

Estereotipos del cine de zombis y televisión: *The Walking Dead*.

Estereótipos do cinema zumbi e televisão: *The Walking Dead*.

Stereotypes in the zombie films and television: *The Walking Dead*.

José Patricio Pérez Rufí¹ y María Isabel Pérez Rufí²

Resumen

Este artículo intenta demostrar que *The Walking Dead* (Frank Darabont, AMC, 2010) supera los motivos frecuentes y los estereotipos del cine de zombis, logrando una mayor complejidad tanto en su desarrollo argumental como en la construcción de los protagonistas. Frente al relato en el cine de zombis, condicionado por la acción y por la funcionalidad de la información ofrecida, la serie de televisión permite lograr nuevas formulaciones y desarrollos narrativos, incluso dentro de los límites del cine de género. Aplicaremos una metodología ensayística para ofrecer resultados acerca de la diferencia en la narrativa televisiva con respecto a la cinematográfica.

Palabras clave

The Walking Dead, serie de televisión, cine de terror, zombi, narrativa fílmica, análisis audiovisual, género cinematográfico, héroe.

Recibido: 13 de febrero de 2019
Aceptado: 22 de abril de 2019
Publicado: 7 de junio de 2019

¹ José Patricio Pérez-Rufí. Universidad de Málaga: Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad, España. patricioperez@uma.es. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-7084-3279>. Profesor en el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga desde 2009. Es Doctor en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla (2005), licenciado en Comunicación Audiovisual (1999) y licenciado en Periodismo (1997) por la Universidad de Sevilla. Ha participado en libros colectivos. Ha publicado en revistas de investigación especializadas en Comunicación.

² María Isabel Pérez-Rufí (Universidad de Sevilla, España). Imrufi76@yahoo.es. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9825-1112>. Investigadora del Departamento de Historia del Arte de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Sevilla. Es Doctora en Historia del Arte por la Universidad de Sevilla (2015) y licenciada en Historia del Arte (1999). Su trayectoria se ha centrado en el estudio de la joyería europea y española del barroco y el rococó bien a través de dibujos o de grabados de la época, que fraguó finalmente en la Tesis doctoral (2015), El diseño de joyas en España: 1740-1800.

Resumo

Este artigo tenta demonstrar que *The Walking Dead* (Frank Darabont, AMC 2010) supera as argumentos freqüentes e os estereótipos do cinema de zumbi, enquanto alcançando uma complexidade maior tanto no desenvolvimento de argumentational deles como na construção dos personagens principais. Diante do relato no cinema de zumbis, condicionado pela ação e pela funcionalidade das informações oferecidas, a série de televisão permite alcançar novas formulações e desenvolvimentos narrativos, mesmo dentro dos limites do cinema de gênero. Aplicaremos uma metodologia de ensaio para oferecer resultados sobre a diferença na narrativa televisiva em relação à narrativa cinematográfica.

Palavras chaves

The Walking Dead, série de televisão, filmes de terror, zumbi, narrativa cinematográfica, análise audiovisual, gênero cinematográfico, herói.

Abstract

This paper tries to prove that *The Walking Dead* (Frank Darabont, AMC, 2010) exceeds the common reasons and the stereotypes in the zombies movies, achieving a higher complexity level in the narrative development and in the creation of the main characters. The narration in the zombie movie is conditioned by the action and the functionality of the information provided by the movie, but the series allows new formulations and narrative developments even inside the edges of the film genre. We will apply a methodology essay to provide results on the difference in the narrative television regarding the film.

Key words

The Walking Dead, television series, horror films, zombie, film narration, audio-visual analysis, film genre, hero, character.

1. Introducción

La ficción televisiva seriada ha tomado siempre como referente los rasgos que han definido y limitado los géneros cinematográficos, como convenciones que permitían partir de una base de conocimiento compartida por la audiencia. Al mismo tiempo, la mayor duración en el tiempo de las tramas de las series ha permitido el desarrollo de nuevas posibilidades que iban más allá de las propuestas que se hacían desde la pantalla cinematográfica. En este sentido, la serie objeto de nuestra atención en este estudio, *The Walking Dead* (Frank Darabont, AMC, 2010) nacía desde los planteamientos de un subgénero cinematográfico perteneciente al cine de terror, en concreto el cine de zombis, como la primera serie que expandía el motivo argumental constante en el género: la supervivencia de un grupo de humanos en una invasión de zombis. La posibilidad de un tratamiento que superaba las duraciones fílmicas medias permitió investigar opciones creativas y narrativas no llevadas tan lejos por los filmes precedentes. *The Walking Dead* sumaba ocho temporadas en 2018, con 115 episodios y una duración total por encima de las 75 horas, a los que se sumarán los capítulos confirmados para la novena temporada.

La hipótesis que mantiene este artículo es que *The Walking Dead* supera los estrictos condicionantes del cine de zombis, ligados estrechamente al desarrollo de la acción y a la funcionalidad de la información ofrecida, cuando no a la metáfora social a la que subordina sus personajes y tramas; la serie de AMC logra mayores niveles de madurez y de profundidad en sus planteamientos a partir de un desarrollo esmerado de los protagonistas, permitido gracias a la mayor duración del relato, y al cuestionamiento que hace no ya del héroe, sino del propio sentido de la heroicidad y de la moral del ser humano en la lucha por la supervivencia. La duda sobre el sentido ético y moral de las acciones del grupo protagonista resulta así insólita con respecto a los referentes previos del género. De esta forma, la ficción serial televisiva permite lograr nuevas formulaciones y desarrollos narrativos incluso dentro de los límites del llamado “cine de género” en el que se inscribiría.

Planteamos pues como objetivo principal analizar los rasgos definidores de todo un subgénero, el cine de zombis, para reflexionar en el siguiente apartado sobre la construcción del protagonista en *The Walking Dead* y el sentido moral o heroico de su actuación. Como

hemos apuntado, del contraste de ambos planteamientos pondremos en valor la complejidad de la creación de caracteres de la serie y la superación de estereotipos ligados al género cinematográfico.

La metodología que utilizaremos en este artículo será ensayística. Primaremos una metodología de análisis narrativo y simbólico más próximo a la crítica y basado, por ende, en la interpretación. Citando a Aumont y Marie (2009, p. 25), “el buen análisis sería aquel que no duda en utilizar esta facultad interpretativa, aunque manteniéndola en un marco tan estrictamente verificable como sea posible”. Focalizaremos nuestra atención en el estudio del personaje, que posibilita alcanzar conclusiones acerca de la construcción del discurso audiovisual, al tiempo que permite acceder a interpretaciones acerca de su mensaje, no siempre muy evidente, o contrastar el diferente modo en que han sido concebidos determinados modelos o tipos de caracteres en diversas prácticas audiovisuales.

Los antecedentes al estudio del zombi son escasos y han estado ligados a trabajos más amplios sobre el cine de terror. De forma paralela al crecimiento en popularidad del género, con la década de los diez del presente siglo el zombi comienza a ser objeto de atención por parte de investigadores, aplicando sobre él diferentes enfoques. Así, este modelo de personaje y su uso recurrente como motivo metafórico ha sido interpretado desde la crítica al capitalismo (Harman, 2010; Quiggin, 2010), o la teoría sociológica (Martínez Lucena, 2013; Nuckolls, 2014), pero también desde la pedagogía (Peters y Besley, 2015), la teoría fílmica feminista o en su relación con la creación transmedia. Subrayemos además la idea de que algunos de estos trabajos no sólo abordaron de forma general el subgénero zombi, sino que analizaron de manera específica la serie objeto de nuestra atención.

2. Cine de zombis: un subgénero para la metáfora

El cine de zombis constituye de forma general un subgénero dentro de otro género más amplio, el cine de terror, si bien su clasificación dentro de una categoría concreta provendrá desde su identificación con unas convenciones narrativas, temáticas y formales fácilmente identificables por el espectador y concretadas principalmente por la presencia de un personaje concreto: el zombi. Dado que el personaje define el género, éste es susceptible de fundirse con otros géneros dando lugar a híbridos de más compleja categorización. A diferencia

de otros géneros, su principal desarrollo se ha llevado a cabo a través de la cinematografía o del audiovisual en general, incluyendo el videojuego.

El origen del mito del zombi se encuentra asociado a los ritos de vudú haitianos por los cuales, según apunta la creencia, un hechicero tenía capacidad para resucitar a un muerto y convertirlo en su esclavo permanente. Entre 1932 y 1968, el cine que remite al zombi lo hace desde este concepto. Será *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968) la que subvierte el modelo previo para proponer un ataque de no-muertos con una intención de verosimilitud y cercanía al espectador. Nacido como filme de bajo presupuesto para los circuitos *underground*, se convirtió en un título de culto imitado hasta agotar sus opciones, al punto de condicionar tanto los rasgos definidores del género como sus propias posibilidades creativas, incluyendo aquí también la construcción de personajes.

El zombi puede ser entendido como una materialización de la enfermedad propagada por contagio en su vertiente más tremendista y monstruosa, como personaje afín al desarrollo de la acción desde un punto de vista físico y efectista. Estas cualidades y la especial prestación al terror provocada por una monstruosidad beligerante e imprevisible lo hacen propicio para su posición protagonista en aquellos discursos con un puro objetivo de entretenimiento desde la articulación de una narración fuerte (siguiendo el concepto definido por Casetti y Di Chio, 1991, p. 211). Este motivo provoca paralelamente un cambio en el género, pasando de la fantasía o la ciencia ficción al terror. La enfermedad y el virus como metáforas del miedo a la sociedad y al contacto encuentran pues en el zombi un exponente orgánico convertido en activo elemento de acción en la narración.

El objetivo que habitualmente se atribuye al zombi es la satisfacción de su instinto de alimentación de carne humana y la propagación del propio mal que le afecta. En definitiva, supone un levantamiento masivo y hostil contra la civilización. El zombi acaba con toda posibilidad de explicación antropológica e incluso de cualquier ciencia del comportamiento animal. Reducido a un mero devorador dominado por su violencia, podría encarnar los valores opuestos a cualquier manifestación humana determinada por el racionalismo. Convertido no ya en un animal sino en un monstruo, la infección zombi masiva cinematográfica propondría no tanto el fin de la civilización como el fin de una civilización, dando lugar a un sistema nuevo en sus planteamientos,

sin precedentes previos y sin un modelo de construcción de futuro por delante, hecho por el cual podríamos calificarlo de apocalíptico. El género de cine apocalíptico supone una crítica a la sociedad contemporánea proyectada en un futuro con escasas posibilidades de resolución a los problemas de la humanidad y que, en último término es el resultado de una acción autodestructiva.

En función del contexto de producción del filme de zombis y de la demanda de fantasía o verosimilitud por parte del espectador, así como del agotamiento del género, el monstruo infectado ha pasado por ser un muerto resucitado definido por su inmortalidad –en una aproximación al género fantástico y al terror–, o por ser una especie percedera aunque con similares rasgos caracterizadores que el anterior – óptica más frecuente, por otra parte, en los títulos recientes. Paradójicamente, esta extinción de la humanidad racional, aunque se produce en una sociedad enferma desde un punto de vista moral, se representa en una sociedad nunca antes tan avanzada desde un punto de vista científico y tecnológico. El género cuenta con la suficiente entidad para convertirse en una alegoría social susceptible de adaptarse a las inquietudes más en boga o del interés de sus creadores en cada momento de producción.

Tras la obra fundacional de Romero, se suceden en todas las cinematografías multitud de filmes de bajo presupuesto haciendo de la invasión zombi su eje argumental (destaquemos aquí las cintas italianas de Argento, Damato o Fulci entre sus realizadores). Los excesos a los que da lugar la producción de terror de final de los setenta y la en ocasiones irrisoria disposición de medios terminaría durante la década de los ochenta por fusionar el género con la comedia. Durante la década de los años noventa, el género parece agotarse temática y formalmente, los intereses del público parecen centrados en otros planteamientos, aun dentro del terror, y son escasas las cintas de zombis que consiguen llegar a un amplio número de espectadores.

El nuevo siglo vio revitalizar la producción de títulos de distribución masiva y éxito comercial, aun cuando parecía un sub-producto relegado a cinematografías independientes dirigidas hacia un público especializado. Podríamos explicar esta recuperación comercial del género, incluso repitiendo argumentos, motivos y estructuras similares, desde el interés despertado por el cine catastrofista, el mantenimiento de la demanda de terror iniciada con fuerza por el público adolescente a partir de mitad de los noventa y desde la atracción que

parece encontrar un cine apocalíptico definido por la exhibición de la destrucción y la extinción de la humanidad.

El ataque del S-11 puso en evidencia la posibilidad de una destrucción masiva sin precedentes dentro del territorio estadounidense, hecho que podría encontrar una representación metafórica en la ofensiva que desde el interior de la propia comunidad podría emprenderse contra la civilización a través de la figura del zombi.

La predisposición del espectador al espectáculo catastrofista se unió al éxito comercial de un medio, entre el audiovisual y el multimedia, que recurrió a las viejas temáticas de invasiones zombis: el videojuego. Según Rosendo Chas, se trata del fenómeno que verdaderamente “ha catapultado a los zombis a la más altas cotas de popularidad – y por tanto a las recaudaciones más altas” (Chas, 2007). Como muestra, *Resident Evil (Biohazard)*, Shinji Mikami, Capcom, 1996) supuso un éxito comercial que desarrollaría una trama acerca de una infección vírica capaz de convertir al hombre en zombi y que pronto encontraría una adaptación cinematográfica, de forma similar a otros productos rentables en el mercado del juego electrónico.

La obsesión por la seguridad posterior al 11-S y el interés por el zombi va más allá del audiovisual en cualquiera de sus formatos y llega a la literatura y al cómic, dando lugar a la serie de cómics *The Walking Dead*, iniciada en 2003 y adaptada como serie de televisión a partir de 2010, como comentaremos posteriormente. Estamos, por tanto, ante un género verdaderamente transmedia en el que confluyen formatos, narrativas y dinámicas de interacción e interrelación propias de la confluencia de medios digitales y analógicos.

Como consecuencia de la nueva demanda de verosimilitud y credibilidad de las formas de destrucción creadas, la invasión zombi dejó de ser el resultado del levantamiento de muertos vivientes de sus tumbas para pasar a convertirse en el efecto de una infección vírica capaz de convertir al hombre en un monstruo caníbal que no se define desde su inmortalidad. El virus hace ágiles e incluso inteligentes a los nuevos tipos de zombis de *28 días después (28 days Later)*, Danny Boyle, 2002), el remake de *Amanecer de los muertos (Dawn of the Dead)*, Zack Zinder, 2004) o *Soy leyenda (I Am Legend)*, Francis Lawrence, 2007), sensibles al dolor, a los efectos del hambre y a la muerte aun desde sus facultades y habilidades físicas superiores al humano. En la década actual, el zombi se ha popularizado al punto de convertir

las películas en las que aparece en productos de consumo masivo, al tiempo que se ha hibridado con otros géneros y formatos y se han explorado nuevas posibilidades de un personaje por definición limitado a la mera búsqueda de humanos a los que agredir o devorar.

A la hora de definir a los héroes del cine de zombis, hemos de generalizar por fuerza pese a las múltiples variantes identificadas. Este héroe ha sido representado habitualmente como un estereotipo de personaje preparado para la acción. El género ha primado el desarrollo de la acción por encima del tratamiento esmerado o profundo de los personajes o ha sido usado como metáfora. El héroe, como en el del western tradicional, es individualista y posee un sentido propio de la justicia que aplica según su criterio, hecho que puede explicarse en un mundo en el que la ley no rige, tal como puede representar el del propio western o el post-apocalíptico aquí conformado.

Podemos, por tanto, concluir que aquellas producciones hollywoodenses que toman por argumento la propagación de un virus mortal o la conversión del humano en un monstruo caníbal reflejan los miedos de la sociedad norteamericana a la muerte y la enfermedad, así como a la amenaza de su presencia a partir de síntomas reconocibles e identificables en la sociedad contemporánea. Ligado estrechamente al Apocalipsis, o más bien al fin de una civilización que da paso a un nuevo status, el género de zombis aparece definido desde la presencia entre los componentes de la narración de un tipo de personaje muy concreto, el zombi, como muerto viviente o persona viva infectada por un virus sin otro objetivo que el de alimentarse de carne humana o de propagar la propia infección. Ante la amenaza que supone para la persistencia de la humanidad la expansión de un ataque sin precedentes (dado lo improbable de su ejecución real), un grupo de supervivientes convertidos en representantes de la humanidad habrán de resolverse frente a unas situaciones límites. Este planteamiento permite una disección del comportamiento humano ante unas variables muy precisas de peligro, pero limita las posibilidades de un mayor desarrollo de los rasgos que definen a los personajes. La identificación del espectador con unos protagonistas con un objetivo determinado con exactitud, la supervivencia, en un contexto tan frágil como imprevisible provocaría la incertidumbre, el suspense y la emoción característicos del género de terror, al que en mayor número de ocasiones se adscribe el subgénero comentado.

El género ha servido como modo de crítica de aquellos aspectos propios de la humanidad que podrían llevarlo a su autodestrucción: la ciencia y el acceso a áreas de conocimiento antes vetadas para el hombre a través de la manipulación genética pueden convertirse en un área de investigación más allá del control del hombre o en un medio de creación de monstruos; el miedo a la radiación nuclear y a su capacidad destructiva llega también al género al ser en ocasiones el responsable de la alteración natural; en último lugar, también denuncia el comportamiento de un humano convertido en un cliente anónimo en una sociedad para el que su único valor procede de su conversión en consumidor.

3. *The Walking Dead* como espacio para la reflexión sobre la moralidad del héroe

The Walking Dead es una de las producciones estrella de la cadena de cable estadounidense AMC. Tan arriesgada como innovadora en muchos sentidos, el director y guionista Frank Darabont proponía con ella un discurso poco convencional en la televisión estadounidense, lleno de la desazón espiritual y del cuidado en la construcción de personajes de sus anteriores filmes basados en obras de Stephen King, muy especialmente de *La niebla* (*The Mist*, Frank Darabont, 2007). El creador de la serie parte de la adaptación de una obra previa, en este caso el cómic firmado por Robert Kirkman y Tony Moore de publicación aún en curso. Aunque los capítulos televisivos no son por completo fieles al cómic, respetan el desarrollo de las tramas principales y la presencia de muchos de los personajes. Darabont aporta su tratamiento del fantástico, el terror y la ciencia ficción desde planteamientos realistas que no obvian una reflexión moral de los acontecimientos mostrados.

Acompañada de una fuerte campaña promocional, AMC inició sus emisiones el 31 de octubre de 2010, la noche de Halloween, y hasta el momento se ha prolongado durante siete temporadas. Ningún personaje se postula como imprescindible y los contextos mutantes permiten la introducción de nuevos caracteres y nuevas tramas, imprevisibles y, en consecuencia, llenas de sorpresas.

The Walking Dead recoge la lucha por la supervivencia de un grupo de humanos en la América profunda frente a una plaga apocalíptica de muertos vivientes. Hasta ahora, la serie ha planteado temporadas

ligadas a localizaciones geográficas específicas, que han conllevado la introducción de argumentos renovados y con ellos nuevos caracteres, sin otro objetivo global que la pervivencia.

Aun tomando buena parte de los tópicos habituales en los filmes del género, la serie añade elementos originales e insólitos que le permiten explorar nuevas posibilidades. Además de multiplicar sujetos, acciones y transformaciones, también facilita una presentación más cuidada y descriptiva de sus personajes, muy especialmente del héroe. Así, los supervivientes no resultan meros estereotipos al servicio de la acción, como venía siendo habitual en las cintas de zombis, sino que se convierten en simulacros con vocación realista de personas en situaciones al límite.

Afirma, en este sentido, Pérez-Rufí (2016, p. 541) lo siguiente acerca de la creación de los personajes creados con el objetivo de ser realistas: “La construcción de un personaje redondo requiere de la transmisión de gran cantidad de información, alguna de la cual conocería el espectador y el personaje, pero no otros personajes (...) Además, dichos rasgos entrarían en contraste”.

Los abundantes tiempos muertos recogen escenas en los que los protagonistas intentan rehacer sus vidas, buscar una rutina que dé sentido a su existencia o incluso iniciar una relación amorosa. Esta información ayuda a componer caracteres más complejos en sus relaciones sociales, incluso cuando la sociedad ha dejado de existir. Es así como los humanos buscan simulacros de recreación de la civilización, ya sea en la granja de la segunda temporada, o Woodbury, Terminus o Alexandria.

Al igual que en *La diligencia* (*Stagecoach*, John Ford, 1939) o en *Centauros del desierto* (*The Searchers*, John Ford, 1956) de John Ford, la serie producida por Darabont se detiene en el desarrollo del personaje, combinando acción y descripción a partes iguales. En determinados capítulos se deja completamente al margen de la trama cualquier cuestión relacionada con los caminantes y el relato se inclina principalmente por atender a la difícil convivencia que los protagonistas deben soportar. Al igual que en los dramas carcelarios, son prisioneros con escaso espacio e intimidad para desenvolverse y quedan obligados a compartirlo todo.

De la convivencia surge también el conflicto y la serie lo recoge y lo explota, llevándolo a sus últimas consecuencias. De la misma manera

que en los melodramas, la búsqueda de un objetivo común obligará a los personajes a ponerse de acuerdo para combatir el mal común o los apartará definitivamente del grupo. La negociación de la jerarquía entre caracteres y la elección de un solo líder provoca el enfrentamiento, conflicto del que se nutren todas las tramas. Cada temporada ha prolongado la lucha por el liderazgo, especialmente cuanto entran en juego nuevos grupos de personajes que deben negociar con el núcleo de protagonistas el nuevo estatus del colectivo. No es nuestro objetivo el análisis de las estructuras de poder y del liderazgo en *The Walking Dead*, pero podemos citar a Nuckolls (2014, p. 106), según quien la serie sugiere que desde un primitivo patriarcado dirigido por un hombre la sociedad puede reconstruirse. De esta manera, desde una posición conservadora culturalmente, invita a pensar que los problemas pueden ser resueltos mediante la vuelta a estructuras y prácticas sociales tradicionales. (Nuckolls, 2014, p. 109).

The Walking Dead hace coincidir a priori en los mismos espacios a los protagonistas y a quienes ostentan un rol moral heroico. La motivación que les mueve es una de las más básicas y habituales en la narrativa cinematográfica y televisiva: la pugna por la supervivencia. En un mundo tomado por humanos convertidos en monstruos caníbales los valores cambian, y antes que representar héroes valerosos arriesgando su vida para salvar la de otros, se muestra a protagonistas más frágiles que pueden verse obligados a elegir quién sobrevivirá o, mucho peor, a sacrificar a otros para salvarse a sí mismos. Las necesidades y las motivaciones se imponen, justificando cualquier medio para lograr el objetivo de la salvación propia. En último término, la serie producida por Darabont no hace sino plantear un problema moral tras otro en un mundo devastado, en el que la sociedad ya no existe como tal y las normas morales que regulaban sus relaciones han dejado de tener sentido.

La particularidad del mundo zombi que plantea la ficción es que en un contexto tan extremo, en el que la muerte acecha tras cada esquina entre personajes fuertemente motivados para mantenerse a salvo, no hay un objetivo general que determine cuál es el rumbo de los personajes. El hallazgo de un espacio libre de infección y de una cura es ya una quimera imposible y la incomunicación (o abiertamente, el enfrentamiento) con otras comunidades de supervivientes inducen a pensar que no hay una solución posible a la brutal extinción que ha sufrido la humanidad. Tampoco deja lugar a la esperanza el

descubrimiento de que la infección sea común a todos los seres humanos vivos, y de que, por tanto, a la muerte le siga indefectiblemente la conversión en el enemigo.

Diego Labra sostiene que el punto fuerte de la serie es que, una vez que la sociedad capitalista del siglo XXI ha desaparecido, los personajes no intentan reconstruir su vida anterior, al serles imposible: cuando “desaparecen las relaciones sociales de producción, y todas las otras relaciones que sobre ellas descansan, el hombre deja de ser hombre. Se convierte en un animal”. (Labra, 2011, p. 99). Podríamos, no obstante, argumentar que la ausencia de la superestructura que da forma al humano no hace de él un animal, sino que lo conduce a un continuo dilema entre la cruda supervivencia y los valores de una civilización que aún viven dentro de los personajes.

Es así como la serie hace del debate moral de las acciones y decisiones de los humanos un tema constante, al tiempo que representa la progresiva degradación moral e intelectual de los que creíamos héroes. De esta forma, resulta especialmente trasgresor el planteamiento que se hace de la idea de heroísmo, particular pero aun así presente.

En el elenco de personajes protagonistas, destaca el que estuvo desde el principio llamado a ser el héroe, Rick Grimes (Andrew Lincoln), policía que despierta de un coma en el que entró iniciada la epidemia. Al igual que en los dominios simbólicos del western, Grimes se muestra alejado de la rectitud y firmeza moral de los tipos interpretados en el género por James Stewart y se acerca más a la ambigüedad de los personajes de John Wayne en las películas de John Ford. Las referencias al western se encuentran presentes no sólo en la apariencia del policía como sheriff y en el hecho de moverse en caballo durante la primera temporada, sino también en los propios planteamientos narrativos, la sustitución de los violentos indios por zombis o los habituales triángulos entre el protagonista de moral más clara, el más ambiguo y oscuro y la chica. Los celos que Rick muestra ante su esposa Lori (Sarah Wayne Callies) –que inició una relación con su compañero Shane Walsh (John Berthal) durante el coma– y los conflictos con otros miembros del grupo de supervivientes llevan al espectador a discrepar de su comportamiento, de su actitud o de las decisiones que toma. La ausencia de un rol moral positivo al que seguir lleva así al espectador a sentirse desorientado y tan perdido como los miembros del grupo protagonista.

Como en el western clásico, el héroe determina con su comportamiento cuál es la ley. Si en el western las leyes del mundo civilizado no se cumplían por la lejanía de la propia civilización, en este caso es la ausencia de civilización y aparentemente de sociedad la que lleva al héroe a dictar su ley.

El importante punto de giro que supone la muerte de Lori en la tercera temporada implica un cambio de registro importante en el héroe: la persecución de un fantasma que sólo existe en su imaginación evidencia la enajenación del personaje y el inicio de un camino hacia la demencia, propio del personaje de Martin Sheen en *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979). Su capacidad de liderazgo queda puesta en duda, con la consiguiente proposición de otros nombres para cubrir el rol de líder, y los restos de su sentido moral quedan desbaratados, convirtiéndose en un nuevo problema para el grupo de protagonistas supervivientes. Su humanidad es puesta en duda desde el momento en que, por ejemplo, niega el auxilio a otros humanos en situación de riesgo.

La dicotomía moral entre bien y mal es necesaria para determinar la orientación moral del héroe y el posicionamiento con respecto a dicha orientación clasificará los personajes como protagonistas o antagonistas. Los supervivientes no se identifican inequívocamente como protagonistas y de entre ellos pueden surgir nuevos antagonistas. Es así como la tercera temporada se promocionó con el eslogan: *Fight the dead. Fear the living*. La nueva amenaza son los vivos, que pueden constituir un grave obstáculo para la supervivencia del grupo protagonista. Los vivos pueden procurar nuevos obstáculos, además de perjudicar a los otros en la búsqueda de su propio beneficio.

El conflicto se sitúa en la lucha entre los grupos de supervivientes. Apenas “reiniciada” la historia tras un fin del mundo de dimensiones bíblicas y sin apenas signos de un nuevo Génesis, la confrontación entre Rick y Shane reformula de nuevo la pugna entre Caín y Abel, esta vez luchando por la atención de Lori en lugar de por la de Dios. Santiago García (2012, p. 131) percibe el carácter bíblico de la serie (al fin y al cabo, estamos ante el Apocalipsis) al afirmar que Rick es el primer muerto al que vemos levantarse y caminar, como el señalado para conducir “a la redención al pueblo elegido”, sin ser casual que su entrada en Atlanta sea “a lomos de un caballo, como si fuera un jinete del Apocalipsis”.

Una visión ingenua y bondadosa del hombre invitaría a pensar que el mal común llevaría a los humanos a la búsqueda de soluciones conjuntas y positivas para la sociedad, pero *The Walking Dead* presenta personajes que deciden de un modo consciente actuar de forma contraria a una moralidad benefactora. Esta voluntad moral de ser malo lo distingue del zombi, como animal sin voluntad y con un único instinto depredador, y, conforme de nuevo a los patrones del cine clásico norteamericano, verá castigada su acción.

La diferencia entre los humanos, en roles protagonistas o antagonistas, no resulta muy extrema desde el momento en que tanto unos como otros incurren en acciones oscuras y poco ejemplares. La pérdida de los valores que han regido sus comportamientos hasta ahora les lleva a la reformulación de nuevos principios en los que la máxima es la seguridad de un grupo cerrado y desconfiado, cualquiera que sea el precio que tengan que pagar por la protección de la comunidad. La pérdida de la ingenuidad de buena parte de los supervivientes y las duras condiciones de vida llega prácticamente a deshumanizarlos, con lo cual se reducen las distancias entre vivos y muertos.

Una de las cuestiones recurrentes en la serie, presente de una forma u otra en cada capítulo, es si el fin justifica los medios. ¿Puede la supervivencia como objetivo y motivación en la actuación de los protagonistas saltar por encima de los principios morales en los que fue educada la civilización? Si bien el héroe es aquel capaz de sacrificarse por el bien de los otros, en este caso parece existir una jerarquía de aquellos que son más necesarios y que deben ser salvados por encima de otros, y el héroe puede situarse a la cabeza de dicha jerarquía.

El protagonista suele encontrar con frecuencia en el antagonista un doble con el que comparte muchos rasgos definidores, aunque desde perspectivas diferentes. Así, en la narratología estructuralista, el antagonista ha sido definido como un personaje (o actante) con los mismos objetivos que el protagonista. (Casetti y Di Chio, 1991, p. 186). Los manuales de guión insisten igualmente en la idea de que protagonista y antagonista comparten objetivo y su logro por ambos es incompatible, razón por la cual han de rivalizar y enfrentarse. Este común objetivo será el aspecto más visible de personajes que posiblemente comparten muchos más rasgos. Es éste el principio que nos llevaría a la idea del antagonista como doble del protagonista, como ocurrió con Shane o con el Gobernador de Woodbury (David Morrissey).

Si identificamos al antagonista con el zombi, esta dualidad puede resultar más forzada desde el momento en que el caminante simboliza lo irracional y lo monstruoso y no cuenta con otro objetivo que el de alimentarse –o matar–, mientras que el humano lucha por su supervivencia. El final de la segunda temporada depara una sorpresa que potencia esa identificación del humano con el monstruo: todos los personajes (vivos) están infectados del virus que los hará levantarse una vez muertos. Este aspecto tan lúgubre parece condenar a todos los humanos, con independencia de si su muerte se debió a la infección por parte de un no-muerto. El reconocimiento con el depredador viene así, no ya desde el aspecto físico o desde los principios que puedan guiar su comportamiento, sino desde la misma sangre, o más bien desde el virus que actúa sobre los humanos, vivos o muertos. Los supervivientes, y esto es lo más terrorífico, ya saben lo que les espera a la muerte y este hecho, como gran novedad con respecto a los filmes previos sobre zombis, ahonda en la desazón tanto de aquellos como de los seguidores de la serie. Señala en este sentido Martínez Lucena (2013, p. 119) que los supervivientes están atrapados desde todos los ángulos posibles: “tanto desde fuera (mundo apocalíptico y plaga globalizada de zombis) como desde dentro (condición de infectados) (...) en cierto modo, son ya zombis porque se comportan de un modo previsible, calculable e inhumano”.

Cabe matizar la idea de que son otros aspectos más sutiles los que en *The Walking Dead* llevan a esa identificación del humano con el monstruo. Desde un aspecto físico, hemos visto cómo los protagonistas han ido degradando su imagen, ensuciándose de sangre y porquería hasta asemejarse más (hecho que puede llevar a la confusión entre humanos y zombis). Desde la propia personalidad y definición de los caracteres protagonistas, la inteligencia –incluso más allá de cualquier moral– distingue al humano del zombi. Podríamos también argumentar la idea de que, conforme avanza la serie, el muerto viviente deja de ser el temido antagonista inicial para transformarse progresivamente en un instrumento utilizado por los supervivientes; Michonne los esclaviza para cargar equipaje, al tiempo que se sirve de ellos como eficaz camuflaje, y el Gobernador los usa como armas.

A pesar este desolador panorama, el espectador debe identificarse con algunos personajes y la serie tiene que proporcionarle la oportunidad de hacerlo si no quiere perder su interés. ¿Cómo reconocerse en un héroe que se comporta como un criminal? ¿Es la motivación

de sus acciones causa suficiente para aceptarlo? La sombra que planea sobre Rick mueve la identificación hacia otros personajes que destacan por sus habilidades físicas y su capacidad intelectual, como el letal arquero Daryl (Norman Reedus) o la enérgica Micchone (Danai Gurira). Ambos caracteres causarán la admiración de los seguidores de la serie no sólo por su capacidad como luchadores sino, muy especialmente, por la honestidad con que son presentados y su fidelidad inquebrantable a otro personaje, Merle (Michael Rooker) en el caso del arquero o primero Andrea (Laurie Holden) y después Carl en el de la samurai afroamericana. Desconfiada, audaz, misteriosa, inteligente e imprevisible, lo único que parece mover a esta ninja negra es un fuerte sentido de la lealtad y la justicia que la equipara plenamente a los tipos de John Wayne en el western –esta vez sí–, a diferencia del más inestable Rick.

En determinados momentos, varios personajes deben elegir a qué líder seguir. Para legitimar esta identificación tendrán que arriesgarse por éste o por su grupo, de tal modo que el heroísmo es en ocasiones la consecuencia de un acto de sacrificio y fidelidad hacia el líder que acerca al individuo a la muerte. Aquellos personajes que pueden elegir –privilegio que queda sólo para aquellos dispuestos u obligados a conocer todas las opciones– lo harán en función de la información de la que disponen acerca del líder, pero también se basarán en su intuición. Los elementos racionales que fundamentan la orientación de la identificación con el héroe se mezclan así con otros más instintivos. Micchone, con un agudo olfato capaz de reconocer a la persona debajo de la máscara, suma así a sus rasgos otra cualidad que potenciará, a su vez, su perfil como objeto de admiración, esta vez por parte del espectador.

Los relatos cinematográficos y televisivos contemporáneos han convertido en protagonistas a asesinos, mafiosos, traficantes de droga, vampiros, hombres lobo, y, lo que supone una vuelta de tuerca con respecto a planteamientos anteriores, los ha convertido en héroes. Si en la narración clásica estos personajes podían ser protagonistas pero veían castigada su acción, esto ya no ocurre, y los tipos nacidos después del Travis Bickle al que dio vida Robert De Niro en *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), con independencia de su orientación moral, también pueden ser héroes, héroes oscuros pero honestos y coherentes con sus actuaciones. En la serie de Darabont no solamente los malvados son ajusticiados por el destino o por la voluntad de Rick,

sino que los *buenos* pueden ser víctimas de la amenaza permanente a la que están expuestos.

4. Conclusiones

Resulta tremendamente arriesgado generalizar con los rasgos o las constantes de los géneros audiovisuales, por cuanto no hay ninguna producción fílmica o televisiva que suponga un paradigma de todo un género, al tiempo que cada propuesta supone una variación de los motivos que llevan a su clasificación dentro de un género preciso. Sin embargo, el cine de zombis, como subgénero o variante específica del cine de terror, se ha definido por la presencia de un modelo de personaje, el zombi, que ha condicionado el desarrollo de tramas y de personajes: la lucha por la supervivencia del humano frente a la invasión de los monstruos ha anulado la posibilidad de otros planteamientos argumentales y ha constreñido sus producciones a fórmulas repetitivas y, por ende, previsibles. De la mano de la subordinación a narraciones fuertes, los protagonistas en líneas generales han sido definidos como estereotipos de escaso volumen de los que el espectador conocía pocos datos y con los que la identificación venía motivada por el contundente objetivo de la lucha por la supervivencia antes que por sus cualidades. Igualmente, la escasa profundidad psicológica del personaje en las cintas de zombis podría compartirse con todo el llamado cine de género o cine ligado a condicionantes estrictos desde el género fílmico. Con todo, insistimos en la idea de que generalizar conlleva pasar por algo multitud de excepciones, pero el propio concepto de género implica la generalización de rasgos y motivos comunes.

La serie de televisión parte de otros condicionantes no ya discursivos, sino de producción, ligados a los contextos de creación y de difusión de la serie, que explicarán determinados usos narrativos y la propia configuración de los personajes. En este sentido, las teleseries pueden hacer un desarrollo más extenso en duración que las películas cinematográficas u otras producciones audiovisuales puntuales, además suelen tener una emisión regular (aunque cada vez son más las producciones destinadas a su almacenamiento y consumo en soportes ópticos u online que no se ven limitadas por la emisión semanal) y cuentan con la incerteza de su futuro, puesto que pueden ser canceladas en cualquier momento o prolongadas indefinidamente o de forma controlada.

El caso que aquí nos atañe, la serie *The Walking Dead*, supone una muestra de cómo un producto televisivo de ficción seriada puede partir de los condicionantes de un cine de género extremadamente limitado en sus posibilidades y con frecuencia repetitivo, para superarlos y llevarlos a un mayor nivel de complejidad tanto argumental como de desarrollo de personajes. Desde el momento en que las condiciones de producción citadas influyen en la narrativa de los capítulos, las opciones aumentan y pueden explorarse nuevos caminos en lo discursivo, en lo narrativo y en la propia construcción de caracteres. El debate y la reflexión que abre la serie acerca de la heroicidad y del sentido moral de la actuación de los protagonistas es muestra de una complejidad insólita en el cine de zombis.

Bibliografía

- Aumont, J. y Marie, M. (2009). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- Casetti, F., y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Chas, R. (2007). Zombis: subgénero resucitado. *Revista Cosas de cine*, 10. Recuperado de <http://www.cosasdecine.com/revista/index.php?art=159>
- García, S. (2012). The Walking Dead, el cómic: un valle de lágrimas. En AA.VV.: *The Walking Dead. Apocalipsis zombie ya*. Madrid: Errata Naturae.
- Harman, C. (2009). *Zombie Capitalism. Global Crisis and the Relevance of Marx*. Londres: Bookmarks Publications.
- Labra, D. (2011). ¿Por qué fantaseamos con el apocalipsis zombie? Lo que dice de nosotros el éxito The Walking Dead y otras ficciones del capitalismo tardío. *El toldo de Astier. Propuestas y estudios sobre enseñanza de la lengua y la literatura*, 4. Recuperado de <http://www.eltoldodeastier.fahce.unlp.edu.ar/numeros/numero-4/MLabra.pdf>
- Martínez Lucena, J. (2013). Infectados: el imaginario de lo humano en The Walking Dead. *Revista Comunicación y Hombre*, 9, pp. 115-127.
- Nuckolls, C. (2014). *The Walking Dead as Cultural Critique*. *Journal for Cultural and Religious Theory*, 13 (2), pp. 102-110.
- Pérez-Rufí, J.P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica. *Razón y palabra*, 20 (4-95), pp. 534-552. Recuperado de <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685>
- Peters, M. y Besley, T. (2015). Pedagogies of the Walking Dead. *Pedagogía y saberes*, 43, pp. 49-57.
- Quiggin, J. (2010). *Zombie Economics. How Dead Ideas Still Walk Among Us*. Princeton: Princeton University Press.