encontrados por un militar que se encontraba meando (F80), que resulta ser el militar corrupto al que Joel le vendía droga al principio de la serie (F81). Estos intentan persuadirle de que les deje hacer este envío, que le darán casi todo lo que consigan, pero el militar se ve obligado a hacer el procedimiento habitual, que es comprobar si están infectados (F82). Empieza por Tess y Joel, que dan negativo, la luz verde, pero a la hora de llegar a Ellie esta le clava la navaja en la pierna antes de saber el resultado (F83), lo que provoca una situación de tensión en la que el militar les apunta con el arma (F84). Un militar apuntando con un arma con linterna en plena noche hace que Joel tenga un flashback de la muerte de su hija (F85 y 86), lo que provoca que enloquezca y esta vez se defiende, como no hizo hace 20 años. Joel golpea al militar, que conocía y aparentemente no tenían una mala relación, hasta matarlo (F87), y seguramente con algunos golpes con el militar ya muerto. Es Tess y su voz de alarma quien le para (F88) para decirle que Ellie está infectada. La joven rápidamente se levanta la manga de la camiseta y enseña su mordedura (F89), alegando que tiene más de 3 semanas y que se le ha curado, dando a entender que es inmune, motivo por el que es tan importante para los luciérnagas. Mientras tanto vemos a un Joel taciturno, dándose cuenta de lo que acaba de hacer (F90). Tess y Joel no tienen tiempo para discutir con Ellie, porque saben que vienen más militares. A diferencia del juego, vemos como el asesinato de una persona si que afecta a Joel, ya sea porque le conocía, por el arrebatado de locura que ha sufrido, por recordarle a tiempos más oscuros o porque de verdad no le gusta matar, pero esta imagen de arrepentimiento nos muestra a un Joel menos sádico, a diferencia del Joel del juego

que elimina enemigos sin pestañear y sin el más mínimo gesto de repugna hacia uno mismo.

### Juego



FJ45



FJ46



FJ47



FJ48



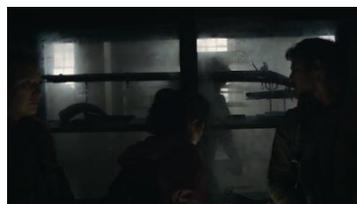
FJ49

En el videojuego la secuencia es muy parecida a la serie, cambiando el momento en el que les descubren (FJ45), que es a la salida de un camión destrozado, y el número de soldados (FJ46). La secuencia del dispositivo que detecta si estás infectado es igual con la diferencia del momento en que Joel y Tess atacan a los soldados (FJ47). Aquí, cada uno acaba de un disparo con cada soldado (FJ48 y FJ49), ninguno de los dos conoce a los soldados, y acaban rápidamente con ellos, sin arrebato de rabia, de una forma más limpia. En este caso, Joel ha sido capaz de contener sus emociones, aunque también es verdad que al no sufrir una secuencia parecida a la muerte de Sarah no ha tenido esa especie de estrés postraumático, siendo un Joel más frío a la hora de acabar con la vida del soldado, aunque más alejado de ser un monstruo.

### Serie



F91



F92



F93



F94

Ya en las afueras, en el caso de la serie, al recorrer una serie de edificios abandonados, los tres personajes escuchan unos chasquidos (F91), que corresponden al sonido que emite un chasqueador (una persona que ya lleva varios años infectados y que el hongo le ha quitado la capacidad de visión, por lo que se ve obligado a guiarse por el sonido). Joel y Tess indican a Ellie que se quede quieta y no haga ruido (F92), pero al pisar un cristal sin querer, el chasqueador les descubre (F93), lo que provocará una secuencia en la que Tess se separará de Joel y de Ellie (F94), para después volverse a reunir con ellos cuando eliminen al chasqueador.

### Serie



F95



F96



F97



F98



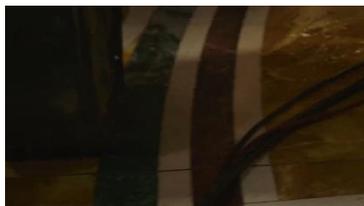
F99



F100



F101



F102



F103



F104

Tras estos sucesos podremos ver a una Tess mucho más taciturna (F95), como desolada, quedándose al margen de Ellie y Joel. Es de los tres, la que más prisa tiene en llegar al viejo ayuntamiento (F96), la que tomará la iniciativa en seguir el camino. Una vez llegan al viejo ayuntamiento se encuentran con todos los luciérnagas muertos, debido a mordeduras de infectados (F97). Es en este momento cuando Tess confiesa que no siempre van a tener suerte, refiriéndose a lo que acaban de vivir con los luciérnagas (F98), y mostrando que está infectada (F99). No se sabe a ciencia cierta, pero todo hace suponer que el mordisco lo sufre en la pelea con el chasqueador que se ha comentado anteriormente. Aquí, Tess le muestra la comparación de su herida y la de Ellie a Joel, y le dice que es verdad, que es inmune, y que debe salvarla. Además, toma la decisión de que la deben abandonar, diciéndole a Joel que ella nunca ha pedido que él sienta lo que ella siente por él (F100), dando a entender que está enamorada de Joel, pero que esta vez le deje elegir su destino, y que se tienen que separar. De repente aparece un luciérnaga infectado al que matan, pero al hacerlo, mediante las hifas que le conectan al suelo (F101), manda un mensaje a todos los infectados de la ciudad, que se despiertan y se dirigen al viejo ayuntamiento. Tess aprovecha este momento para tirar bidones de gasolina al suelo y granadas (F102 y F103), para sacrificarse con una explosión que acabe con todos los infectados que se dirigen a por ellos, ya que ella sí o sí sabe que su final se acerca y no quiere convertirse en uno de ellos. Antes de obligar a Ellie y Joel a marcharse, le dice a este (F104), que lleve a Ellie con Bill y Frank, y que salve a quien verdaderamente pueda, haciendo alusión al momento en el que no pudo salvar a su hija, y los 20 años que lleva sin salvarse a él mismo, y siendo el contrabandista oscuro que es. Todas estas escenas a diferencia del videojuego, nos muestran un Joel más comprensivo, sabedor de los sentimientos de Tess, que, aunque no correspondidos, no son tratados de forma tan brusca. Además, el último mensaje, de llevar a Ellie con Bill y Frank, muestran al espectador que Joel tiene algo similar a amigos, con lo que mantiene una buena relación y sabe que puede pedir favores.

## Juego



FJ50



FJ51



FJ52



FJ53



FJ54



FJ55



FJ56



FJ57



FJ58



FJ59



FJ60



FJ61

En el juego esta secuencia ocurre de manera parecida, pero con algunas diferencias sutiles que hacen que la figura de Joel y Tess se vean algo perjudicadas moralmente frente a la serie. Saltando la parte del mordisco, y una vez llegados al capitolio, se encuentran al igual que en la serie con los luciérnagas muertos (FJ50). Vemos a una Tess que muestra más su desesperación, con mayor facilidad para mostrar sus sentimientos, buscando algún tipo de pista que les pueda llevar hasta más luciérnagas (FJ51), lo que provocará una discusión entre Joel y Tess, en el que él quiere parar la búsqueda y dejar atrás el arsenal protegido, mientras que Tess le recrimina que por qué parar ahora, si son lo peor (FJ52), haciendo referencia a todo lo vivido durante estos 20 años, durante los cuales al igual que con Rober y sus esbirros, habrán acabado con la vida de más personas con tal de conseguir

sus objetivos. Se producirá una escena parecida a la de la serie, donde estés argumentará que la suerte se acaba en algún momento, Ellie se dará cuenta de lo que esto significa y Joel, en este caso, obligará a Tess a mostrar el mordisco (FJ52, 53, 54 y 55). El pequeño matiz de que Joel obligue a Tess a mostrar la herida, en vez de que sea ella quien la muestre, hace reflexionar sobre la relación de ambos, que más que una relación de amistad, con tintes de amor, como es en la serie, aquí se trata de una relación de supervivencia y conveniencia, en la que se han juntado dos personas sin escrúpulos con tal de sobrevivir. Tess pide a Joel que lleve a Ellie con Tommy (FJ56) en vez de con Bill y Frank como hace en la serie, ya que en primer lugar en la serie desconocen el paradero de Tommy y si sigue vivo, y en segundo lugar, porque en la serie aún mantienen una relación de amistad con Bill y Frank, cosa que en el juego se traduce como una relación de simples conocidos. Tess sabe que le está pidiendo un gran favor a Joel (FJ57) por lo mencionado anteriormente, es por esto que le recuerda todas las que les debe, dando a entender que la figura de poder, seguramente más administrativo, en esta sociedad le pertenece a Tess. Como en la serie, en el juego también ocurre un acontecimiento que provoca la separación del grupo, en este caso de soldados (FJ58), donde Tess pide a Joel que le abandone y que ella ganará tiempo. Parece significativo que el motivo que hace que el grupo se separe sea diferente, siendo en un caso infectados, un mal con el que sí o sí hay que acabar, dando a Tess un sacrificio más heroico, y en el otro caso acabe con soldados, siendo fiel a su personaje al margen de la ley, lo que supone que en la serie al final tenga un arco de redención, poniendo fin a su vida de criminalidad, pero haciendo un pequeño favor al mundo y a su socio, mientras que en el juego solo se lo hace a su socio.

## 6.6 PUEBLO DE BILL

### Serie



F105



F106



F107



F108



F109



F110



F111



F112



F113



F114

En el inicio del tercer capítulo de la serie, Joel tiene tiempo para rendir homenaje a Tess, apilando varias rocas que ha recogido de la orilla de un río, simulando una especie de tumba (F105). Hasta este momento, no aparece que Joel y Ellie interactúen o se sinceren sobre lo que acaba de ocurrir, hasta el momento en el que acampan (F106), donde Joel tiene un gesto de cariño al prestarle su chaqueta para que la utilice como si fuera una manta para resguardarse del frío, ya que no quieren encender un fuego para evitar que les localicen. Es aquí donde se vive un momento tenso, en el que, tras varias miradas de rencor de Joel, Ellie le dice que ella no tiene la culpa de la muerte de Tess (F107), a lo que Joel deja caer el comentario en el olvido, diciendo que se tienen que volver a poner en marcha. Antes de dirigirse hacia casa de Bill, Joel y Ellie pasan por una vieja gasolinera, donde él y Tess solían dejar recursos por si algún día, en sus escapadas al exterior los necesitaban. Durante este camino se observa como ambos personajes se dejan una distancia considerable (F108), que refleja por un lado la falta de confianza entre ambos y el muro que interpone Joel en todas sus relaciones, y sobre todo en una que le puede hacer recordar la que tenía con Sarah. Durante el trayecto, Ellie asedia a preguntas a Joel, preguntándole por la cicatriz que tiene en la cara (F109), a lo que este le contesta que se debió a un tiroteo hace muchos años, para acabar mintiéndola, diciendo que no

llegó a matar a la otra persona (F110), mostrando que se arrepiente de lo que ha sido y en parte ocultando a Ellie la persona que es, no sabemos si en un intento de protegerla o por vergüenza. Más tarde llegan a una gasolinera (F111) donde Joel y Tess guardaban toda clase de recursos para futuras escapadas al exterior y momentos en el que estuviesen faltos de ellos, lo que despierta la curiosidad de Ellie y pregunta por ello, pero al ser un tema relacionado con Tess, Joel le espeta que hace demasiadas preguntas. Durante este camino se encuentran los restos de un avión (F112), que vuelven a despertar la curiosidad de una persona que no vivió en el viejo mundo. A estas preguntas Joel sí que contesta, e incluso llega a bromear, al igual que cuando le explica a Ellie como empezó la infección (F113). El espectador observa como poco a poco Joel va saliendo del caparazón en el que se encuentra, llegando a relacionarse con Ellie, aunque sea de una forma muy superficial, llegando al punto máximo de este paseo cuando llegan a una hoguera de cadáveres (F114), momento en el que Joel intenta que Ellie no lo vea, preocupándose por ella, y alegando que no es bueno que una niña tan joven vea este tipo de cosas. En tan solo un viaje que dura alrededor de un día, Joel va abriéndose poco a poco con Ellie, pasando de mirarla con rencor por la muerte de Tess hasta llegar a preocuparse por ella.

## Juego



FJ62



FJ63



FJ64



FJ65



FJ66



FJ67



FJ68



FJ69



FJ70



## FJ71

Sin embargo, en el juego, como se trata de soldados, y Tess no tiene los recursos de los que, si dispone en la serie a la hora de sacrificarse, Joel y Ellie no tienen tiempo para rendir homenaje a Tess, como sí pasa en la serie. Aquí, los soldados entran pocos instantes después de la decisión de Tess (FJ62), y el jugador, se verá obligado a acabar con ellos para poder salir (FJ63), sin opción de noquearlos, a pesar de en muchas ocasiones aparecer detrás suya y sorprenderles. Después de una larga persecución, que acaba con nuestros personajes en el metro (FJ64), lugar donde acaban con varios infectados, una de las mayores diferencias entre juego y serie, ya que en el juego abundan los enfrentamientos directos con ellos, para así dinamizar la experiencia del usuario, mientras que en la serie solo son usados como elemento narrativo, ya sea en el caso que vimos de la mordedura de Tess o como se verá más adelante. Ya en la salida del metro (FJ65) Ellie intenta sacar el tema de Tess, para pedirle perdón por lo sucedido y darle el pésame a su manera (FJ66) Joel reaccione de manera defensiva, diciendo que nunca más hable de Tess (FJ67) ni de su mordedura (FJ68) porque piensa que la gente le tomará por loca y la matará. Y a partir de ahora Ellie deberá de hacer caso a Joel en todo momento. De esta forma lo que tratará Joel es que ninguna situación se le pueda descontrolar, como pasó con el chasqueador y que acabó significando la muerte de su compañera. Es en este momento, cuando en el juego se menciona por primera vez a Bill, ya que Joel quiere pasar primero por su pueblo para ver si le puede prestar un coche, ya que cree que Bill le debe favores. A diferencia de la serie, Bill es un recurso que puede ayudar a Joel a llegar hasta el destino que le dijo Tess, que es Tommy, mientras que en la serie Tess recomienda a Joel que vaya a casa de Bill para que este le ofrezca ayuda. Este pequeño matiz denota que la relación entre Bill y los dos contrabandistas es mejor en la serie que en el juego, ya que, si no llega a ser por la necesidad de un coche, en el juego, Joel no iría a casa de Bill. Durante el trayecto al pueblo de Bill, se puede apreciar que Ellie exterioriza la misma curiosidad que en la serie, asombrándose por estar por primera vez en un bosque con sus colores, o perdiendo el tiempo con luciérnagas, las de verdad, aunque rápidamente pide perdón a Joel por perder el tiempo (FJ69 Y FJ70). Esto demuestra que la Ellie del juego

tiene algo más de miedo o de respeto hacia Joel, ya que se siente culpable por perder el tiempo en la misión, mientras que la Ellie de la serie no para de preguntar y demostrar su inocencia de niña sin pedir perdón a Joel.

## Juego



FJ71



FJ72



FJ73



FJ74



FJ75



FJ76



FJ77



FJ78



FJ79



FJ80



FJ81



FJ82



FJ83

Después de eliminar a varios infectados en el pueblo de Bill y de conversaciones intrascendentes que se producen durante el *gameplay*, en las que Joel contesta con apenas monosílabos, el protagonista cae en una de las trampas de Bill (FJ71), acabando atado por las piernas y bocabajo. Pide a Ellie que le ayude, cortando la cuerda de la nevera, que sirve de contrapeso (FJ72). En este momento tendremos una secuencia donde el jugador deberá ir eliminando con Joel a los infectados que van llegando, mientras Ellie trata de cortar la cuerda, teniéndole que salvar del ataque de los infectados en alguna ocasión (FJ73). Después de que Ellie corte la cuerda y ponga fin a la trampa de Bill, un infectado atacará a Joel, que será salvado por Bill (FJ74), en una aparición en la que casi no tienen tiempo para hablar, ya que salen huyendo hacia el refugio de Bill (FJ75). En el que una vez que llegan, Bill hace gala de la locura que el jugador ha estado viendo con todas las trampas que había por el pueblo, y a pesar de conocer a Joel, pone unas esposas a Ellie y a este le apunta en la cabeza mientras le arrodilla, a la pregunta de “¿Mordeduras?” (FJ76). Ellie mostrando la impetuosidad que se ha visto durante todo el juego y su mal genio, arranca la tubería a la que está esposada y ataca con ella a Bill (FJ77), momento en el que Joel la tiene que parar, porque está atacando a un “amigo” suyo (FJ78) y a una persona casi al borde de la locura que puede llegar a ser muy peligrosa. Rápidamente Ellie le dice a Bill que le debe favores a Joel (FJ79) a lo que Bill se ríe de ellos, con lo que se puede llegar a interpretar que o Joel ha exagerado con lo de los favores, algo raro teniendo en cuenta el perfil del personaje, o a quien de verdad le debe favores y que llevaba el peso de la relación entre los contrabandista y Bill es Tess. Joel le dice que necesitan un coche (FJ80) a lo que le responde que si tuviera un coche él ya no seguiría aquí, y que como mucho puede conseguirle piezas (FJ81). Juntos se ponen a idear el plan (FJ82) para conseguir la batería de unos agentes de FEDRA que suelen ir por esa zona para recoger recursos y que fueron abatidos por los infectados. Una vez nos ponemos en marcha, Bill pregunta a Joel por Tess (FJ83) a lo que Joel contesta con una mentira, diciéndole que “está ocupada”. No se sabe ciertamente si Joel elude la verdad porque todavía no es capaz de enfrentarse a una conversación sobre lo que le ha pasado a Tess, o porque piensa que a Bill también le va a afectar y es su manera de protegerle.

# Juego



FJ84



FJ85



FJ86



FJ87



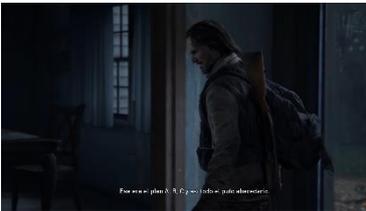
FJ88



FJ89



FJ90



FJ91



FJ92



FJ93



FJ94



FJ95



FJ96



FJ97



FJ98



FJ99



FJ100



FJ101

Una vez puestos en marchas nuestros personajes, atravesarán varias zonas jugables donde Joel y Bill se encargarán de ir eliminando a los distintos infectados que se irán encontrando. Ya en una zona segura, Ellie pide un arma a Joel (FJ84), pero este se niega a dársela, alegando que no está preparada. Bill vuelve a indagar en el tema de Tess, diciendo que no sabe cómo Tess había accedido a este encargo (FJ85), a lo que Joel, sin mostrar sentimientos, le responde que fue idea suya (FJ86), momento en el que Bill se abre un poco a Joel contándole que él también tenía un compañero (FJ87), y que ambos estaban hechos para proteger, momento en el que el juego nos muestra un plano de Joel en el que se puede intuir que él es sabedor que ha fallado en su misión. Tras otra travesía por la ciudad, y la decepción de no encontrar la batería en el lugar que había indicado Bill, los protagonistas se ven envueltos en un feroz combate en un gimnasio, contra un hinchado, una variante de infectado que lleva muchísimos años con el hongo en su interior (FJ88). Contra esta variante nos enfrentaremos en varias ocasiones en el juego, siendo un verdadero reto para el jugador, convirtiendo a Joel en un experto de la supervivencia, mientras que en la serie solo aparece en una ocasión, sirviendo de recurso narrativo. Tras vencer al hinchado, y de huir de una horda de infectados (FJ89), los personajes llegarán a la seguridad de una casa, donde Ellie bromeará diciendo que ha faltado muy poco y que será reprendida con una mirada y un gesto de enfado de Joel (FJ90). Joel se encuentra frustrado por no haber podido conseguir la batería (FJ91) y pregunta a Bill si hay alguna otra posibilidad de conseguir un coche, momento en el cual Bill le responde con sarcasmo (FJ92), contestándole que ese era el plan B, el C, el D y así hasta la Z y contestando de mala gana que no sabe cómo Tess pudo acceder a ese plan. Joel reacciona de mala manera, gritando que no meta a Tess en esto (FJ93), mientras le señala con el dedo, momento en el que detrás de Joel y enfrente suya, Bill, ve a su compañero, Frank, colgado (FJ94). Se puede ver a un Bill afectado, a pesar de todas las veces que ha insultado a Frank, y diciendo que estaba mejor desde que se fue (FJ95). Esta relación, entre Bill y Frank, será tratada de una manera muy distinta en la serie, humanizando mucho a ambos, pero será algo que se analizará más adelante. En este instante, se escucha a Ellie llamándoles, que ha encontrado algo. Cuando los dos personajes llegan al garaje se encuentran con Ellie montada en un coche (FJ96), que aparentemente funciona. Y funciona porque fue Frank, quien antes de suicidarse (debido a que no se quería convertir en un infectado), había encontrado la batería de la que hablaba Bill y la había puesto en ese coche para huir lejos de la ciudad. Joel y Bill se dan cuenta de que van a tener que empujar el coche cuesta abajo para que arranque, así que necesitan que Ellie se quede dentro para que sea ella la

que encienda el motor en ese momento. Antes de salir a la calle vemos el gesto de perdón de Joel hacia Ellie por la mirada de antes, hablando con ella y diciéndole que lo está haciendo realmente bien (FJ97). Este es el primer gesto de “cariño” que observamos de Joel hacia Ellie, y casi se podría decir que es el primer gesto de cariño que vemos de Joel en el juego después de la muerte de su hija, si no valoramos como tal el momento en el que le cura las heridas a Tess después de la paliza de los bandidos de Rober. El momento de empujar el coche (FJ98), no deja de ser otro recurso jugable, para hacer la experiencia del usuario más dinámica, ya que mientras los personajes empujan el coche son atacados por infectados. Una vez ya a salvo, y con el coche arrancado, Joel le da el pésame a Bill por su socio (FJ99), cerrando el capítulo del pueblo, habiendo empezado pidiéndole un favor a Bill y con ambos personajes muy ariscos entre ellos, y acabando con una conversación tranquila en la que ambos comprenden los sentimientos del otro. Ya en el coche (FJ100), que será usado como recurso para el time lapse, Ellie bromea con Joel sobre una revista porno de hombres que esta encontró en casa de Bill, poniendo a Joel en una situación embarazosa, algo que parece reforzar la relación entre ambos (FJ101).

### Serie



F115



F116



F117



F118



F119



F120



F121



F122



F123



F124



F125



F126



F127



F128



F129



F130

En la serie conoceremos a Bill y Frank a través de flashbacks. Este capítulo se centrará sobre todo en la relación de estos dos personajes, pero como no es objeto de estudio de esta investigación pasaremos por alto todas estas escenas en las que se conocen y se fragua un gran amor entre dos personas muy diferentes. Es Frank quien hace cambiar un poco a Bill y decorar el pueblo e incluso llegar a tener amigos, que en este caso serán Joel y Tess, dos contrabandistas que se encontraron y con los que pueden llegar a forjar una buena relación de amistad y sobre todo de negocios. El día que se conocen todos comen en el jardín de la casa de Bill y Frank (F115), donde se puede apreciar un Bill que accede a realizar actividades que Frank quiere, pero que sigue sin fiarse de la gente (F116). Muestra de ello es la pistola que sostiene mientras todos comen apaciblemente. Joel intenta acercar posturas hacia Bill, diciendo que él es también así, una persona de tomar precauciones, mientras que Tess y Frank hacen muy buenas migas (F117), disfrutando del momento y encontrando muchos puntos en común. De hecho, se disponen a brindar por esta gran amistad y por los futuros negocios (F118), pero los únicos que chocan las copas son Frank y ella. Este flashbakc de los cuatro juntos se acaba con Bill y Joel negociando para una futura reunión entre los cuatro (F119).

La historia de Bill y Frank acaba con la enfermedad de este último, que sabiéndose un lastre para su compañero pide que le mate (F120), y Bill, en una última muestra de amor, decide suicidarse junto a él, disfrutando ambos de una última cena, envenenada, y yéndose al dormitorio para acabar su viaje juntos.

El capítulo sigue con Joel y Ellie llegando al pueblo (F121) y con un Joel que sospecha que algo no va bien, al ver las flores marchitas, y los platos de comida sin limpiar. Ellie decide tomar un rumbo distinto al de Joel y se dirige hacia el salón, donde encuentra una nota escrita por Bill (F122), mientras que Joel se dirige a la habitación (F123) pero justo antes de entrar, y por consecuencia encontrarse los cadáveres de la pareja, Ellie le llama, y le dice que hay una nota para él (F124), o para quien le corresponda (F125). Joel sabedor de lo que se avecina, pide a Ellie que la lea. La nota hace referencia a que ambos son iguales, a que están hechos para proteger a las otras personas, con lo que eso conlleva para uno mismo. Durante la lectura de esta nota, el espectador se encuentra con varios primeros planos de Joel (F126), donde se puede ver como su rostro va mostrando tristeza y la consciencia de que ha fallado en esos cometidos. Al final de la nota, Ellie la deja de leer, y Joel se extraña por esto (F127), y decide leer el final él. Bill le dejó todo su arsenal de armas para mantener a salvo a Tess (F128), cometido en el que Joel ha fallado, fallándose a sí mismo, a Tess y a Bill, terminando dos relaciones interpersonales de mala manera, certificando por qué Joel no quiere estrechar lazos con las personas, porque al final siempre les termina fallando, acabando estas muertas, como ya le pasó con su hija. Este momento de profunda reflexión se aprecia en la escena en la que Joel sale al patio de la casa (F129) y el espectador puede apreciar una mirada vacía, sin concretarse en ningún punto, casi de persona vencida.

Al igual que en el juego, Ellie le pide un arma a Joel, pero este se la niega. Y ambos emprenden de nuevo el viaje hacia la estación de radio donde se emitió el último mensaje de Tommy en el coche de Bill, disfrutando de un cassette que encontró Ellie (F130).

## **6.7 PITTSBURGH, BANDIDOS, SAM Y HENRY**

### **Serie**



F131



F132



F133



F134



F135



F136



F137



F138



F139



F140



F141



F142

Tras un largo viaje en coche, Joel y Ellie paran en una gasolinera para conseguir combustible. Mientras Joel busca coches de donde conseguir gasolina Ellie entra en el baño de la gasolinera, se planta frente al espejo y recrea una situación en la que ella dispara a alguien (FJ131), para después volver a esconder la pistola que ha cogido del arsenal de Bill sin que Joel lo supiera (F132). Ellie, tanto en el juego como en la serie, muestra un gran afán por las armas y las ganas de empuñar una, aunque en ambos universos se encuentra con la negativa de Joel. Antes de reanudar su viaje, Ellie aprovecha y lee un par de chistes a Joel de un libro de chistes que ha encontrado (F133), encontrándose con la indiferencia de Joel, que no se ríe con ninguno (F134). Al igual que en el juego, en el coche sucede la escena de Ellie con la revista porno de Bill (F135), desencadenando la misma reacción en Joel. El coche vuelve a ser usado como un elemento para el time lapse (F136), llevándonos a la noche, y a un campamento improvisado, en el que esta vez, Joel sí que llega a esbozar una sonrisa ante el chiste de Ellie (F137), aunque a ella no se la muestra. Durante el trayecto en la carretera, Ellie aprovecha para preguntar a Joel por Tommy y por qué se separaron (F138) contándole Joel la verdad a medias, resumiendo la situación de que ambos acabaron en un grupo en el que la gente que lo lideraba acabó perdiendo la cabeza y realizando acciones de las que

no se sentían orgullosos, yéndose antes Tommy, uniéndose a los luciérnagas, y más tarde Joel. Lo que omite Joel es que ambos pertenecieron a un grupo de bandidos, que a costa del resto de personas vivían, ya fuese robándoles o asesinandoles. La conversación acaba con el tema familia, en el que Joel vuelve a marcar distancia con Ellie, asegurando que ella no es familia, simplemente es una carga (F139). Si se analiza la situación, se puede intuir que Ellie es algo más que una carga, porque si no Joel quizás se hubiera mostrado más abierto a contar su pasado, sin omitir las partes más oscuras. Es este pasado oscuro el que le hace sospechar cuando llegan a un bloqueo en la carretera (F140 Y F141), que la situación empieza a torcerse. Sobre todo, cuando ve que detrás del bloqueo la carretera está despejada (F142), lo que hace indicar que no se produjo durante el día que el mundo conoció la infección, si no más adelante, con algún tipo de propósito. Pero se ve obligado a cambiar de rumbo y tomar otra salida que le llevará a una ciudad.

### Serie



F143



F144



F145



F146



F147



F148



F149



F150



F151



F152



F153



F154



F155



F156



F157



F158

Tras dar un rodeo, Joel y Ellie llegan a una ciudad, en la que se puede ver que FEDRA ha caído (F143), lo que levanta las sospechas de Joel sobre el atasco que acaban de ver. Y sus sospechas se confirman cuando aparece un hombre en mitad de la calle, aparentemente herido (F144), que les pide ayuda. Joel, sabedor por su pasado de que esto se trata de una emboscada, le pide a Ellie que se abroche el cinturón, a lo que ella obedece, pero le dice que si no le van a ayudar. Joel acelera al máximo e intenta atropellar al bandido, pero este se llega a apartar a tiempo y comienza a disparar. Momento en el cual, desde lo alto de un edificio, otro bandido les tira un bloque de hormigón (F145), dañando la luna delantera del coche y provocando que Joel y Ellie se estampen contra una tienda (F146). Ya en la tienda, comienza el tiroteo (F147), en el que Joel y Ellie usan la camioneta de trinchera. Este le pide a Ellie que se esconda detrás de una pared que tienen a su lado (F148), para que así su vida no corra riesgo y además, no se pueda entrometer en el tiroteo. Joel, es capaz de acabar con los dos bandidos que les han perseguido (F149, F150 y F151). Pero en el momento que baja la guardia, por detrás suya aparece un tercer bandido, más joven que los anteriores, que le ataca por la espalda, y tras un forcejeo consigue colocar su cuerpo encima del de Joel y comienza a asfixiarle (F152). Ellie, que está viendo esta escena desde el hueco de la pared, decide ir a salvar a su compañero, y

con la pistola que robó del arsenal de Bill, dispara por la espalda al chico (F153), no matándole con ese único disparo, pero sí dejándole inerte de cintura para abajo, lo que provoca los gritos de dolor de él (F154). Joel en vez de darle las gracias a Ellie por salvarle la vida, lo que hace es pedirle el arma (F155 y F156), y le pide a Ellie que se vuelva a esconder detrás de la pared. Mientras el chico pide clemencia, vemos a una Ellie asustada, llorando por lo que acaba de hacer (F157) y escuchando como Joel acaba con su vida.

## Juego



FJ102



FJ103



FJ104



FJ105



FJ106



FJ107



FJ108



FJ109



FJ110

En el juego la secuencia de la llegada a Pittsburgh sucede de manera similar, con la omisión del detalle de la caída de FEDRA. Pero el bandido pidiendo auxilio (FJ103), la emboscada que les tienden (FJ104), eso sí, más bandidos, y el accidente contra la tienda (FJ105) son prácticamente una calcomanía. Las diferencias empiezan cuando Joel y Ellie son atacados en su coche (FJ106), antes de llegar a salir de él y usarlo como barrera, como sí pasa en la serie. Tras un forcejeo con uno de los bandidos (FJ107), tendremos que manejar a Joel y acabar con el resto de enemigos, salvando a Ellie de uno de ellos (FJ108). Después de este suceso, es donde se encuentran las mayores diferencias entre juego y

serie. En el juego, veremos a que se dedican estos bandidos, y es que son cazadores (FJ109), que matan a todos los intrusos para quedarse con sus pertenencias. Además, tendremos que hacer frente a varias zonas de enfrentamiento contra ellos (FJ110).

## Juego



FJ111



FJ112



FJ113



FJ114



FJ115



FJ116



FJ117



FJ118



FJ119



FJ120



FJ121



FJ122



FJ123



FJ124



FJ125

La secuencia en la que Ellie salva a Joel de un bandido sucede de manera muy diferente. En la serie es la que ya hemos analizado, tras el accidente contra la tienda, mientras que en el juego sucede, durante el gameplay, en el momento que Joel se dispone a solventar

un desnivel, con la ayuda de una escalera (FJ111). Es aquí donde aparece un cazador, y le da una patada (FJ112) que hace que Joel caiga contra el suelo. Aquí comienza el intento por parte del cazador de asfixiar a Joel (FJ113), y en el momento que este va a coger su pistola (FJ114), aparecen unas manos que la empuñan y disparan al bandido, matándolo (FJ115), para, con el cambio de plano, descubrir que ha sido una asustada Ellie la que ha acabado con la vida de esa persona (FJ116). Rápidamente ella se da cuenta de lo que acaba de hacer, y se siente profundamente mal, exteriorizándolo (FJ117), a diferencia de la serie, en la que se ve cómo se limpia las lágrimas para que Joel no la vea. Joel le recrimina rápidamente que se tenía que haber mantenido apartada (FJ118), lejos de agradecerle lo que acaba de hacer, este muestra su enfado contra ella (FJ119), a lo que Ellie, harta de la reprimenda que le está cayendo a pesar de haber salvado la vida a su compañero, le dice que “qué tal estaría un gracias, era él o yo” (FJ120). Después de esto, vemos a una Ellie mucho más apagada, que ya no mantiene conversación durante los momentos de gameplay, y que cuando tiene la oportunidad, se sienta. Esto se puede deber a que se arrepiente profundamente de lo que acaba de hacer, y lejos de encontrar consuelo en Joel se encuentra con el cabreo de su compañero, lo que hace que pueda pensar que la decisión que tomó fue la peor de todas. Después, de varias secuencias de gameplay, nos encontraremos en un balcón, en el que Joel verá un rifle (FJ122), que debido a la gran cantidad de bandidos que hay abajo, dará a Ellie (FJ123), y le enseñará como se usa (FJ124). Antes de bajar, le dirá la frase que Ellie quiso escuchar hace un momento “era él o yo” (FJ124), cerrando así las disculpas y el agradecimiento hacia Ellie. De esta forma, Joel confía en que esta vez una niña no le volará las tapas de los sesos, y le dará la razón de que en esa ocasión era él o el bandido. En la serie también habrá un momento en el que enseñará a Ellie a usar un arma, pero no será un momento precipitado por la necesidad, como es en este caso.

### Serie



F159



F160



F161



F162



F163



F164



F165



F166



F167



F168



F169



F170

Tras eliminar a los bandidos, el espectador verá varias secuencias de ese grupo, por qué estaban buscando a dos personas, como se organizan, y como salen a la búsqueda de Joel y Ellie. Estos se han escondido en un lugar que parece un bar, y observan todo lo que está sucediendo (F159). Es en este momento, en el que Joel actúa como el adulto que es, y pregunta a Ellie si está bien, a lo que ella responde que sí y le pregunta a él (F160). Joel en un intento de consolar a Ellie le dice que no fue ella quien le mató, si no que fue él (F161). Además, sabedor del interés de Ellie por las armas, le devuelve su pistola (F162), y le enseña a usarla (F163), lo que despierta la sonrisa de ella, quedando en segundo plano todo lo que acaba de suceder. Aquí vemos un Joel mucho más blando y que se preocupa más de los sentimientos de Ellie que el del juego, cuando prácticamente han vivido la misma situación. Acto seguido, se ponen en marcha, hacia el edificio más alto de la ciudad, para desde allí, encontrar una ruta de escape. Comienzan a colaborar para poder acceder a distintos edificios (F164), algo que en el juego ya ha sucedido, en distintos niveles que tendremos que llevar a Ellie encima de una tabla de madera porque ella no sabe nadar. Al abrir la puerta de este local, Ellie bromea con Joel, aunque este no le llega a seguir la broma del todo (F165), marcando algo la distancia entre ellos. Mientras suben las escaleras del edificio, Ellie pregunta a Joel por qué conocía la estrategia de los

bandidos (F166), y este le cuenta que hace tiempo él era como ellos, omitiendo la respuesta a la segunda pregunta que le hace Ellie: “¿Mataste a personas inocentes?” (F167). A mitad de camino, Joel se para a descansar, pero Ellie le dice que deberían subir más, y le incita a ello ofreciéndole la mano (F168), en un gesto de cariño. Ya en la planta alta del edificio, los dos se echan a dormir, momento en el cual Ellie cuenta un chiste (F169), que esta vez sí que es correspondido con la risa de Joel (F170), dando fin a un día del que salen más unidos.

### Serie



F171



F172



F173



F174



F175



F176



F177



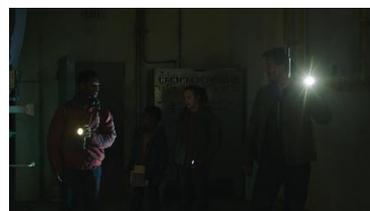
F178



F179



F180



F181



F182



F183



F184



F185



F186

Ellie despierta a Joel, porque se encuentran en problemas (F171), ya que ambos están siendo apuntados (F172) por una pareja de hermanos que se han mostrado anteriormente. Aunque tras dialogar, ambos grupos deciden confiar el uno en el otro (F173), siendo prueba de ello la cena conjunta que hacen después, donde Joel y Ellie comparten algunas de sus provisiones (F174). Durante la cena se empiezan a presentar, todos menos Joel, hasta que es obligado por Ellie (F175), momento en el que aprovecha para decir que después de esto separaran sus caminos, aunque se esperaran a que amanezca. Ya con la luz del día, Henry y Joel observan cómo pueden escapar de la ciudad, a lo Henry le habla del plan que tiene para salir, pero que no ha podido llevarlo a cabo porque necesitaba un compañero como Joel (F176), alguien que sepa apañárselas. Mientras sucede esta conversación, Ellie y Sam se están haciendo muy amigos (F177). Henry le cuenta el plan a Joel y Ellie, (F178), que termina con la aportación de Sam en su pizarra (es mudo), describiendo que irán por los túneles (F179). Ya en los túneles (F180), Henry menciona que hacen muy buena pareja padre-hija, a lo que instantáneamente ambos responden que no son nada (F181), marcando la distancia en la relación de nuevo. Ya en una sala que se usó anteriormente como búnker, Henry le dice de esperar un día más a Joel y descansar (F182), algo a lo que Joel se iba a negar hasta que Ellie se lo pide, ya que está jugando con Sam y quiere aprovechar la tranquilidad del búnker (F183 y F184). En este momento, los dos adultos se sientan a hablar, momento en el cuál Henry cuenta porqué les persiguen los cazadores, y le formula una pregunta a Joel, en la que se refiere si hacer el bien común le convierte en el malo (F185), algo a lo que Joel se muestra reflexivo (F186), y que será un anticipo de lo que pasará en el final de la historia.

Serie



F187



F188



F189



F190



F191



F192



F193



F194



F195



F196



F197



F198



F199



F200



F201



F202



F203



F204



F205



F206



F207

Al salir de los túneles les dispara un francotirador (F187), y el grupo se refugia detrás de unos coches, momento en el que Joel dice que le va a rodear para atacarle (F188). Cuando llega a la casa en la que está apostado el francotirador, un señor mayor, al que coge desprevenido (F189), y le da la ocasión de vivir, solo tiene que concederles dos horas para escapar, pero él se niega y Joel tiene que acabar matándole (F190), algo que se ve que afecta a Joel (F191), y que de verdad no quería matarle. Acto seguido, tras enterarse de que los bandidos van a por ellos, se aposta en la ventana (F192), y comienza a defender a sus compañeros de los enemigos (F193), acabando con la vida de uno de ellos. Los bandidos se bajan de sus coches (F194), y piden que salgan. Joel, que tiene la oportunidad de matar a la líder (F195), no lo hace. Henry, tras intentar negociar, se entrega (F196), y en el momento en el que le van a ejecutar aparece una tropa de infectados (F197), de los que Joel también les protege desde la ventana (F198). Más tarde, aparece el hinchado (F199), que causa un gran revuelo y les permite escapar (F200). Ya a salvo en una casa (F201), vemos a un Joel muy cansado y alterado por haber acabado de nuevo con la vida de dos personas (F201), confesando a Henry, que cuando uno es niño este tipo de cosas se olvida antes. Además, les ofrece seguir juntos. Mientras, en la otra habitación, Sam muestra a Ellie que le han mordido (F202), a lo que Ellie intenta solucionarlo poniendo sangre suya encima de la herida (F 203). La solución de Ellie no funciona, y por la mañana, un Sam infectado, le ataca (F204), apareciendo en el cuarto donde estaban Joel y Henry. Henry se anticipa a Joel (F206), y coge la pistola, pero tras pensárselo, dispara a Sam, matándole (F206), para acabar suicidándose por no ser capaz de asimilar lo que acaba de hacer (F207).

## Juego



FJ126



FJ127



FJ128



FJ129



FJ130



FJ131

La manera en la que se conocen los dos grupos es distinta en el juego. Aquí, Joel y Ellie huyen de una especie de tanque de los bandidos, y al meterse en una casa (FJ126), Joel es atacado por Henry (FJ127), pero Joel es capaz de dar la vuelta a la situación y empieza a golpearle hasta que Ellie le dice que pare, porque les está apuntando Sam (FJ128). Tras esta situación, se dan cuenta que están en el mismo bando. Henry les enseña por donde salir del pueblo, que en este caso no son los túneles, sino un control vigilado (FJ129). Tras pasar este control, los dos grupos se ven obligados a escalar un camión (FJ130). Henry, Sam y Ellie suben antes de que aparezcan los bandidos, pero Joel no, y Henry y Sam, decides abandonarlo, a lo que Ellie se niega y regresa con él (FJ131). Juntos escapan hasta un puente, en el que se verán obligados a saltar al agua para salvar sus vidas.

## Juego



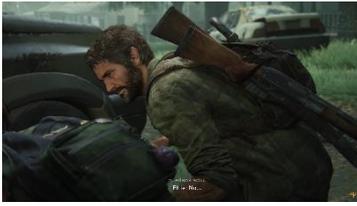
FJ132



FJ133



FJ134



FJ135



FJ136



FJ137

Después de lanzarse al agua, Joel despierta en la playa junto a Ellie, Henry y Sam (FJ132), y lo primero que hace es ir a atacar a Henry (F133), quitarle el arma y apuntarle (FJ134). Al final no acaba matándolo porque Ellie le dice que les han salvado y sobre todo porque Henry observa una gran verdad, y es que, si la situación hubiera sido al revés, él habría hecho lo mismo. Tras esto, siguen su camino juntos, por un alcantarillado, que corresponden a los túneles de la serie, y al salir se encuentran con el francotirador (FJ135). Como en la serie, Joel va a por él, pero a este francotirador no le da la opción de rendirse, ya que le está esperando para atacarle (FJ136). Tendremos una secuencia similar de Joel disparando con el arma a infectados y bandidos para salvar a su grupo, y también la escena de la casa (FJ137) ocurre de manera similar, salvo que Ellie en este caso desconoce la herida de Sam.

### Serie



F208



F209



F210



F211

A diferencia del juego, en la serie Joel y Ellie entierran a Sam y Henry (F208), dejándonos un momento de madurez de Ellie, en el que escribe en la pizarra de Sam (F209) y la deja sobre su tumba, donde se puede ver un “lo siento” (F210), que el espectador intuye que se refiere a que no ha podido ser capaz de salvarle con su sangre, para terminar con un

plano de Joel (F211), leyendo el mensaje y sabiendo que ahora Ellie carga con la misma cruz que él, la de no ser capaz de salvar a alguien con el que ha estrechado una relación.

## 6.8 REENCUENTRO CON TOMMY

### Serie



F212



F213



F214



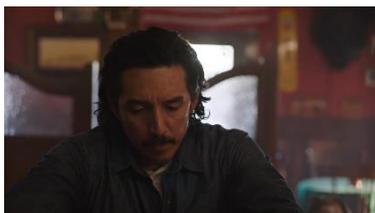
F215



F216



F217



F218



F219



F220

Tras estos sucesos, Joel y Ellie siguen buscando a Tommy. Ya se observa como la relación entre ambos se podría considerar hasta casi de amistad, como cuando por ejemplo en la hoguera se preguntan por sus planes de futuro (F212). Al día siguiente son acorralados por un grupo de personas (F213), que parecen un peligro, y comprueban mediante un perro si están infectados (F214). En este momento Joel siente miedo por Ellie, pero el perro no le hace nada. Cuando llegan al pueblo de estas personas (F215), Joel se reencuentra con su hermano Tommy, y se funden en un emotivo abrazo (F216). Ya juntos, se actualizan todas las novedades tras todo este tiempo sin hablar, como que Tommy ahora tiene mujer. En una conversación a solas entre los dos, Joel vuelve a mentir sobre el tema de Tess (F217). Joel le pregunta que donde puede encontrar a los luciérnagas, y Tommy le indica que antes se hospedaban en una universidad, que pruebe a ir allí (F218), a lo que Joel le responde enfadado que si no va a ir con él (F219), que si tanto ha cambiado desde que tiene mujer y que si fue ella la que le obligó a dejar de responderle por radio. Tommy le cuenta que es una medida de precaución para evitar indeseables (F220), a lo

que Joel le responde que, si él lo era, que las personas que mataron en el pasado lo hicieron ambos, y que si por ello era diferente a él. Tommy le confiesa que va a ser padre y que tiene miedo, pero que cree que va a ser un buen padre, a lo que un Joel enfadado con su hermano le dice que eso ya se verá, con la consiguiente contestación de Tommy en la que se refiere que porque el mundo se parase para él hace 20 años no significa que se parase para los demás también.

### Serie



F221



F222



F223



F224



F225



F226

Mientras Ellie ve una película en el cine del pueblo Joel arregla sus viejas botas (F221), momento en el que entre Tommy y le da unas nuevas (F222), simbolizando que la vida de Joel vuelve a funcionar, dejando atrás sus viejas botas y con ello la gran parte de los traumas que le han acompañado durante estos años. Tommy pide perdón a su hermano por lo que le ha dicho antes en el bar (F223), y es aquí cuando Joel se rompe del todo, en una conversación profunda, en la que por fin cuenta a alguien que Tess ha muerto y que Ellie es inmune (F224 y F225), y pide a Tommy que sea él quien lleva a Ellie a la universidad, que él ya no está capacitado, que no es el de antes, está viejo y torpe, no reacciona de la misma forma que antaño, como cuando se quedó paralizado con el perro o cuando Ellie tuvo que salvarle de uno de los bandidos (F226), por fin se ve a un Joel aceptar lo que en su día fue, y en lo que con el paso del tiempo ha dejado de ser.

## Juego



FJ138



FJ139



FJ140



FJ141



FJ142



FJ143

En el juego el encuentro con Tommy no se produce en el pueblo, Jackson, sino que se produce en la central hidroeléctrica (FJ138 y FJ139). A diferencia de la serie, en la que Tommy le da un objeto a Joel para dejar el pasado atrás (las botas), aquí, en el juego, le da una foto de él junto a Sarah (FJ140), que Joel rechaza. En el momento que tienen un segundo a solas, Joel le cuenta que Ellie es inmune (FJ141), y le pide a Tommy que él junto a sus hombres la lleven a la universidad (FJ142), como un encargo, diciendo que les pagará, a lo que Tommy llega a aceptar, pero alegando que no se librará de la niña. Aquí comienzan a discutir, diciendo Joel que se lo debe por todo lo que hizo en Boston por protegerle, (FJ143), a lo que Tommy le dice que quizás no merecían sobrevivir. La discusión se corta por el aviso de un ataque de unos bandidos, a los que tendremos que eliminar en una secuencia jugable.

## Serie



F227



F228



F229



F230



F231



F232

Esta conversación entre Tommy y Joel es escuchada a medias por Ellie, la parte en la que Joel dice que debería ser Tommy quien la lleve a la universidad con los luicérnagas. Cuando Joel va a verla a su habitación (F227), se encuentra con una Ellie taciturna y decepcionada con él, por querer deshacerse de ella. Joel comienza calmado, pero cuando Ellie le dice que ella no es su hija se altera, y ambos comienzan una discusión (F228), en la que Ellie le dice que ella no va a estar más segura con nadie que no sea él, sino al contrario, estaría más asustada. Esta escena de la discusión, es completamente igual entre el juego y la serie, en diálogos y gestos, con la única diferencia de que Joel ya empieza el diálogo cabreado con ella, porque en el juego Ellie se escapa de la presa, y hace que Tommy y él tengan que salir a buscarla, con el peligro que ello conlleva.

En ambos formatos, Joel toma la decisión de ser él quien lleve a Ellie a última hora, en la serie en el establo (F229 y F230), y en el juego a la entrada de Jackson. Tras esta decisión, Joel se funde en un abrazo con Tommy, cerrando todas las heridas que han podido ocasionar sus malas palabras y deseándose lo mejor. Durante el viaje a la universidad, veremos como la relación entre Joel y Ellie se estrecha aún más, ya que este le enseña a disparar con el rifle (F232), una escena que en el juego no la vemos, y durante el transcurso del viaje a caballo, Joel le cuenta mucho de su vida pasada y cómo funcionaba el mundo antes de la infección.

## 6.9 LA UNIVERSIDAD

### Serie



F233



F234



F235



F236

Al llegar a la universidad, Joel y Ellie se encuentran con esta vacía, y de repente ven aparecer a un grupo de personas, bandidos seguramente (F233). Intentan escapar sin ser vistos, pero a la hora de quitar las amarras al caballo, uno de estos les ataca (F234). Joel consigue partirle el cuello, pero el bandido le ha clavado un puñal en el estómago (F235). Montan en el caballo y huyen de allí, pero al poco tiempo Joel cae desvanecido (F236).

### **Juego**



FJ144



FJ145

En el juego también nos encontraremos con una situación similar, con la diferencia, de que aquí, Joel se enfrentará directamente a los bandidos, acabando con muchos de ellos. Pero uno le agarra por sorpresa (FJ144), y los dos caen desde lo alto de un balcón, con la mala suerte de que Joel cae encima de una vara de metal (FJ145), resultando herido, al igual que en la serie.

Después de estas secuencias, en ambos formatos veremos cómo Ellie lleva a Joel a una casa y le cuida durante semanas, esperando que se recupere. En una de sus salidas en busca de comida para los dos, Ellie se encuentra con el jefe del grupo de bandidos que se encontraron en la universidad. Al principio parecen amigables, pero después se entera que van a por ellos. Ella intenta despistarlos y llevarlos lejos de Joel, pero estos le persiguen, capturándola. Resultan ser un grupo de caníbales. Ellie consigue escapar de la jaula en la que la tienen, y huye de ellos, en lo que resulta una espectacular persecución. Mientras tanto, otros hombres de ese grupo siguen buscando a Joel, que ya empieza a recobrar el conocimiento.

## 6. 10 DAVID Y LA SECTA CANÍBAL

### Serie



F237



F238



F239



F240



F241



F242

Joel comienza a escuchar sonidos cerca de donde se encuentra refugiado (F237), que son producidos por los caníbales que le buscan. Cuando un caníbal encuentra el escondite de Joel se encuentra con la cama donde había estado hace unos instantes vacía (F238). Joel que se ha escondido, ataca al caníbal, sorprendiéndolo y acabando con su vida, tras clavarle un cuchillo en el cuello (F239). Más tarde, tras tender una trampa a dos personas de ese grupo, los lleva a otra casa y les empieza a interrogar para saber dónde está Ellie (F240). Aquí se ve, una muestra del pasado de Joel, cuando sobrevivía a base de las otras personas, asesinandolas, porque es capaz de torturarlos sin el más mínimo miramiento, y con una solvencia, que delata que no es la primera vez que lo hace. Obliga al primero de ellos a marcar en un mapa donde se encuentra Ellie (F241), amenazándole de que hará la misma pregunta a su compañero y si no coincide les matará. Cuando este primero, le indica el lugar, acaba con su vida (F242), y también con la del segundo, alegando que se fía del lugar que ha marcado.

### Juego



FJ146



FJ147



FJ148



FJ149



FJ150

En el juego Joel se despierta sin tener la situación de riesgo que sí que tiene en la serie, ya que aquí no está entrando nadie en su refugio (FJ146), aunque cuando sale se encuentra con los caníbales, dando lugar a una escena de tiroteos (FJ147), donde el jugador tendrá que acabar con los enemigos. Aquí también ocurrirá la escena del interrogatorio, con la única diferencia de que elimina al primer caníbal partiéndole el cuello (FJ150), en vez de clavándole un cuchillo.

### Juego



FJ151



FJ152



FJ153



FJ154

En el juego habrá una parte jugable en la que Ellie acabará con varios de los caníbales que le persiguen (FJ151), dando lugar a un combate final contra el jefe de ese grupo, David, que previo a matarla, intenta agredirla sexualmente (FJ152), pero Ellie consigue hacerse con un machete y descargar toda su ira sobre David, acabando con él, tras asestarle varios machetazos (FJ153), siendo detenida, únicamente, cuando aparece Joel, que la abraza, y trata de tranquilizarla (FJ154). Esta escena es prácticamente igual entre juego y serie.

## 6. 11 HOSPITAL DE LOS LUCIÉRNAGAS

### Serie



F243



F244



F245

Ya en el último capítulo de la serie, la relación entre Joel y Ellie llega al punto máximo de cercanía, con una escena exclusiva de la serie. Ellie pregunta por Sarah a Joel (F243), a lo que este responde agradablemente, que ella murió el día de la infección y que nunca estuvo en una base del ejército. Relacionando este tema sobre quien fue quien le cosió la cicatriz de la frente, Joel le dice a Ellie que él fue el hombre que falló el disparo (F244), haciendo referencia a una de las primeras conversaciones que tienen los dos a lo poco de la muerte de Tess (F109). Él le confiesa que intentó suicidarse tras la muerte de Sarah, pero que ahora esa herida está cerrada, y que no ha sido el tiempo quien la ha curado (F245), dando a entender que ha sido Ellie. Con lo que el espectador puede llegar a suponer, que Ellie ya es como una hija para Joel.

### Serie



F246



F247



F248

Al poco de tener esta conversación, y mientras Ellie lee unos chistes a Joel, son atacados por una granada (F246) de humo (F247), que les inmoviliza y más tarde, los soldados, que resultan ser luciérnagas les capturan (F248).

## Juego



FJ155



FJ156



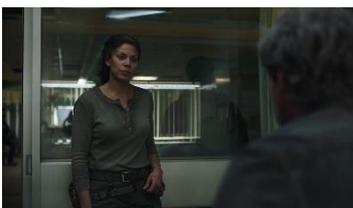
FJ158

En el juego esta escena es diferente. Ocurre justo después de que Joel y Ellie atraviesen un antiguo túnel que se encuentra totalmente cubierto de agua. Durante esta travesía, Ellie, que no sabe nadar, se cae al agua, y Joel va a por ella para salvarla (FJ155). Cuando consigue cogerla y sacarla del agua, rápidamente se pone a reanimarla (FJ156), en una secuencia que puede llegar a resultarle parecida a la de Sarah, a la que intentó reanimar sin éxito. Justo aquí, aparecen dos luciérnagas (FJ158), a los que Joel pide ayuda, pero estos le dejan inconsciente.

## Serie



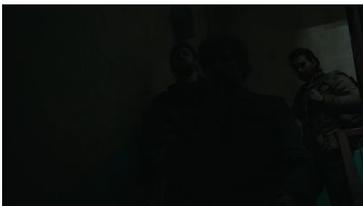
F249



F250



F251



F252



F253



F254



F255



F256



F257



F258



F259



F260



F261



F262



F263

Después de esto Joel despierta en la cama de un hospital (F249), acompañado de Marlene (F250), que le explica que sus hombres no les reconocieron y que por eso actuaron de otra manera. Además, le dice que no sabe cómo ha sido capaz de conseguirlo y que ahora le debe una, aunque era la última persona a la que le quería deber favores. Cuando Joel pregunta por Ellie (F251), esta le contesta que está en el quirófano y que va a ser operada, ya que el cordyceps creció con ella, en su cabeza. Joel es consciente de lo que esto significa, y es que Ellie va a morir en la operación, por eso Marlene ordena a dos soldados suyos que le lleven a la carretera y que si intenta algo que le disparen. Bajando por las escaleras (F252), Joel aprovecha un descuido de los soldados para atacarlos, matando a uno directamente, y pegando un tiro en la pierna al otro (F253), al que pregunta donde esta Ellie, y ante la demora de su respuesta acaba ejecutando (F254). Aquí, en juego y serie, comienza una carnicería de Joel, que va matando a cada persona que se encuentra (F255), le pidan clemencia o no (F256), hasta llegar a la sala donde está Ellie (F257). Entra en el quirófano, apuntando a los enfermeros, y ante el intento del médico de defender a Ellie también lo mata (F258), pero da la oportunidad de vivir a las dos enfermeras, a quienes pide que desenchufen a Ellie y que se den la vuelta. Ya con Ellie, aún dormida, (F259), emprende el viaje de vuelta al coche, donde se encuentra con Marlene (F260), que a pesar de tener la oportunidad de matar a Joel no lo hace, y le da la oportunidad de que le devuelva a Ellie y él se vaya sin consecuencias (F261). Joel la dispara a traición (F262), y monta a Ellie en el coche. Cuando se dispone a irse, escucha a Marlene moverse, y vuelve a por ella. Ella le pide que la deje vivir (F262), que se lleve a la muchacha, pero que sepa que ha condenado al mundo. Joel, decide acabar con ella, diciéndole que si a dejase viva ella volvería a por él

## Juego



FJ159



FJ160



FJ161



FJ162



FJ163

En el juego la secuencia del hospital ocurre igual que en la serie, con la única diferencia de que es el jugador quien maneja a Joel durante la masacre que provoca (FJ159). La secuencia con Marlene es idéntica en ambos formatos. Después de salir del hospital, Joel y Ellie se dirigen a Jackson. Al poco tiempo de salir cuando Ellie despierta, esta se extraña al no estar en el hospital (FJ160), y Joel la miente, diciendo que los luciérnagas tenían a varios niños como ella. Ya a las puertas de Jackson, en otra secuencia que es idéntica entre juego y serie, Ellie le confiesa que cuando la mordieron estaba junto a su mejor amiga. Ellas en vez de suicidarse optaron por “perder la cabeza juntas” (FJ161), lo que permitió a Ellie sobrevivir, pero no a su amiga. Le confiesa que está cansada de sobrevivir y que los demás se mueran, dando a entender que ella hubiera aceptado sacrificarse por la cura. Le pregunta a Joel que si toda la conversación que han tenido en el coche sobre los luciérnagas es verdad (FJ162), cosa que Joel le jura que sí (FJ163), mintiéndola de nuevo.

## 7. CONCLUSIONES

Como se ha podido observar durante el análisis, el personaje de Joel, en la serie y en el juego es bastante similar, siendo en parte el Joel de la serie algo más abierto a la hora de mostrar sus sentimientos y comprensivo. Pero esta cuestión, no nos sirve para identificar si Joel se trata de un antihéroe, porque a pesar de tener varias de las características del antihéroe mencionadas por Sosa Rubia, como ser un personaje limitado, con un pasado

oscuro y solitario, también clava la figura del villano, llevando a cabo actos de una moralidad dudosa, como el interrogatorio a dos de los caníbales. Además, en el final del juego decide cometer un acto que él sabe muy bien lo que supone, dejándose guiar por su egocentrismo, decide acabar con el futuro de la humanidad, matando a todas las personas del hospital y llevándose a Ellie, en una redención por lo que sucedió hace 20 años, la muerte de su hija Sarah. En este acto final, Joel, sigue bailando entre la línea del bien y del mal, sacando a la luz el Joel que durante tantos años ha sido, una figura que ha hecho lo necesario para sobrevivir, una figura de un antihéroe.

Además, como se mencionó en la hipótesis, hay una gran diferencia en forma entre los videojuegos y la serie, y es la necesidad de la interactividad con el usuario. En el videojuego de *The Last of Us*, la forma de llevar esta interactividad es mediante el combate, independientemente que se trate de infectados o de personas normales. Y es esta cuestión la que separa a un Joel de otro, ya que, en las escenas de cinemáticas, apenas encontramos una gran diferencia en ambos. Pero la imposición de los desarrolladores del juego de que Joel tenga que terminar con todos los seres humanos que se interponen en su camino, sin opción a dejarles vivir, hace que el Joel del videojuego sea un villano desde el principio de la historia, y no solo al final.

Rescatando la hipótesis “A pesar de contar la misma historia narrativamente, y ser prácticamente una representación 1:1, las diferencias formales entre juego y serie, hacen que en el primero Joel sea un villano, mientras que en la serie su figura sea la del antihéroe”, podemos decir que esta queda confirmada ya que Joel en el videojuego desempeña el papel de villano obligado por las características de este medio, mientras que, en la serie, su acto final, siendo consciente de que está quitando la última oportunidad de supervivencia a la raza humana le hace convertirse en un antihéroe.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

American Film Institute (2003). *Heroes & Villains. List of The 400 Nominated Screen Characters.*

Anders, V. (s. f.). *HEROE. Etimologías de Chile - Diccionario que explica el origen de las palabras.* <https://etimologias.dechile.net/?he.roe>

Aristóteles. (S IV A.C.) *Sobre la poética.* Editorial Minimal

Bazin, A. (1967). *What is cinema?* University of California Press

Bloom, H. (1994) *La escuela occidental. La escuela y los libros de todas las épocas.* Ed. Anagrama

Campbell J. (1949) *El héroe de las mil caras.* Editorial Atalanta

Delgado Díaz, J. M., y Moreno Sánchez, M. (2017). *El antihéroe en la ficción televisiva contemporánea* [TFG]. Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/62828/Memoria%20TFG%20%28El%20Anti%20h%C3%A9roe%29.pdf?sequence=1>

Diez Campuzano, S. (2022). *Tres acercamientos a la figura del héroe en la literatura: Evolución y comparación* [TFG]. Universidad de Cantabria.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/25561/TFG.SDC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Druckman, N. (2013) *The Last of Us remastered* (Versión PS5) [Videojuego]. Naughty Dog

El Bandicoot. (2023). *JOEL: El último de nosotros - [Análisis de personaje]* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=CxXokGhkjOE>

elMeMelo01. (2023). *Joel Miller SÍ es el VERDADERO VILLANO de THE LAST OF US* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=FEvE-LDOW44>

Equipo editorial, Etecé. (2023). *Héroe: definición, tipos, características y el antihéroe.* Enciclopedia Humanidades.

<https://humanidades.com/heroe/#ixzz89PZE4tnh>

González Escribano, J.L. (1981). *Sobre los conceptos de héroe y antihéroe en la teoría de la literatura* [archivo PDF]. Universidad de Oviedo

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/143985.pdf>

González Requena J. (1995) *El análisis cinematográfico. Modelos teóricos, metodologías, ejercicios de análisis*. (1ª edición) Editorial complutense

Lavandier, Y. (2003) *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*. EIUNSA. EDICIONES INTERNACIONALES UNIVERSITARIAS

Marchese, A., & Forradellas, J. (1986). *Diccionario de Retórica, Crítica y Terminología literaria*. Ariel letras.

Martín, A. (2023). *Los antihéroes como Joel de The Last of Us siempre tendrán un hueco en nuestro corazón: una lucha tan antigua como la humanidad*. Vidaextra

<https://www.vidaextra.com/accion/antiheroes-como-joel-the-last-of-us-siempre-tendran-hueco-nuestro-corazon-lucha-interior-antigua-como-humanidad>

Martín Arias, L. (2011). *El cine como experiencia estética*. Praxis Pedagógica, 11(12), 6-15.

Mazin, C. y Druckman, N. (Director) (2023) *The Last of Us* [Serie] Sony Pictures Television; PlayStation Productions; Naughty Dog.

Mind the game. (2023). *The Last of Us - El viaje del Antihéroe* [Vídeo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=szn-CxsucBA>

Ndick, W. (2004) *Psychology for Screenwriters*. California: Michael Wiese Productions

Oráculo Gamer de Zowl. (2020). *¿Joel es en verdad el malo o nunca fue así? | análisis* / [Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=cV4dBotmouQ>

Plano de Juego. (2018). *El mejor personaje de los videojuegos (Joel - The Last of us) | PLANO DE JUEGO* [Vídeo]. Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=XgUWI7s1JYI>

Prósper Ribes, J. (2005). El héroe clásico en el relato cinematográfico. *Área abierta*, 5 (12)<http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/viewFile/arab0606130005a/4175>

Real Academia Española. (s.f.a). *Antihéroe*. Diccionario de la Lengua Española. Recuperado el 18 de enero de 2024, de <https://www.rae.es/drae2001/antih%C3%A9roe>

Real Academia Española. (s.f.b). *Héroe*. Diccionario de la Lengua Española. Recuperado el 18 de enero de 2024, de <https://www.rae.es/drae2001/h%C3%A9roe>

Real Academia Española. (s.f.c). *Villano*. Diccionario de la Lengua Española. Recuperado el 18 de enero de 2024, de <https://dle.rae.es/villano>

Sosa Rubia, C. J. (2014). *Aproximación y análisis descriptivo de un concepto transversal para la narrativa policíaca contemporánea*. X Congreso de Novela y Cine Negro

Zoomf. (2023). *¿Narrativa gamer y narrativa cinematográfica? ¡Conoce sus diferencias!* <https://zoomf7.net/2023/04/26/narrativa-gamer/>