

FATA

# MORGANA

ISSN 2532-487X

*web*



The Last of Us

24

FATA  
**MORGANA**  
*web*

## **Fata Morgana Web**

*The Last of Us*

ISSN 2532-487X

**Direttore:** Roberto De Gaetano

**Comitato direttivo:** Alessandro Canadè (coordinamento), Pierandrea Amato, Emilio Bernini, Gianni Canova, Francesco Ceraolo, Alessia Cervini, Felice Cimatti, Adriano D'Aloia, Daniele Dottorini, Anne-Violaine Houcke, Ruggero Eugeni, Michele Guerra, Marco Pedroni, Valentina Re, Bruno Roberti, Rosamaria Salvatore, Christian Uva, Luca Venzi, Dork Zabunyan, Francesco Zucconi

**Caporedattori:** Massimiliano Coviello, Angela Maiello, Alma Mileto, Nausica Tucci

**Redazione:** Chiara Scarlato e Giacomo Tagliani (coordinamento), Raffaello Alberti, Fabio Alcantara, Luca Bandirali, Simona Busni, Antonio Capocasale, Dario Cecchi, Deborah De Rosa, Gianfranco Donadio, Laura Ysabella Hernández García, Andrea Inzerillo, Caterina Martino, Francesca Pellegrino, Gioia Sili

**Segreteria di redazione:** Roberta D'Elia (coordinamento), Alessia Cistaro, Lorenzo Croci, Gianfranco Donadio, Mariapia Greco, Sara Marando, Carmen Morello, Nadine Passarello, Greta Polato, Denis Previtera, Mara Scarcella, Martina Ventura

**Web design and graphic concept:** Deborah De Rosa

**Social media manager:** Loredana Ciliberto

**Page layout:** Roberta D'Elia

**Fascicoli di *Fata Morgana Web*** a cura di Nausica Tucci

Aprile 2023

<https://www.fatamorganaweb.it/>

## INDICE

<b>“RESISTERE E SOPRAVVIVERE”</b>	<b>4</b>
Mirko Lino	
<b>NELLA CRISI RADICALE</b>	<b>9</b>
Marco Colacino	
<b>ALLA RICERCA DEL TEMPO PERDUTO</b>	<b>12</b>
Laura Ysabella Hernández García	
<b>NO COUNTRY FOR OLD HEROES</b>	<b>17</b>
Gabriele Guerrieri	
<b>COMUNITÀ POST-PANDEMICHE</b>	<b>22</b>
Massimiliano Coviello	

## “Resistere e sopravvivere”

Mirko Lino

Retoriche del lutto alla fine del mondo in *The Last of Us*.



Il potente fascino delle narrazioni post-apocalittiche risiede indubbiamente nella fervida e ricca immaginazione riversata nell’allestimento di catastrofi totali: sinfonie del lutto che descrivono la sorprendente fragilità delle sicurezze umane e la barbarie della sopravvivenza. La *fiction* post-apocalittica articola, dunque, un immaginario in grado di toccare i nervi scoperti di ansietà e paure che attraversano il presente, esibendole in scenari del collasso monumentale.

In questa cornice, sono soprattutto le narrazioni che fantasticano su contagi inarrestabili e micidiali a intrecciare un rapporto problematico con l’immagine e il concetto stesso di umano, ricorrendo a un campionario di figure dell’apocalisse, composto da zombi, infetti, e dalle loro molteplici varianti e mutazioni, con cui viene offerto un correlativo materico alle minacce invisibile di virus, batteri e altri microrganismi patogeni (Simpson 2014). Lungo tali direttrici si intravedono, però, anche i rischi di una saturazione dell’immaginario, condotto spesso sul rimaneggiamento ricorsivo di idee consolidate e l’accumulo di repertori conosciuti, a volte organizzati scivolosamente a ridosso del “già visto” (Luckhurst 2015).

*The Last of Us* si inserisce, quindi, in un filone molto battuto e strettamente codificato in schemi survivalisti e trame del contagio, riuscendo a ravvivare la serialità post-apocalittica soprattutto dopo la conclusione del lunghissimo arco narrativo di *The Walking Dead*, durato ben dodici anni (2010-2022). La serie di Craig Mazin non si propone di rielaborare il genere, quanto di capitalizzarne la grammatica di base, al fine di intensificare la drammatizzazione della sopravvivenza umana. Allora, per inquadrare *The Last of Us* all’interno del genere post-apocalittico, può risultare utile intrecciare le maglie di un confronto con alcuni testi del

medesimo filone, con cui la serie condivide diversi elementi, quali il ricorso al modello narrativo del *family drama*, la spettacolarizzazione del contagio, il processo di adattamento seriale partendo da un *medium* considerato marginale nello *storytelling*, quale il videogame.

Come in *The Walking Dead*, anche qui ci si rivolge al modello del *family drama* per perlustrare l'inferno della sopravvivenza, e stilare un bilancio universale tra il prima e il dopo dell'evento apocalittico. Se nel mondo disfatto dagli zombi descritto da Robert Kirkman, la narrazione che conduce alla fondazione di un nuovo ordine umano trova il suo innesco nella caparbieta con cui il protagonista, Rick Grimes, ritrova la propria famiglia, in *The Last of Us*, il medesimo modello non viene impiegato per celebrare il ricongiungimento, bensì per rintracciare piccoli gesti, legami affettivi e tortuose elaborazioni del lutto attorno a cui si ricompone un'umanità residuale.

La relazione tra *family drama* e ossessione per la fine del mondo configura un puntuale dispositivo narrativo per esplorare l'ecosistema dei sentimenti in un mondo collassato. Tale binomio si ritrova inscritto all'interno di diverse narrazioni seminali: il senso di solitudine assoluta di Robert Morgan descritto in *L'ultimo uomo della terra* (1964) – primo adattamento del romanzo survivalista *Io sono leggenda* (1954) di Richard Matheson – trova la sua amplificazione nella rievocazione nostalgica della moglie morta per il contagio; la decostruzione del nucleo familiare della classe media bianca degli anni sessanta diviene il baricentro della serrata critica alla società americana tracciata in *La notte dei morti viventi* (1968), primo film di George Romero sul *living dead*.

**La dialettica tra smembramento e ricomposizione dell'unità familiare incide significativamente anche la più recente fiction post-apocalittica:** si pensi, ad esempio, al raggelante strappo degli affettivi familiari nel nervoso *incipit* di *28 settimane dopo* (2007) di J.C. Fresnadillo, al crepuscolare rapporto tra un padre e la figlia destinata a trasformarsi in zombie in *Contagious – Epidemia mortale* (2015) di Henry Hobson, ai tentativi di integrazione familiare tramite una capillare medicalizzazione degli infetti nella brillante serie britannica *In the Flesh* (2013-2014) di Dominic Mitchell, e anche alla contraddittoria complicità tra padre e figlia nel deludente *Army of the Dead* (2021) di Zack Snyder. E all'interno di questa ampia cornice, *The Last of Us* si pone l'obiettivo primario di setacciare i sentimenti che sopravvivono all'umano, senza scivolare nel patetico, o nell'esaltazione di una violenza protettiva – che, ad esempio, caratterizzano *The Walking Dead* – rivolgendosi, piuttosto, alla ricerca di una dimensione patemica.

La serie consolida l'intelaiatura del genere, presentando un mondo socialmente diviso tra la dittatura militare del FEDRA, con i suoi nuclei di potere dislocati sul territorio (le "zone di quarantena"), e la resistenza

organizzata dalle Luci; una precisa eziologia del contagio tutta giocata sulla verosimiglianza di una reale possibilità (la mutazione patogena di un fungo, il cordyceps, avviene a seguito del riscaldamento della superficie terrestre e trova la sua diffusione tramite i canali del commercio su scala globale) e una ferina mutazione del corpo umano infettato in un veicolo del contagio (dai furiosi “runner” e “clicker” sino ai temibili “bloater”).

Il dramma familiare si trova inscritto direttamente nei vissuti dei due protagonisti, Joel ed Ellie, e trova il suo sviluppo lungo il viaggio che intraprendono per la ricerca di una cura. Il destino Joel è disegnato da lutti e separazioni: la morte di Sarah, la giovane figlia, durante il montare del caos della pandemia; la successiva separazione dal fratello, Tommy; il sacrificio della compagna, Tess, per salvargli la vita. Ellie, invece, è una giovane orfana cresciuta nelle zone di quarantena, che porta con sé il fuoco di una miracolosa immunità legata, però, alla morte della madre e a quella sua migliore amica, Riley.

In questa cornice, in cui perdita e speranza reclamano il medesimo spazio simbolico, prende forma un meccanismo empatico costruito sul crescendo del sentimento di protezione reciproca, dolce e crudele, con cui entrambi i protagonisti si illudono di colmare gli inalienabili vuoti che li hanno segnati. Così, il *topos* del viaggio solitario *on the road* lungo le terre desolate viene investito da una sacralità che rievoca il legame tra padre e figlio al centro del romanzo *La strada* (2006) di Cormac McCarthy, e si raccorda anche alla violenza furiosa che ha epicizzato alcuni momenti di *The Walking Dead*. Il viaggio diviene anche il pretesto per una perlustrazione profonda dell’ambiguità umana, sospesa tra una follia metodica (la dittatura di Kathleen a Kansas City e il cannibalismo della comunità guidata da David) e le folgorazioni di un’innocenza incontaminata (si vedano le puntate dedicate ai legami tra Henry e Sam, Frank e Bill, Riley ed Ellie), restituita da corollario di microstorie organizzato sulla frammentazione e lo slittamento temporale di *flashback* e digressioni.

Ora, il respiro di ciò che rimane di un ecosistema umano si infila in un habitat soffocato ormai dalla diffusione capillare del cordyceps. Se in natura questo fungo colpisce alcuni insetti, qui, invece, ridisegna il corpo umano restituendolo come una orribile metastasi fungina, cieca e aggressiva, andando così ad arricchire il feroce catalogo del *rabid zombie*: l’infetto furioso e micidiale, divenuto iconico nelle apocalissi evocate da film come *28 giorni dopo* di Danny Boyle (2002), e *World War Z* (2013) di Marc Forster.

Il sovvertimento radicale dell’anatomia umana trova, inoltre, il suo corrispettivo in un ambiente colonizzato da escrescenze e protuberanze micotiche: dal corpo degli infetti si estende il fitto sistema vegetativo del fungo che traccia nell’ambiente inquietanti affreschi post-organici, in cui ciò

che rimane delle membra umane viene sciolto lungo le superfici delle case e delle strade. Questa claustrofobica continuità spaziale tra regno micotico e umano viene intensificata dall'uso pervasivo del filtro verde pallido costantemente irradiato nelle inquadrature: un'aberrazione cromatica che spettacolarizza la marcescenza tanto dei tessuti umani quanto di quelli sociali.

Un ultimo aspetto del raffronto sin qui tracciato riguarda il processo di adattamento del videogioco nella forma della serialità televisiva. Si tratta di un adattamento alquanto fedele, quasi filologico, di un *videogame* già caratterizzato in partenza da un deciso taglio narrativo e uno stile filmico (non a caso, il *gameplay* ha raggiunto numerose visualizzazioni sulla rete). Il rapporto tra testo originario e testo adattato si articola lungo una dialettica di continuità e discontinuità: un'aderenza forte al *plot* accompagnato da un reticolo di variazioni e intensificazioni narrative, come quella relativa alla rielaborazione dei *cinematic* inseriti nel testo videoludico.

L'obiettivo di questo processo si rivolge a risaltare l'intreccio psicologico della storia, riducendo consapevolmente le azioni salienti di scontro tra umani e infetti. Inoltre, l'adattamento seriale si dispone lungo un fitto interscambio tra materia videoludica e televisiva, ribadito, ad esempio, dalla presenza sullo schermo, spesso in ruoli minori, degli attori scritturati per il doppiaggio dei personaggi del videogioco. Ecco, così come in *The Walking Dead* l'adattamento del *comic novel* in serie tv ha legittimato qualitativamente il testo di partenza (Lino 2020), la versione televisiva di *The Last of Us* concorre alla legittimazione del *medium* videoludico come strumento narrativo strutturato, complesso ed empatico, e contribuisce anche ad ampliare lo spettro *crossmediale* dell'apocalisse e delle fascinazioni che raccoglie attorno a sé.

### Riferimenti bibliografici

G. Frezza, a cura di, *Endoapocalisse. The Walking Dead, l'immaginario digitale, il postumano*, Areablu, Salerno 2015.

M. Lino, *Lo storyworld di The Walking Dead. Adattamento, transcodifiche digitali ed espansioni transmediali*, in *Oltre l'adattamento? Narrazioni espanse: intermedialità, transmedialità, virtualità*, a cura di, M. Fusillo, M. Lino, et al., il Mulino, Bologna 2020.

Id., *Post-Apocalypse Now. Cinema e serialità zombie come pre-mediazione del contagio*, in *Spazi chiusi. Prigioni, manicomi, confinamenti*, a cura di F. Fiorentino, M. Guglielmi, "Between", VIII.22, 2021.

R. Luckhurst, *Zombies. A Cultural History*, Reaktion Books, London 2015.

P.L. Simpson, *The Zombie Apocalypse Is Upon Us! Homeland Insecurity*, in *"We'Re All Infected". Essays on AMC's The Walking Dead and the Fate of the Human*, a cura di, D. Keetley, McFarland, Jefferson 2014.



**The Last of Us. Ideatori: Craig Mazin, Neil Druckmann; interpreti: Pedro Pascal, Bella Ramsey; produzione: The Mighty Mint, Word Games, PlayStation Productions, Naughty Dog, Sony Pictures Television; distribuzione: HBO; origine: Stati Uniti d'America; anno: 2023-in produzione.**

## Nella crisi radicale

Marco Colacino

Forme politiche di *The Last of Us*.



Siamo nel 1968, anno dell'influenza di Hong Kong che i soldati americani importano dal Vietnam. Due epidemiologi dibattono in tivvù sui patogeni pericolosi: uno teme i virus e la loro capacità di diffondersi rapidamente sfruttando il traffico aereo; l'altro ipotizza che il riscaldamento globale possa portare all'adattamento agli umani di funghi come il Cordyceps, il quale cerca di controllare la mente dell'ospite senza ucciderlo. Il pubblico presente nello studio ha il volto inespressivo, omaggio ai replicanti de *L'invasione degli ultracorpi* (Siegel, 1956). Inizia così la serie *The Last of Us* - adattamento televisivo curato da Neil Druckmann e Craig Mazin per HBO tratto dal primo capitolo dell'omonimo videogame sviluppato da Druckmann e Bruce Straley per Naughty Dog - i cui protagonisti sono Joel (Pedro Pascal) ed Ellie (Bella Ramsey).

Un salto temporale ci porta nel 2003: a Giacarta un'infestazione da Cordyceps provoca lo scoppio di disordini in alcune industrie di trasformazione agroalimentare che esportano farina in tutto il mondo. Gli umani infettati diventano aggressivi, fino a trasformarsi entro poche ore in zombie. Joel vive ad Austin dove lavora nell'edilizia, ha una figlia adolescente di nome Sarah (Nico Parker) ed un fratello (Tommy, interpretato da Gabriel Luna) veterano della guerra del Golfo (ce lo segnalano l'adesivo dell'operazione *Desert Storm* attaccato all'automobile e il poster del tour di *Combat Rock* dei The Clash nella cameretta di Sarah). L'idillio familiare viene spezzato dal caos e dalla morte di Sarah, vittima della cieca violenza militaresca.

La vicenda principale si svolge nel 2023: non esiste più un governo, i quartieri delle città liberi da infetti sono sottoposti alla legge marziale della Federal Disaster Response Agency (FEDRA), mentre nelle altre aree l'umanità è assente a causa delle orde di zombie o è preda di un anarcocapitalismo selvaggio nel quale vige l'efferatezza. Joel vive nella Zona di Quarantena di Boston, dove si guadagna da vivere con lavoretti umilianti e il contrabbando; lì vive anche Ellie: l'adolescente - fuggita da un centro di addestramento FEDRA per gioco, ma in fondo stanca dai metodi sbirreschi e soprusi - è prigioniera di una brigata di rivoluzionari (le Luci) comandata da Marlene (Merle Dandridge), soprannominata "La Che Guevara di Boston".

La giovane si trova sotto stretta sorveglianza, ammanettata a un termosifone, per verificare se è immune dopo il morso di un infetto subito in un centro commerciale. La donna sa chi è Ellie (conosceva la madre) e - accertata la sua immunità - ha bisogno che venga scortata dall'altra parte del Paese, dove un avamposto dotato di strumentazioni adeguate potrà sottoporla a test clinici e ricavarne un vaccino. È in questo modo che Joel ed Ellie si incontrano e iniziano un viaggio che li porterà, da Boston a Salt Lake City, attraverso le macerie fisiche e politiche della civiltà occidentale, sviluppando un rapporto padre-figlia.

*Zombi* (Romero, 1978) diviene riferimento inevitabile per qualsiasi prodotto del genere: in tale film, lo zombie rappresenta l'involutione della specie nell'epoca della consumistica sacralizzazione degli oggetti, tanto che sarà un centro commerciale a rendere indiscernibili umani e morti viventi. I «nonluoghi» sono, del resto, tutte quelle infrastrutture (aeroporti, grandi magazzini, autostrade, ecc.) nelle quali l'individuo, vivendo un eterno presente, perde la propria identità, la socialità, e «obbedisce allo stesso codice degli altri, registra gli stessi messaggi, risponde alle stesse sollecitazioni. Lo spazio del nonluogo non crea né identità singola, né relazione, ma solitudine e similitudine» (Augé 2009, p. 114). Non sembra casuale che sia un edificio del genere a permettere ad Ellie di scoprirsi immune al Cordyceps (e a ciò che simbolicamente rappresenta).

Lungo tutto l'arco narrativo della serie, sviluppato attorno all'epopea del viaggio in America, le diverse città attraversate dai due protagonisti rappresentano, ciascuna, una delle diverse declinazioni che la politica può assumere di fronte alle epifanie della globalizzazione e del tardo capitalismo (la crisi, del resto, è scatenata dal *climate change*, mentre la democrazia liberale soccombe rapidamente, vittima della propria inettitudine). Boston, infatti, è ostaggio della dittatura fascista della FEDRA: la zona controllata dai militari è presidiata da truppe armate di tutto punto, mentre la vita è scandita da eccidi di porzioni di popolazione inerme per le quali non ci sono sufficienti risorse. Deprivazioni, mercato

nero, controlli serrati ed esecuzioni sommarie di rivoluzionari o semplici cittadini che si macchiano del reato di insubordinazione.

Lincoln, cittadina fantasma nella quale vive Bill (Nick Offerman), rappresenta l'*Alt Right*: l'uomo, rifugiandosi nello scantinato della propria abitazione, osserva di soppiatto dalle videocamere di sicurezza la FEDRA evacuare la comunità e commenta: "Non mi avrete, razza di servi del Nuovo Ordine Mondiale". Siamo nel perimetro del survivalismo complottista e del libertarismo di destra: pensiamo alla Gadsen Flag (il serpente a sonagli su sfondo giallo con il motto "Don't tread on me"), o alla xilografia "Join, or Die" - simboli presenti anche durante le rivolte dei trumpiani a Capitol Hill - che addobbano la casa dell'uomo e rimandano al mito fondativo statunitense.

Kansas City, invece, con le violenze del gruppo guidato da Kathleen (Melanie Lynskey) ci parla del populismo: la FEDRA viene rovesciata da un'insurrezione popolare, ma l'assenza di punti di orientamento politico-ideologici non comporta miglioramenti sostanziali per la popolazione, ma la semplice persecuzione dei collaborazionisti del precedente regime. Salt Lake City è avamposto controllato dalle Luci, gruppo rivoluzionario che intende ripristinare la democrazia e sconfiggere la FEDRA, anche se ne replica le modalità di governo (gerarchia piramidale, addestramento militare e violenze sommarie). Infine, Silver Lake è rifugio dei cristiani radicali guidati dal capo carismatico David, rappresentazione di una teocrazia millenaristica ben radicata negli States.

Tali esperienze collassano tutte di fronte alla crisi perché incapaci di promuovere coesione sociale e prive di proposte radicalmente alternative. L'unica eccezione è rappresentata da Jackson, piccolo e isolato centro che evoca le esperienze comunarde di autonomia e democrazia dal basso della Comune di Parigi o dello zapatismo chiapaneco in cui si *comanda obbedendo al popolo*. La cittadina - rifugio di Tommy e futura casa di Ellie e Joel - è dotata di scuole, un centro multireligioso e diversi *comfort* (dall'elettricità all'acqua corrente); non ha più bisogno di banche o carceri e la popolazione si dedica all'allevamento, alla coltivazione o ad altre attività di pubblica utilità prima di godersi momenti di convivialità comunitaria come la visione di un film.

Non esiste proprietà privata a Jackson e le decisioni sono prese in modo assembleare nell'interesse di tutti, tanto che la moglie di Tommy - Maria (Rutina Wesley) - dirà che "È una *comune*. Siamo comunisti". Se lo zombismo rappresenta la solitudine del cittadino globale - condizione di conformismo che produce sentimenti di sfiducia e precarietà indotti dallo sgretolamento della dimensione collettiva, dal disinteresse al bene comune e dalla paralisi della politica istituzionale - *TLOU* sembra dirci non solo che la storia non è finita, ma anche che la fine delle grandi narrazioni (e delle ideologie) è a sua volta una narrazione.

## Riferimenti bibliografici

M. Augé, *Nonluoghi*, Eleuthera, Milano 2009.

Z. Bauman, *La solitudine del cittadino globale*, Feltrinelli, Milano 2023.

O. Bertani, *Indios senza re. Conversazioni con gli zapatisti e le zapatiste su autonomia e resistenza*, La Fiaccola, Ragusa 2019.

G. Borgognone, *"We the People"? Le idee politiche degli Stati Uniti dalle origini all'era Trump*, Le Monnier, Firenze 2020.

J.F. Lyotard, *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano 2014.

## Alla ricerca del tempo perduto

Laura Ysabella Hernández García

Sul terzo episodio di *The Last of Us*.



Il terzo episodio della prima stagione di *The Last of Us*, intitolato *Molto, molto tempo*, fa immediatamente “eccezione” alla serie, e in questo modo ribadisce lo statuto ontologico dell’episodio, che continua ad essere un elemento strutturale e definitorio anche della serialità *serializzata, complessa e cinematica*, che alcuni commentatori ritenevano destinato a sciogliersi nella durata estesa del cosiddetto «megamovie» (Canby 1999). In più, *The Last of Us* si collega alle serie complesse che fanno uso dell’episodio *standalone* già a partire dalla prima stagione, prima fra tutte *I Soprano* con *Un conto da saldare*, uno dei suoi episodi più apprezzati.

Il rapporto tra episodi e serie è così ineludibile che ogni episodio racchiuderebbe in sé il potenziale sperimentale di sospendere le norme stabilite e quindi di diventare qualcosa di inaspettato, senza che sia necessario mettere in questione l’intero funzionamento della serie (VanArendonk 2019). In particolare, l’episodio *standalone* si distingue dagli altri episodi perché introduce un grande cambiamento rispetto alle regole intrinseche della serie, e questa differenziazione può avvenire a livello

stilistico o narrativo; alcuni degli esempi più noti sono, in tal senso, l'episodio *musical* o il *bottle-episode*.

Secondo questa definizione, gli *standalone* possono essere compresi come dei punti di evasione rispetto alla chiusa concatenazione causale degli eventi caratteristica del dispositivo seriale. Nel caso di *The Last of Us*, il racconto che segue le azioni legate allo spostamento finalizzato di Joel ed Ellie, i due personaggi protagonisti, nel paesaggio post-apocalittico è abbandonato in maniera sorprendentemente prematura. Nel terzo episodio, infatti, l'attenzione si focalizzerà su Bill e Frank, altri due nuovi personaggi che fino a quel momento erano del tutto sconosciuti.

Scritto da uno degli *showrunner*, Craig Mazin (*Chernobyl*), e diretto da Peter Hoar (*It's a Sin*), l'episodio *Molto, molto tempo* mantiene una certa aderenza alle norme stilistiche della serie, ma presenta una prospettiva narrativa insolita, che non coincide più con quella del protagonista Joel, ma è interna alla storia dei due nuovi personaggi. Inoltre, questo è il primo episodio della serie che non presenta una scena-*teaser* prima della comparsa della sigla, un segmento che finora era stato dedicato all'inserimento di brevi *flashback* legati all'inizio della pandemia. Dopo una cornice narrativa che segue Joel ed Ellie nel loro lento e continuo attraversamento dello spazio, una transizione ci riporta indietro nel tempo, ai primi giorni della pandemia immediatamente dopo che le piccole cittadine sono state evacuate.

Il "survivalista" Bill ha potuto osservare lo sviluppo degli ultimi eventi in sicurezza, attraverso delle telecamere nascoste, riuscendo così a evadere i controlli imposti dal governo. Una volta rimasto da solo, l'uomo esegue un elaborato piano di sopravvivenza, che comprende il saccheggio dei negozi circostanti, ora abbandonati, e la costruzione di sofisticate trappole. Le giornate di Bill sono apparentemente piene nonostante la sua solitudine, fino a quando non incontra Frank, catturato per sbaglio da una delle fosse anti-infetti. La presenza di Frank dà una nuova vita alla casa, che non è più chiusa in una sterile disposizione museale. La comparsa del sentimento amoroso tra i due è accompagnata dalla riscoperta del piacere delle cose semplici, e che fanno da contrasto allo sfondo catastrofico, come può essere un vino pregiato, un "pasto civilizzato", una doccia calda, o il sapore delle fragole.

Come si può notare, la dinamicità data dall'esplorazione dello spazio che aveva finora caratterizzato una serie come *The Last of Us*, è stata abbandonata in funzione di una delimitazione spaziale in grado di accogliere una temporalità più articolata. Il lavoro di composizione verticale che copre un arco temporale di circa vent'anni necessita di una «spazialità chiusa e fissa» (Maiello 2020), che in questo caso non si estende oltre i limiti del vicinato che circonda la casa di Bill. Questa eccezione *character-based* permette in ogni caso di approfondire la conoscenza del mondo

narrativo, che dimostra così di esistere al di là dello scorcio che è presentato nel solito intreccio seriale. Ma è proprio la densità e la complessità dei mondi narrativi della serialità contemporanea (*Ibidem*) che garantiscono una forma di coerenza estetica di fronte alle variazioni introdotte dagli episodi.

La rilevanza estetica del terzo episodio di *The Last of Us* ha ricevuto una notevole attenzione critica, e questa pratica è coerente con l'ontologia dell'opera seriale. Lo studioso Ted Nannicelli (2017) infatti identifica come oggetti di apprezzamento dell'arte della televisione rispettivamente le serie, le stagioni, e gli episodi. Passando in rassegna sommariamente alcune delle testate che si sono occupate dell'episodio possiamo menzionare la riflessione di Quah in "Vulture", motivata dalle dichiarazioni degli *showrunner*, che hanno definito l'episodio come una sorta di *stele di Rosetta*, quindi, una chiave per decifrare il senso della serie; nonostante l'intreccio al centro dell'episodio sembri occupare un'importanza piuttosto marginale rispetto allo sviluppo della trama principale. La rivista "Variety", in un dialogo con lo *showrunner* e il regista dell'episodio, nonché i due attori (Nick Offerman e Murray Bartlett), individua nella storia d'amore omosessuale tra Bill e Frank uno dei maggiori cambiamenti introdotti dalla serie rispetto al videogioco creato da Naughty Dog e alla base dell'adattamento. Mentre Sepinwall per "Rolling Stone" fa un *recap* di quello che definisce un «fabulous, fabulous episode of television», ma anche la manifestazione finora più decisiva della sensibilità della serie verso la natura umana.

Infine, VanArendonk, una critica di "Vulture" che insieme a Sepinwall ha dedicato ampio spazio al predominio della forma episodio nello *storytelling* televisivo anche in un contesto di continua mutazione, utilizza questo specifico episodio proprio per insistere sulla corretta definizione di cosa sia un episodio *standalone*. Dagli articoli menzionati, infatti, si evince come l'episodio continui ad essere percepito come l'unità-base dell'apprezzamento della serie e che questa considerazione metta d'accordo creatori e fruitori.

### Riferimenti bibliografici

- V. Canby, *From the Humble Mini-Series Comes the Magnificent Megamovie*, in "The New York Times", Ottobre 1999.
- A. Maiello, *Mondi in serie. L'epoca postmediale delle serie tv*, Pellegrini, Cosenza 2020.
- T. Nannicelli, *Appreciating the art of television: a philosophical perspective*, Routledge, New York 2016.
- K. VanArendonk, *Theorizing the Television Episode*, in "Narrative", v. 27, n. 1, Gennaio 2019.



**Molto, molto tempo (The Last of Us). Regia: Peter Hoar; sceneggiatura: Craig Mazin; fotografia: Eben Bolter; montaggio: Timothy A. Good; interpreti: Nick Offerman, Murray Bartlett, Pedro Pascal, Bella Ramsey, Anna Torv; produzione: The Mighty Mint, Word Games, PlayStation Productions, Naughty Dog, Sony Pictures Television; distribuzione: HBO; origine: Stati Uniti d'America; durata: 75'; anno: 2023.**

## No Country for Old Heroes

Gabriele Guerrieri

*The Last of Us*, o come adattare un antieroe.



“Giuramelo! Giurami che tutto quello che mi hai raccontato sulle Luci è vero”, chiede inquieta Ellie (Bella Ramsey). “Lo giuro”, sentenzia Joel (Pedro Pascal), tentando di mascherare l’orrore della sua menzogna. “Okay”, risponde la ragazza, superando la sua perplessità con un ultimo atto di fiducia. Si chiude con l’asciuttezza estrema di uno scambio di battute dalle vertiginose implicazioni morali l’ultimo episodio della prima stagione di *The Last of Us*, adattamento targato HBO dell’omonimo videogame *survival horror* sviluppato da Naughty Dog. Dopo aver attraversato un’America devastata dalla pandemia da Cordyceps, un fungo capace di trasformare gli esseri umani in spaventosi zombi, con la speranza che l’immunità della giovane Ellie potesse rivelarsi il germe per una cura, un uomo che ha dovuto affrontare il dolore della perdita di una figlia mente alla ragazzina che ha colmato quel vuoto.

Ellie sarebbe dovuta morire per permettere agli scienziati delle Luci, un gruppo militare rivoluzionario che lotta per la libertà e il ripristino di un governo giusto, di sviluppare un vaccino contro il Cordyceps. Joel salva la ragazza, massacra i rivoluzionari che la tenevano in ostaggio e deliberatamente priva l'umanità di una possibile occasione di rinascita, perché incapace di sopportare l'idea di perdere la figlia putativa e rivivere il trauma del lutto. Ad Ellie, incosciente a causa dei farmaci durante il massacro e la fuga, spiega che gli scienziati avevano intercettato altri immuni e che i test eseguiti su di lei erano risultati vani. Una menzogna suggella l'arco di trasformazione di Ellie, privata tanto dagli scienziati quanto da Joel della possibilità, giunta al culmine del suo *coming of age*, di autodeterminarsi e scegliere consapevolmente di sacrificarsi per tentare di porre fine alla pandemia.

Il viaggio dell'eroina viene strozzato dalle scelte di un *antieroe* che solo apparentemente percorre un classico arco di trasformazione (Vogler 2020). A primo acchito Joel pare un piuttosto stereotipato contrabbandiere sulla cinquantina cinico e burbero, ossessionato dall'autoconservazione, il quale con riluttanza intraprende un'avventura al fianco di una quattordicenne che lo aiuta a superare il suo trauma e a far riemergere la sua magnanimità paterna. Un *antieroe*, insomma, che, oltrepassata la tappa cardine nel viaggio dell'eroe della morte e resurrezione figurate (tra il sesto e l'ottavo episodio), si dovrebbe riscoprire paladino pronto all'estremo sacrificio per un bene superiore. Su questo punto però *The Last of Us*, dopo aver in realtà disseminato per tutta la sua durata sinistri segnali circa la vera natura di Joel, mette in scacco le aspettative dello spettatore: Joel non è un *antieroe* pronto al suo riscatto, ma l'epitome della complessità dell'umano, che sfugge da ogni forma di affrettato moralismo.

Alberga in questo ribaltamento il cuore di un racconto che disarticola gli archetipi e, con una lucidità caustica che non rinuncia però a barlumi di speranza, ricorda costantemente agli spettatori che la vera minaccia da affrontare non è un virus, ma l'ambiguità che cova fra le idiosincrasie dell'umanità stessa. Un movimento già innescato nella strutturazione drammaturgica del videogioco, che trova nel formato seriale terreno fertile per manifestarsi con maggiore evidenza. Una tangibilità dovuta, da un lato, alla differente maniera il cui lo spettatore e il videogiocatore interagiscono con il media di riferimento e, dall'altro, all'intrecciarsi di questa riconfigurazione del modello con discorsi legati alla rappresentazione della mascolinità, che diventano strutturali nella serie.

*The Last of Us*, nella sua versione videoludica, ibrida dinamiche *action* da "sparatutto", declinato nel genere del *survival horror*, a sezioni dedicate ad una limitata ma fondamentale esplorazione del mondo post-apocalittico in cui si ambienta la storia, e ad una meticolosa cura nella

strutturazione narrativa e nella caratterizzazione dei personaggi, tipicamente associata alla categoria delle avventure grafiche.

Pur impossibilitato a modificare gli eventi cristallizzati in uno *script* che conduce verso un'unica e precisa risoluzione, giocando in prima persona nei panni dei protagonisti della storia (in particolare di Joel per la maggior parte del *gameplay*) il videogiocatore contribuisce con il proprio investimento emotivo alla caratterizzazione del personaggio. Come ricorda Celia Pearce, infatti, nel videogioco «It is important that the character is incomplete, because if the character is too developed there is nothing compelling for the player to contribute» (2004). Nel salto mediale, però, viene meno l'interazione attiva: la serie deve necessariamente, quindi, sfruttare gli strumenti della narrazione per donare ai personaggi una tridimensionalità tale da permettere allo spettatore una immedesimazione passiva.

Il Joel del videogioco si muove con agilità nello stereotipo dell'antieroe bianco americano tutto d'un pezzo, brusco e scontroso perché incapace di metabolizzare un dolore che, in quanto "maschio", non si sente legittimato ad esternare se non attraverso sanguinosi *raptus* di violenza. Il personaggio videoludico condivide con la controparte seriale questa sofferenza, che si origina dal senso di colpa schiacciante dovuto all'omicidio della figlia Sarah, avvenuto vent'anni prima durante le fasi iniziali della pandemia. Il tormento, d'altro canto, è alimentato dalla repentina necessità di adattarsi ad un nuovo assetto mondiale post-apocalittico, in cui la fame, la violenza e il pericolo della morte si fanno costanti. Nell'adattamento seriale, però, Joel smette di essere glorificato come un vincente perché capace di trattenere il suo dolore: il suo arco narrativo diventa un complesso (e per questo interessante) percorso verso la validazione della vulnerabilità maschile.

Innanzitutto, a differenza del videogioco, la serie anticipa di qualche ora il prologo che racconta lo scoppio della pandemia dal punto di vista di Joel e Sarah. Grazie a questo espediente narrativo lo spettatore scopre quanto è forte il legame tra padre e figlia, ma soprattutto è in grado di verificare che ben prima della catastrofe Joel conviveva con la consapevolezza di essere un padre non abbastanza presente rispetto ai bisogni della figlia.

Per più di vent'anni l'uomo cova questo rancore verso sé stesso e si trincerava nel suo senso di colpa, si arma della sua aggressività e si difende ferendo (fisicamente e metaforicamente) chiunque gli si avvicini. Joel, consumato dall'orgoglio, si ostina a non chiedere aiuto e a soffocare le sue emozioni, ma quando incontra Ellie il suo meccanismo di autodifesa si inceppa, manomesso dal carisma pungente di una bambina ferita che cerca in lui protezione e la figura genitoriale che gli è stata negata dalla sorte. Così

la ragazzina diventa lo specchio cui l'uomo può mostrarsi in tutte le sue debolezze.

La sua vulnerabilità deflagra quando, ritrovato il fratello Tommy nel sesto episodio, Joel riesce finalmente a scendere a patti con la stanchezza che lo indebolisce, gli incubi che lo perseguitano, con gli attacchi di panico che lo irretiscono e che lo spettatore ha visto susseguirsi nelle puntate precedenti (assenti nel videogioco). L'uomo rivela a sé stesso e al fratello di non riuscire a scendere a patti con il suo trauma e di sentirsi schiacciato dal senso di responsabilità che prova nei confronti di Ellie. Ha paura di non riuscire a difendere la ragazzina come avvenuto con Sarah, di perdere nuovamente una figlia. Non è un caso che il sesto episodio si chiuda con l'accoltellamento di Joel: l'uomo, esternata la propria fragilità emotiva viene ferito quasi mortalmente, si ritrova ad essere incapace di provvedere a se stesso e deve abbandonarsi alle cure di Ellie.

Il Joel della serie, pur rivelandosi un combattente apparentemente inarrestabile nel momento del bisogno, è un uomo fallibile, che si assopisce mentre dovrebbe fare da guardia ad Ellie ed è sordo da un orecchio perché, come rivela alla ragazza sul finale, sopraffatto dal dolore per la morte di Sarah aveva tentato il suicidio senza successo. Quest'ultima rivelazione è assente nel videogioco, ma diventa tassello fondamentale dell'approfondimento psicologico di Joel. Oltre a questi accorgimenti narrativi il *medium* seriale, d'altro canto, è in grado di lavorare sulla decostruzione dell'archetipo incarnato dal contrabbandiere anche grazie all'apporto attoriale di Pedro Pascal. Se nel videogioco, infatti, i personaggi animati attraverso la *motion capture* possono solo tendere all'intensità emotiva che il corpo e il volto di un attore possono donare, nel *live action* la *performance* dolente e misurata di Pascal contribuisce ad alimentare il coinvolgimento dello spettatore. Un attore latino che riconfigura la maschera dello spietato, impenetrabile e convenzionalmente bianco eroe *action* americano.

*The Last of Us* riesce a operare con acume questa riscrittura del maschile perché non cade nel tranello di giustificare le azioni brutali di Joel, come il rifiuto di soccorrere una famiglia in difficoltà e l'omicidio del soldato nel primo episodio o la tortura degli uomini che gli davano la caccia nell'ottavo episodio. L'*escalation* di violenza culmina con il massacro delle Luci nell'ultima puntata, quando il montaggio accompagna la freddezza della carneficina e la macchina da presa indugia sui corpi esamini delle vittime, ricordando allo spettatore che la vulnerabilità non legittima l'efferatezza.

Joel è sceso a patti con i propri demoni, torna a provare speranza verso un futuro che si augura al fianco di Ellie, si apre all'amore di questa figlia putativa, ma proiettando su di lei il fantasma di Sarah, ne diventa emotivamente dipendente al punto da non riuscire a contemplare l'idea di

perderla. Anche a costo di condannare l'intera umanità. Si tratta della scelta di un non-eroe che obbliga qualunque giudizio affrettato a sospendersi e invita lo spettatore, profondamente coinvolto, a muoversi come i personaggi della serie nella complessità, oltre gli stereotipi, in bilico tra un'apparente salvezza e la voragine aperta da un falso giuramento.

### **Riferimenti bibliografici**

C. Pearce, *Towards a Game Theory of Game*, in *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*, a cura di N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge 2004.

C. Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma 2020.

## Comunità post-pandemiche

Massimiliano Coviello

Sul finale di *The Last of Us*.



Iniziare dal finale della prima stagione di *The Last of Us* non vuole essere solo un esercizio dissacrante nei confronti dello *spoiler alert*. Formula apotropaica che dovrebbe proteggerci da ogni possibile conversazione su “come va a finire” un libro, un film e soprattutto una serie tv, lo spoiler è molto spesso un marcatore fatico che ci permette di instaurare un primo contatto e creare aggregazione (Zucconi 2019). Se, come è noto, la serie tv ideata da Craig Mazin e Neil Druckmann nasce come l’adattamento dell’omonimo videogame sviluppato dallo studio statunitense Naughty Dog nel 2013, allora iniziare dalla fine è un modo per continuare ad alimentare quel potente collante sociale che è il desiderio di raccontare storie, di riappropriarsene ed espanderle. D’altra parte, la tentazione di continuare a discutere su *The Last of Us* appare ineluttabile se si guarda alla mole di discorsività prodotta attorno a questo racconto, dai commenti alle recensioni, dai meme ai video con gli attori Pedro Pascal e Bella Ramsey che impazzano sui social network.

Ma c’è anche un altro modo per incominciare dalla fine, ossia quello di partire dalla scelta, compiuta da Joel, di salvare Ellie nella puntata conclusiva della prima stagione non tanto per saggiarne la moralità, quanto piuttosto per proseguire le riflessioni sulle forme assunte dai legami comunitari nelle distopie del contagio che, almeno a partire da *The Walking Dead* (2010-2022), hanno “contaminato” la serialità contemporanea (Coviello 2022, pp. 103-108).

Come molta serialità e cinema post-apocalittico, anche in *The Last of Us* è fondamentale la dimensione comunitaria, sia a livello della costruzione delle linee narrative, in cui si intrecciano i vissuti dei personaggi uniti da legami familiari, oppure da interessi e necessità, sia nella restituzione di

un'idea di società che per sopravvivere ha bisogno di ricostruire i legami interpersonali. Proprio a partire dai risvolti comunitari del racconto è possibile cogliere a pieno gli effetti della scelta di Joel e dunque rileggere l'intera stagione almeno su tre livelli di analisi.

Un primo livello è dato dall'importanza della dimensione spaziale. Nella serie tv c'è una contrapposizione tra la chiusura degli ambienti antropizzati e l'apertura garantita dai paesaggi. Nei primi vige un sistema di controllo biopolitico e di gestione necropolitica sulle popolazioni. Si pensi agli stermini di massa per limitare il contagio e alla gestione dei cadaveri, abbandonati in fosse comuni, durante lo scoppio della pandemia; all'imposizione della legge marziale e del coprifuoco nelle zone di quarantena erette per proteggere e gestire i sopravvissuti negli anni successivi; all'utilizzo dello scanner da parte delle milizie della FEDRA per rilevare i cittadini infetti; alla ritorsione violenta contro i militari condotta dagli abitanti di Kansas City che travolge anche i due protagonisti; e infine al fanatismo religioso che si trasforma in cannibalismo nell'insediamento in cui si svolge gran parte dell'ottava puntata.

Durante le fughe da questi luoghi di contenimento e isolamento, Joel ed Ellie si ritrovano ad attraversare paesaggi in cui la natura si erge incontrastata e domina anche tra le macerie degli spazi urbani, ridotti a traccia sbiadita di un mondo ormai passato. Esistono infine degli spazi intermedi, in cui la chiusura è dettata dalla necessità di proteggersi nei confronti dei pericoli esterni ma all'interno dei quali è possibile sperimentare le forme dell'incontro come l'amore, l'amicizia e la solidarietà. È il caso della casa-paese di Bill e Frank nella puntata *standalone* della serie, del centro commerciale in cui Ellie trascorre l'ultima notte in compagnia della sua migliore amica e le rivela la sua infatuazione nella settima puntata, della comunità di Jackson in cui Joel riabbraccia il fratello nella penultima puntata. Grazie alle fughe, agli incontri, ai momenti di sosta e contemplazione, i due protagonisti costruiscono un legame che va al di là della necessità primaria di sopravvivere per assumere le fattezze di una relazione tra una figlia e un padre.

Il secondo livello in cui emerge la dimensione comunitaria è quello temporale. Se per Ellie il viaggio si traduce in un percorso di formazione pieno di ostacoli in cui imparerà a prendersi cura del suo burbero accompagnatore, per Joel il tempo trascorso con la ragazza dischiude la possibilità di fare i conti con il suo passato traumatico e ritrovare la fiducia nei confronti dell'altro. Joel trova la forza di rivivere assieme a Ellie il momento dell'uccisione della figlia nelle prime ore della diffusione dell'infezione, di ripercorrere con lei gli anni trascorsi nella dissolutezza. Dopo vent'anni di sofferenze e violenze, sostituisce la figlia con una sua coetanea. Ma soprattutto, impara ad aprirsi e a mostrare le sue debolezze.



Infine, il terzo livello riguarda la centralità del personaggio interpretato da Bella Ramsey. Ellie è il motore dell'intera macchina narrativa: il viaggio intrapreso nelle nove puntate ha come obiettivo la sua salvaguardia. L'adolescente è infatti l'unico caso noto di persona immune all'infezione fungina e l'obiettivo è quello di raggiungere un centro di ricerca che sta cercando di sviluppare una cura per mettere fine alla pandemia. Col tempo, dopo i vari incontri e in seguito all'ennesima perdita, il legame con il suo accompagnatore si fa sempre più forte e la necessità di sopravvivere si affianca alla possibilità di salvare gli altri. Ellie è dunque un mezzo per la cura ma al contempo è per Joel un medium da proteggere a tutti i costi poiché gli garantisce il ricongiungimento con i suoi ricordi e il ritorno a una affettività che aveva disimparato.

Il finale di stagione decreta l'importanza della coppia anche a discapito della possibilità di salvezza dell'umanità. Nella nona puntata, al termine di un lungo viaggio attraverso il Nord America, la scelta di Joel è quella di salvare Ellie da un'operazione cerebrale che l'avrebbe uccisa ma probabilmente avrebbe permesso di sviluppare un vaccino contro il Cordyceps. Dopo aver salvato Ellie dal suo sacrificio e aver sterminato il gruppo ribelle delle "Luci" posto a difesa dell'ospedale, Joel decide di mentire alla sua giovane amica (gli esperimenti sugli immuni non hanno funzionato), pur di non distruggere il legame con lei.

Nella scelta di Joel non c'è soltanto un dilemma morale - è lecito salvare una vita impedendo di salvarne molte altre? - ma anche il riemergere della dialettica tra immunità e comunità (Esposito 2022) che abbiamo sperimentato durante l'emergenza pandemica da Covid-19. Il sacrificio di Ellie è in fondo un tentativo di immunizzazione negativa, ossia di protezione della vita attraverso la distruzione di una sua parte. Invece, la scelta di Joel può essere letta come il tentativo di restituire allo spazio sociale il suo carattere di apertura all'alterità e di aleatorietà. Per raggiungere un'immunità comune la strada è ancora lunga e il viaggio di Joel ed Ellie deve proseguire.

### **Riferimenti bibliografici**

M. Coviello, *Comunità seriali. Mondi narrati ed esperienze mediali nelle serie televisive*, Meltemi, Milano 2022.

R. Esposito, *Immunità comune. Biopolitica all'epoca della pandemia*, Einaudi, Torino 2022.

F. Zucconi, *Elogio dello SPOILER*, in "il lavoro culturale", 2019.