



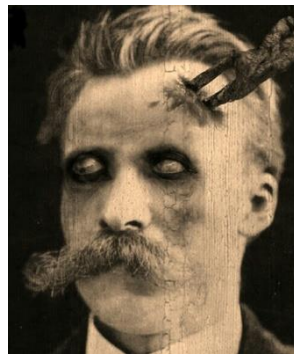
Universidad Nacional de Rosario
Facultad de Ciencia Política y
Relaciones Internacionales
Escuela de Comunicación Social



FACULTAD DE CIENCIA POLÍTICA
Y RELACIONES INTERNACIONALES
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

THE WALKING DEAD:

ACERCAMIENTO AL CUERPO ZOMBI



Tesina de grado

Alumna: Solís Prougènes, Nieves

Tutor: Sandra Valdetaro

Año 2014

AGRADECIMIENTOS

A Emi, Flor, Vir, Jesi, Luci y Ropri, por ser mis pilares fundamentales y por haber apoyado el proyecto desde el principio.

Al Uru y a Tol, por estar siempre, en cada momento que necesité.

A Lucio Garcia, por haber estado en los momentos más difíciles.

A Seba y Nico, por todos los años compartidos, por todas las materias rendidas y por todos los momentos inolvidables.

A Javi, por darme el empujón final que estaba necesitando.

A Sandra Valdettaro, por haber aceptado ser mi tutora y haberme guiado en el camino.

A mi abuela, que nunca supo qué estudiaba, pero estaba muy orgullosa.

A mi viejo, que nunca se imaginó que iba a terminar la carrera.

Especialmente a mi mamá y mi hermano, por el apoyo incondicional durante todo el proceso y por haber confiado en mí.

A todos los que de alguna manera estuvieron cerca, ayudando, corrigiendo, leyendo, aguantando y compartiendo todo lo que implica hacer una tesina. Sin ellos nada hubiera sido posible.

INDICE

TEMPORADA 01 – PILOTO	PAG. 4
TEMPORADA 01 – CAPITULO 01	PAG. 8
THE WALKING DEAD: DEL COMIC A LA SERIE TELEVISIVA	
TEMPORADA 01 – CAPITULO 02 ACERCA DE LOS NO MUERTOS	PAG. 22
TEMPORADA 01 – CAPITULO 03 SINOPSIS	PAG. 29
TEMPORADA 01 – CAPITULO 04 PROTAGONISTAS	PAG. 39
TEMPORADA 01 – CAPITULO 05 ACERCAMIENTO AL CUERPO ZOMBI EN THE WALKING DEAD	PAG. 42
CONCLUSION	PAG. 57
BIBLIOGRAFIA	PAG. 58

TEMPORADA 01



PILOTO

Tema: La constitución de los cuerpos zombis desde el esquizoanálisis y las relaciones que surgen en torno a ellos.

Justificación:

The walking dead es una serie de televisión norteamericana, basada en la serie de cómics homónima creada por Robert Kirkman y Tony Moore. La misma cuenta la historia de las secuelas de una apocalipsis zombi, siguiendo a un pequeño grupo de supervivientes que viajan a través de Estados Unidos en busca de un nuevo lugar, lejos de las hordas de zombis. Tras despertar de un coma en un hospital abandonado, el oficial de policía Rick Grimes se da cuenta de que el mundo que conocía no existe, está ahora devastado por una epidemia zombi de proporciones apocalípticas. A las afueras de Atlanta, un pequeño campamento lucha por sobrevivir mientras los muertos-vivientes los acechan. Dicho grupo, guiado por Shane Walsh cambia su liderazgo cuando el ya dado por muerto, Rick Grimes, aparece en escena. Mientras su situación se vuelve más y más sombría, la desesperación del grupo por sobrevivir les obliga a hacer cosas que en su vida anterior a la plaga zombi no se habrían imaginado hacer jamás.

A través de la serie y sus tres temporadas completas, se puede analizar el concepto de Zombi como muerto-viviente e intentar dilucidar desde la definición de cuerpo de Spinoza qué pueden estos cuerpos que han sido descompuestos en sus relaciones y vueltos a componer para volver de la muerte en un cuerpo similar al cuerpo humano pero con sus relaciones constitutivas totalmente alteradas.

En ningún momento de las primeras tres temporadas (la cuarta temporada no es objeto de análisis y la quinta se encuentra en curso), se muestra cómo surge el apocalipsis zombi, en relación con lo cual sería interesante analizar su efecto de masificación. La horda-masa de zombis se funda por un exceso del crecimiento, en el derroche de población incontrolado. En estas hordas no hay centro, el poder resbala en ellas, impide toda acumulación de poder, todo dominio o concentración de fuerzas. De algún modo, puede explicarse como una “estructura rizomática”. Desde *Mil Mesetas*, Deleuze y Guattari (1988)

proponen el concepto de rizoma, como una estructura no representable, sin centro o tallo a partir del cual se ramifican las diferentes extensiones de su cuerpo. Si se corta un segmento, vuelve a crecer, en todas direcciones, sin eje alguno. Reúne la unidad y la multiplicidad, lo individual y la muchedumbre. Es un crecimiento de raíces, y no arbóreo (por jerarquías).

Toda la sociedad, todo lo construido hasta el momento se vuelve inexistente. El apocalipsis nos muestra cómo todo aquello que se había considerado necesario y aquello que el hombre había creado queda destruido. Quedando expuesto a simple vista que aquello que condicionaba a los hombres en la sociedad deja de existir, creando nuevas condiciones para establecerse y sobrevivir.

Si se conceptualiza al zombi como algo “enfermo”, entramos en el terreno de las fuerzas reactivas. Dicha situación, los separa de lo que ellos pueden, se convierten en reactivos, dotados de un nuevo poder, limitan las posibilidades que poseían y los condenan a un medio en el cual no pueden más que adaptarse, adaptarse a lo que son ahora. Una vez enfermos, los zombis, tienen nuevas afecciones, nuevas formas de ser afectados, hombres reactivos por un lado, hombres dotados de un nuevo poder.

En una primera parte del análisis se realizará un acercamiento a la definición de zombi, intentando encontrar su genealogía para poder explicitar de qué se tratan estos muertos-vivientes y de dónde proviene la palabra zombi. Continuado, se realizará una descripción de la serie, nombrando sus personajes principales y teniendo en cuenta reseñas de cada una de las temporadas de la serie. Con estas bases sentadas, se procederá a realizar un análisis de lo anteriormente mencionado para poder establecer un acercamiento al cuerpo zombi desde el esquizoanálisis.

Marco teórico:

A efectos del análisis, no se tomarán todos y cada uno de los capítulos de la serie. Será más efectivo focalizar en situaciones puntuales que sirvan de sustento y ejemplificación de la teoría utilizada.

Se seguirá por un lado, las clases deleuzianas que versan sobre Spinoza y los lineamientos en torno a los cuerpos, qué puede un cuerpo con sus velocidades y lentitudes. La potencia y los afectos serán tenidos en cuenta, también, para poder realizar un acercamiento al cuerpo zombi, y de esa manera poder definirlo tal como se trata en la serie ya que por zombi se pueden considerar distintas variantes que serán mencionadas, centrándonos en la que es adecuada para el análisis

Se utilizará para describir a las hordas de zombis, lo planteado por Deleuze y Guattari, en el libro escrito en conjunto titulado *Mil Mesetas* (1988). De allí mismo, se aplicará el concepto de rizoma para explicar a las hordas de

En tanto a las condiciones de sobrevivencia, se aplicarán los conceptos desarrollados por Hannah Arendt en *La Condición Humana* (1974) haciendo foco en aquellos que resulten pertinentes para el análisis. Adicionalmente, el análisis de las fuerzas activas y reactivas de Nietzsche (1971) puede resultar de utilidad al momento de definir a los zombis y las relaciones establecidas con los sobrevivientes.

Objetivos y Metodología:

La tesina se propone analizar la serie **TheWalkingDead**, para arribar a un acercamiento del tratamiento mediático del cuerpo zombi, desde las teorías del esquizoanálisis, realizando una descripción de la definición de zombi planteada en la serie en tanto cuerpo-diferente.

Desde el punto de vista metodológico, la tesina se propone como un ensayo. El corpus bajo análisis son las tres temporadas de la serie TheWalkingDead, seleccionando las escenas que resulten pertinentes. El análisis se realizará con categorías provenientes del marco teórico, aplicando conceptos de los autores citados.

TEMPORADA 01

CAPITULO 01

THE WALKING DEAD: DEL COMIC A LA SERIE TELEVISIVA



TheWalkingDead nació como parte de la serie de cómics de Robert Kirkman con el mismo nombre, que en diez años pasó de ser un título independiente a recibir ofertas millonarias por parte de grandes editoriales como DC y Marvel, lo que hizo que su autor se convirtiera en una especie de deidad del mundo de los cómics. Su paso a la televisión, en un principio, giró en falso como proyecto y fue rechazado por casi todas las grandes cadenas televisivas antes de que AMC (canal de cable estadounidense) se decidiera a grabar los seis capítulos de la primera temporada, estrenada finalmente en 2010.

De esta manera, la cadena colocó un programa sobre los últimos sobrevivientes en un mundo rodeado de zombis (o, mejor dicho, *walkers*, caminantes), en un universo televisivo que hacía tiempo que no demostraba interés en ninguna criatura que no fuera un vampiro.

En una entrevista realizada por la revista Rolling Stone, Kirkman cuenta cómo empezó todo esto. Sin retroceder a su infancia, cuando tenía 14 años vio *La noche de los muertos vivos*, de George A. Romero, de 1968. Si bien las historias de zombis existían desde hacía siglos, el film de Romero establecía el arquetipo moderno de lo que hoy conocemos como zombi, cadáveres cojos, obstinados, que contagian su virus mordiendo y que sólo pueden ser aniquilados de un tiro en la cabeza. Ver ahora la película de Romero es ver un boceto de lo que Kirkman haría luego en TheWalkingDead (Peisner, 2013).

En esa misma entrevista el autor explica que las historias de vampiros o de hombres-lobo son historias de gente que sufre transformaciones, pero las historias de zombis son historias de seres humanos haciendo cosas con las que uno se identifica, tales como proteger a la familia, conseguir comida o encontrar refugio. Los zombis, además, son una buena metáfora: para las masas con muerte cerebral, siempre dispuestas a satisfacer sus apetitos egoístas, para las presiones incesantes del mundo que aplastan cada vez más, para cualquier cosa que esté fuera de control y dé miedo.

A Kirkman le encantaban las historias de zombis, pero tenía un problema con ellas: sus finales. Después de una hora de lucha y derrame de sangre (como sucede en todas las películas del género), un par de personajes son los que

sobreviven y se van caminando hacia el atardecer. Fin. Para él, ese no es el final de la historia, es el principio, y comenzó a pensar qué pasaría si una de esas historias continuara indefinidamente. La pregunta fue el disparador que dio origen a TheWalkingDead, cuyo primer número salió en 2003. El cómic se convirtió en un éxito del under y al poco tiempo Kirkman comenzó a reunirse con gente interesada en adaptarlo al cine. Ninguno le pareció atractivo. Hasta que un día apareció Darabont, en 2005. Darabont es un guionista, director y productor de cine estadounidense de origen húngaro. Quedó como guionista y director de la serie televisiva.

Para Kirkman, Darabont fue el único que entendía el cómic. No se trataba de una historia gore o de pesadillas zombis, era una historia realista sobre la supervivencia de los seres humanos. Darabont escribió el piloto y estuvo varios años tratando de despertar interés en las cadenas norteamericanas. Una de ellas firmó un contrato, pero el piloto nunca entró en producción. Otras cadenas la rechazaron por pensar que era demasiado violenta. Los canales de cable Premium tampoco la quisieron. Darabont ya se había dado por vencido cuando Hurd (que empezó su carrera con un titán de películas de clase B, y luego coprodujo todas las películas de Terminator y las de Alien) lo llamó para hablar de la serie. Ambos presentaron la serie a AMC, quien les dio luz verde en 2009 (Peisner, 2013).

El piloto se estrenó en Halloween en 2010 y los ratings la convirtieron en la serie más vista de AMC, ganándole a MadMen y a BreakingBad, los gemelos de la cadena. Desde entonces, el fenómeno sigue creciendo. El atractivo de la serie, según sus propios integrantes, radica en que el público se ve reflejado en los personajes y se identifica con esa sensación de que la explosión social no es tan inverosímil. Además, aquellos que son fanáticos de la serie, gustan de la acción y del gore bien hecho. También está esa sensación de que, al arrasar con todas las comodidades de la civilización, TheWalkingDead está poniendo el dedo en la llaga de los peores miedos de la gente. Esto demuestra que no sólo se trata de zombis.

Resulta necesario, para poder explicar cómo se convierte en un fenómeno televisivo, conceptualizar al cómic y sus orígenes. Una vez realizado esto, se podrá especificar a través del concepto de transmedia (Jenkins, 2008) el gran salto que se da del papel a la serie de televisión.

Entre los años 1895 y 1896 nacen en Europa y Estados Unidos el cine, los cómics y las primeras experiencias de comunicación radioeléctrica. Es en este período donde se configuran los cómics dentro de la industria cultural.

Tanto el cine, como los cómics y la radio, son los pilares que fundan la cultura audiovisual y verboicónica, que se erigirá en la cultura de masas hegemónica de nuestro siglo, haciendo que la televisión corone esta etapa como una síntesis entre la radio y el cine (Gubern, 1987).

Sin ahondar demasiado en la historia, y sabiendo que nada nace de la nada, los cómics surgen en Estados Unidos dentro de la industria periodística, hacia fines del siglo XIX. Al estar enraizados en esta industria, los vemos insertados directamente en la cultura de masas, derivando de la producción seriada de imágenes.

Para considerar un producto como un cómic, debemos tener en cuenta su característica fundamental: la multiplicación mediante el proceso de impresión. Es decir, si un dibujante produce en su taller un cómic, éste no es un verdadero cómic hasta que no sea atravesado por este proceso. Sin este proceso, la lámina del dibujante es sólo un proyecto de comunicación de masas. Se deduce entonces, y sin lugar a dudas, que el cómic es un producto industrial. En el proceso que va desde la creación hasta la difusión pública en ejemplares múltiples y en papel impreso, intervienen un gran número de personas (Gubern, 1987).

Con respecto a su audiencia inicial se puede decir que está formada por un público muy heterogéneo, de diversas clases y grupos. Esto se debe a que su vehículo es periodístico.

El cómic es un medio de comunicación escrito-icónico que está estructurado en imágenes consecutivas, lo que normalmente se llama “viñetas”. Las viñetas

representan secuencialmente fases consecutivas de un relato o una acción. En ellas también se integran elementos de escritura fonética. Es un medio que se califica como “mixto”, la imagen desempeña una función hegemónica, hay cómics sin palabras, pero no existen los cómics sin dibujos.

Gubern, en *La mirada opulenta*, indica tres condiciones que permitirían alumbrar a los cómics del modo en que hoy los concebimos:

- 1) La secuencia de viñetas consecutivas para articular un relato
- 2) La permanencia de al menos un personaje estable a lo largo de la serie
- 3) Los globos con las locuciones de los personajes inscritas, aunque no imprescindibles, como lo muestran las historietas sin palabras (Gubern, 1987).

Siguiendo al autor mencionado, la narración secuencial de los cómics, se basa en el “ahora seriado”, precisamente, iconizan la temporalidad en forma de espacios cambiantes contruidos en imágenes icónicas fijas. Su soporte es el papel, lo que le permite basarse en la segmentación, para representar icónica y consecutivamente en cada fragmento de papel unos fragmentos también consecutivos de espacios escénicos, convertidos en unidades narrativas que tienen la particularidad de estar contruidos por dibujos inmóviles y por textos escritos. Cada una de estas unidades narrativas, se denomina viñeta, como se explicó anteriormente. Las mismas, están separadas entre sí, lo que constituye una elipsis o espacio-tiempo omitido, pero que el lector puede suplir mentalmente.

Si es que se puede encasillar en otra descripción que no sea “cómico de zombis”, *TheWalkingDead* estaría incluido dentro de los cómics de aventuras. Para Gubern, los cómics de aventuras nacieron de la combinación de una triple influencia:

- La influencia formal de la ilustración realista difundida en revistas ilustradas y en la publicidad norteamericana, caracterizada por su sombreado tridimensional, conjuntamente con la presión estética de la fotográfica popularizada en los años veinte por la difusión social de

cámaras portátiles con visor telemétrico y de la popularísima imagen cinematográfica, que reinaba en el ecosistema icónico de la cultura de masas.

- La influencia narrativa de la novela popular de aventuras.
- Y por último, el éxito de los géneros cinematográficos de acción y de aventuras, tales como el serial (cine de episodios) y el western (Gubern, 1987).

Es así como los cómics se fueron emancipando de su cuna histórica (el chiste gráfico) para acceder a la estructura novelesca, en particular la de la novela de aventuras en episodios, que por su complejidad tenían que encadenarse en entregas sucesivas de sus breves tiras dibujadas, a modo del serial, reforzando así la asiduidad del lector, al igual que los seriales cinematográficos habían consolidado el hábito de su público.

La diversificación de estilos y de contenidos revela que cada cómic, como cada relato novelesco o cinematográfico, desarrolla su narración en un campo de convenciones específicas y socialmente aceptadas, cuya coherencia interna ha sido definida por Claude Bremond como “la lógica de los posibles narrativos”. Tales posibles narrativos varían, sobre todo, en función del género en el que cada relato se inscribe, pero también pueden estar determinados por la personalidad original de sus diferentes autores (Gubern, 1987).

Es por esto por lo que se especificó al inicio cómo Kirkman ingresó al mundo de los cómics y al submundo de los zombis. Su única ambición cuando era chico era ser un escritor de cómics exitoso. Pero cuando decidió tomarse en serio el tema, no se animó a decírselo a sus padres. En el momento en el que ingresó a la industria, para sus padres trabajaba como cartero. En esa época, escribía sus propios cómics y trabajaba como free-lance para Marvel. Llegó el momento en el que tuvo que confesar la verdad, y llevó a su casa una caja con sus historietas. No importa qué pasó, importa el click inconfundible que significó el film de Romero en su cabeza. Y de ahí su lógica narrativa en *TheWalkingDead* (Peisner, 2013).

Para terminar con los orígenes del cómic, es necesario retomar de Gubern la comparación entre el cómic y el cine. Se tiene por un lado el orden de la sucesión de acontecimientos, que tanto en el cine como en los cómics, se presenta de manera analógica. Pero la duración de los acontecimientos es simulada en los cómics y analógica en el cine. Por último, la duración del intervalo entre los acontecimientos es simulada en el cómic y en el cine.

Ambos géneros heredaron de la novela y del teatro la escisión entre el tiempo ficticio de la narración y el tiempo real de su percepción o lectura que vive el lector/espectador. De todas formas, esa herencia no es igual, la gran diferencia entre el cine y el cómic radica en que la viñeta no es comparable ni al fotograma ni al plano. La viñeta condensa más información narrativa que la imagen fija del fotograma, pero le falta la movilidad icónica que hace del plano una unidad tan pesadamente informativa. Es por esta diferencia entre la viñeta y el plano, que hace que el montaje sea un procedimiento más imperativo en el cómic que en el cine, en donde los planos relativamente largos son frecuentes. Cuando una viñeta se encuentra saturada de información debido a la complejidad de la acción física representada sin movimientos y la extensión de los diálogos, es necesario pasar a la siguiente. Es por estos motivos que la fragmentación del montaje se desarrolló más en los cómics que en el cine, donde los films en un solo plano son posibles pero no lo son en los cómics. Estas diferencias tuvieron una óptima ilustración en la primera ocasión en la que un cómic fue adaptado al cine. Por último, y no menos importante, la diferencia entre el cine y el cómic, radica también en los sonidos, que en el cine es escuchado y en los cómics es leído. Famosas son las onomatopeyas de los cómics, que poseen un gran valor plástico (Gubern, 1987).

Los cómics se sitúan así dentro del gran ecosistema de la cultura de masas, quedando en un camino intermedio entre la novela popular ilustrada y el film, del que en cierto modo eran un sucedáneo más cómodo y posible.

Dentro de las dificultades que se dan al momento de adaptar un cómic a la industria cinematográfica (o en este caso a la serie), hay tres que son significativas. Primero, el parecido físico entre los actores con los personajes

dibujados en el papel. Segundo, darles movimiento a esas figuras que siempre se perciben en movimiento. Y tercero, darles una voz.

Para reforzar la cuestión del paso del cómic a la serie televisiva, es necesario retomar algunos conceptos desarrollados por Henry Jenkins (2008). Puntualmente, los conceptos de convergencia y narración transmediática, sirven de soporte y sustento para esta adaptación. Dentro de las relaciones transmediales, se configuran por lo menos tres elementos: diversas formas narrativas y textuales; diferentes tecnologías de registro de la memoria; y nuevas maneras participar en la construcción de historias colectivas. Esta triple configuración permite estructurar un marco propicio para hablar de manera no reduccionista de convergencia de medios y transmedia, fenómeno que es al mismo tiempo narrativo, tecnológico y sociocultural.

Jenkins define convergencia como el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir a casi cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento (Jenkins, 2008). En este contexto, surge la narración transmediática, el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica. Es una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimiento (Jenkins, 2008).

Suele pensarse que todo tipo de adaptación se encuentra dentro de la cultura transmediática. Carlos Scolari, en su blog, se encarga de desmitificar esta situación, indicando que Jenkins, junto con la mayoría de los estudiosos de *transmedia storytelling*, siempre han evidenciado la expansión de la narrativa a través de múltiples medios y plataformas. Es decir, uno de los rasgos distintivos

de las narrativas transmediáticas es, precisamente, la expansión del relato por medio de la incorporación de nuevos personajes y situaciones (Scolari, 2011). Es por esto que las adaptaciones no aportarían nada nuevo y deberían ser excluidas de este ámbito de estudio. En transmedia, cada plataforma tiene que añadir algo nuevo a la historia original; además, es radicalmente intertextual (unión entre dos textos diferentes) y, al mismo tiempo posee multimodalidad, como posibilidad de interactuar con el contenido a través de varios canales diferentes.

En el caso de TheWalkingDead, existen grandes diferencias entre el cómic y la serie. Entre ellas se puede destacar que ambos sólo siguen el mismo camino en los comienzos, ya que después el cómic tiene su hilo argumental en la psicología de los personajes y la convivencia, dejando en segundo plano a los zombis. Incluso varios de los personajes que aparecen en la serie no lo hacen en el cómic, por lo que los guionistas extienden las tramas dotándolas de su propio ingenio adaptado a la pequeña pantalla.

Estamos en presencia de un fenómeno de expansión transmediática. Por un lado, en la serie aparecen nuevas situaciones y por otro ciertos personajes desempeñan otro rol en la historia. Además, aparecen personajes secundarios ausentes en el relato original. Cierta tipo de adaptación puede ser al mismo tiempo y de manera explícita un fenómeno de expansión transmediática. Carlos Scolari, es su blog Hipermediaciones, toma el ejemplo de TheWalkingDead. Menciona que al final de la primer temporada televisiva, los sobrevivientes del apocalipsis zombi llegan al Center for Disease Control (CDC), una estructura científica que debía combatir el virus que diezmó a los humanos y convirtió a la mayoría en muertos vivientes. Hasta donde se puede comprobar, en el cómic no aparecen ni esta institución ni el científico que allí sobrevive. En este caso también nos encontramos con una expansión transmediática del relato (nuevas situaciones, nuevos personajes) (Scolari, 2011).

Jenkins explica que una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración

transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas o los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego o viceversa. Cualquier producto dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo (Jenkins, 2008). Para que una franquicia sea considerada buena, dentro de transmedia, es necesario que trabaje para atraer múltiples públicos, introduciendo los contenidos de una manera algo distinta en los diferentes medios ya que estos atraen de manera diferencial a los segmentos del mercado.

TheWalkingDead se inscribe dentro de la lógica aquí planteada, ya que es un producto atravesado por un amplio conjunto de mediaciones. La serie está basada en el cómic, y posee una fuerte presencia en Internet: además del sitio web oficial, existen cientos de fansites, blogs, páginas en Facebook (entre la cuenta oficial y las no oficiales), cuentas en Twitter y hasta incluso una aplicación para celulares y tablets. Como dice Jenkins, detrás de la narración transmediática se esconden fuertes intereses económicos. La convergencia mediática torna inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas (Jenkins, 2008).

Con respecto a los blogs que posee la serie, se destaca principalmente el blog oficial de la cadena AMC acerca de TheWalkingDead. En dicho blog, se encuentra un anuncio donde aclara que es un foro público donde se puede preguntar y hacer comentarios con todos los fans de la serie. También se encuentra una nota donde se aclara que los comentarios inapropiados y que contengan “spoilers” (término inglés utilizado para la descripción de una trama importante de la serie, y puede ser traducido como “echar a perder”, “descomponer”, o “estropear”) no serán aceptados y se eliminarán de inmediato. En palabras de Henry Jenkins: *“el término destripe (spoiling) se remonta lejos en la historia de internet. El spoiling surgió de la discordancia temporal y geográfica entre los viejos y los nuevos medios. Para empezar, en la Costa Este -Estados Unidos- veían una serie tres horas antes que en la*

Costa Oeste. Las series vendidas a diferentes cadenas de televisión se emitían en noches diferentes de la semana en distintos mercados. Las series norteamericanas se emitían en Estados Unidos seis o más meses antes de entrar en los mercados internacionales. Mientras la gente de diferentes lugares no hablaba entre sí, cada uno tenía una primera experiencia. Pero una vez que los fans empezaron a navegar por la red, estas diferencias de husos horarios cobraron mucha importancia (...) así pues, los participantes en los foros y las listas de distribución empezaron a escribir la palabra destripe (spoiler) en la línea del asunto para que la gente pudiese decidir si leerlo o no” (Jenkins, 2008).

Esto mismo, salvando las distancias, sucede en Argentina. En Estados Unidos la cadena AMC emite los capítulos los domingos por la noche. En Argentina la serie se puede ver a través de la cadena FOX los días lunes por la noche. Pese a la ilegalidad, para la medianoche argentina es posible ver el capítulo estreno a través de internet, ya sea descargándolo o verlo on line. Lo que hace que dicho capítulo sea susceptible a los spoilers. Aunque muchas de las páginas web y foros de debate tienen un moderador que elimina los spoilers o a los usuarios que se atrevan a publicar algún avance importante. El spoiler es un proceso que entraña rivalidad: una competición entre los fans y los productores, un grupo que intenta hacerse con los conocimientos que el otro trata de proteger (Jenkins, 2008). Es posible también agregar que la competencia no se da solo entre los fans y los productores. Entre los fans mismos están aquellos que no aceptan bajo ningún punto de vista los spoilers y aquellos que los utilizan para saber cómo sigue la trama e ir hilando sus propias conjeturas acerca de qué sucederá.

En el blog oficial de la serie también se pueden ver los episodios, para lo cual es necesario ser un usuario registrado, hay un acceso a los “webisodes”, videos extra, fotos, juegos y un shop donde comprar accesorios, ropa, decoración, libros, música, etc., todo con temática de la serie.

Otro punto importante de destacar, es la campaña de lanzamiento que llevó a cabo la cadena AMC para el estreno de su segunda temporada. Anticiparon la

temporada lanzando cinco pequeños clips de apenas diez segundos, cargados de suspenso y dramatismo que dejaba a su público con ganas de más. Poco antes de que se iniciase la temporada, también se emitieron seis webisodios que cerraban y ampliaban algunas tramas secundarias de la serie.

Junto con los webisodios, se lanzó una aplicación disponible para teléfonos móviles (nombrada anteriormente, bajo el nombre de “DeadYourself”) en la cual cada usuario puede subir una foto propia y transformarla en un zombi. Las fotos “retocadas” por los usuarios se suben al blog oficial donde se pueden votar. También cuenta con un contador global de infecciones en el cual se muestra la cantidad de infectados en el mundo. En Argentina solamente, hay registradas 173.180 infecciones. Se entiende que estos “infectados” son los que utilizaron la aplicación y subieron su foto, ya que también se puede hacer uso de la misma sin necesidad de compartir la imagen con los otros usuarios.

TheWalkingDead es un claro ejemplo de que, desde el punto de vista de los productores, las diferencias entre las adaptaciones o las expansiones son secundarias. Tienen como objetivo sacar el mayor jugo posible a su creación y esto se consigue creando nuevos textos en diferentes medios, pueden ser adaptaciones o expansiones, generando espacios para que los usuarios puedan participar y aportar sus propias contribuciones (Scolari, 2011).

Todos estos relatos o conjuntos de mediaciones que conforman el mundo TheWalkingDead ponen de manifiesto la importancia que tiene el consumidor. En palabras de Escudero Chauvel, lo que está en juego es la construcción de un *contrato mediático* entre el medio y sus consumidores por el cual el medio propone ciertas estrategias comunicativas y los consumidores las aceptan o las rechazan, cooperan o boicotean el recorrido de sentido propuesto, construyendo su propia inteligibilidad cognitiva. En recepción, los géneros ficcionales tienden a producir al menos un efecto preponderante: la fidelidad del espectador al producto, basado en la propuesta de su *serialidad*, que afianzará la estabilidad del contrato mediático impidiendo colapsos comunicativos (Escudero Chauvel, Lucrecia; Verón Eliseo, 1997).

Jenkins explica que todo esto significa que se ha modificado la manera en la cual consumimos los medios. Es decir, los fans de una serie popular pueden seleccionar algunos pasajes del guión, resumir episodios, debatir algunos temas, crear ficción original de aficionados, grabar sus propias bandas sonoras, hacer sus propias películas, y distribuir todo esto por el mundo mediante internet (Jenkins, 2008).

Otra manera de aprovechar el éxito de la serie, viene de la propia cadena que la emite. Con “TheTalkingDead”, replican el modelo televisivo que tanto gusta en Estados Unidos y se llevan a diversas personalidades relevantes a comentar y debatir sobre aspectos de los capítulos emitidos. “TheTalkingDead” es una acción que desarrolló la franquicia, una estrategia conversacional que desarrolla AMC. Es un espacio donde se generan intervenciones que oscilan entre la promoción de la serie, la crítica y la especulación sobre aspectos narrativos y extranarrativos (del detrás de escena de la producción). Tiene como finalidad colectivizar y reforzar la experiencia del consumo mediático asociada a la serie; asimismo, este canal se convierte en medio a través del cual los creativos se valen de las expectativas, las predicciones y elucubraciones, e incluso, de las propuestas de los fanáticos para alimentar los proyectos creativos mismos.

En tanto producto de la cultura de masas, TheWalkingDead se presenta dentro de la lógica de la serialidad. Durante las tres temporadas que se analizan aquí, se puede observar que tienen una estructura argumentativa similar. La búsqueda de un lugar donde protegerse, el intento de parar a las hordas de zombis, las relaciones humanas que se tensan y se aflojan (con las consecuencias que ello acarrea) y la duda de qué pasará o qué deparará a los personajes en el próximo capítulo. Como bien argumenta Escudero Chauvel, la serialidad es un rasgo característico de los productos de la cultura de masas, en su dialéctica entre la repetición como marca de reconocimiento y goce y la innovación como presentación de un producto renovado, aunque el espectador consume siempre más de lo mismo (Escudero Chauvel, Lucrecia; Verón Eliseo, 1997). Teniendo en cuenta eso, se puede afirmar que una de las cuestiones argumentales que mantiene con vida la serie es saber qué será de los

sobrevivientes, quién seguirá vivo o quién caerá en manos de la horda de zombis.

A medida que transcurre la serie van apareciendo nuevos personajes, de los cuales no se sabe nada de su vida anterior al apocalipsis zombi. Esto genera intriga, ya que si bien no es el hilo conductor de la trama, se presenta como un secreto. Son muy pocos los casos en los cuales se narra qué hicieron o qué eran los personajes antes de la llegada de los zombis. Por ejemplo, Michonne, uno de los personajes principales, es una mujer muy enigmática, que no habla y no cuenta absolutamente nada de su pasado, sin embargo es una de las más fieles al grupo de sobrevivientes y a la que no le tiembla el pulso al momento de defenderse y defender a los suyos. Personajes como el ejemplo hay muchos. Esto nos remite a lo que nombra Escudero Chauvel como el secreto; aparece fundamentalmente como una estrategia de producción de un efecto: la sorpresa de la revelación. El secreto permite la continuación del relato con la serie de las revelaciones; en recepción, desde el punto de vista del espectador, genera suspenso (Escudero Chauvel, Lucrecia; Verón Eliseo, 1997). En la cuarta temporada, aunque no sea objeto de análisis, la serie da un giro y comienza a centrarse en las vidas pasadas de los personajes. Utilizando recursos como el flashback, muestran quién era cada uno de los personajes y qué hacían, también para poder entender el carácter que han forjado una vez iniciado el apocalipsis.

Para resumir, en palabras de Jenkins, la narración transmediática se ha ido convirtiendo en el arte de crear mundos, a medida que los artistas van creando entornos que enganchan y que no pueden explorarse por completo ni agotarse en una sola obra, ni siquiera en un único medio. El mundo es más grande que la película, más grande incluso que la franquicia, pues las especulaciones y elaboraciones de los fans expanden asimismo el mundo en diversas direcciones (Jenkins, 2008).

TEMPORADA 01

CAPITULO 02

ACERCA DE LOS NO MUERTOS



“Nace de la tumba. Su cuerpo es el hogar de los gusanos y la mugre. No hay vida en sus ojos, no hay calidez en su piel, su pecho no se mueve. Su alma, tan vacía y oscura como el cielo nocturno. Se ríe de la espada, escupe a la flecha, porque no dañarán su carne. Hasta la eternidad caminará por la tierra, olisqueando la dulce sangre de los vivos, obsequiándose con los huesos de los condenados. Cuidado, porque es el muerto viviente.”

Texto Hindú desconocido. Citado en “Zombi – Guía de supervivencia” de Max Brooks

Resulta necesario especificar y conceptualizar al “zombi”. Su definición de acuerdo a la Real Academia Española es:

Zombi

(Voz, de or. africano occid.).

1. m. Persona que se supone muerta y que ha sido reanimada por arte de brujería, con el fin de dominar su voluntad.
2. adj. Atontado, que se comporta como un autómata (Real Academia Española)

Según el Diccionario Panhispánico de Dudas:

Voz de origen africano occidental, introducida en español a través del inglés, que significa ‘cadáver reanimado mediante prácticas de brujería’. Su plural es zombis (→ plural, 1a): «Algunos zombis sabaneros tenían la facultad de convertirse en animales» (Montero Tú [Cuba 1995]). Aunque normalmente se usa solo en masculino, se comporta como un sustantivo común en cuanto al género (el/la zombi; → género2, 1a y 3d). Como adjetivo, referido a persona, significa ‘atontado o falta de energía’. Debe evitarse en español la grafía zombie, que es la usada mayoritariamente en inglés, así como su plural zombies (Real Academia Española)

Para la guía de supervivencia zombi, se lo define de la siguiente manera:

ZOM-BI: sust. También ZOM_BIS pl. 1. Un cadáver viviente que se alimenta de la carne de los humanos. 2. Un hechizo vudú para revivir a los muertos. 3. Un dios serpiente vudú. 4. Alguien que se mueve y actúa con aturdimiento, “como un zombi”. Palabra originaria del África occidental (Brooks, 2008).

Vemos, entonces, que las definiciones coinciden en cuanto a la “voz de origen africano occidental”. Específicamente, el zombi es una figura legendaria que se remonta al culto vudú haitiano. Es un muerto resucitado por un hechicero, por medios mágicos, para convertirlo en su esclavo. De acuerdo con esta creencia, el hechicero *vudú* sería capaz, mediante un ritual, de resucitar a un muerto, el cual quedaría, en adelante, sometido a la voluntad de la persona que le devuelve la vida.

Asimismo, se le suele nombrar de esa manera a las personas que hacen las cosas mecánicamente como si estuvieran privadas de la voluntad.

Dentro de su etimología, se han propuesto diferentes palabras y raíces de las cuales el término, como derivado del criollo haitiano *zombi*, pudo haber surgido.

Max Brooks, en su guía de supervivencia ante una eventual y real apocalipsis zombi, explica que los muertos andantes no son obra de la magia negra, ni tampoco de la fuerza sobrenatural. Hace referencia, en cuanto al origen, a un virus llamado “*Solanum*”. Dicho virus funciona viajando dentro del sistema sanguíneo, desde el punto de entrada inicial hasta el cerebro. Como se hace referencia en la guía, aún no se ha llegado a comprender en su totalidad cómo el virus usa las células del lóbulo frontal para la replicación y destruye el proceso. Si bien esta especificación resulta demasiado médica, es necesaria para aclarar que así es como cesan todas las funciones del cuerpo, se para el corazón del infectado y se da por muerto. El cerebro continúa vivo pero inactivo, mientras el virus muta las células y lo convierte en un órgano completamente nuevo. Como particularidad más decisiva de este nuevo órgano es su independencia del oxígeno. De esta manera, el cerebro de los no muertos puede utilizar -pero no depende de él en ninguna medida- el complejo mecanismo de apoyo del cuerpo humano. Cuando la mutación se encuentra completada, este nuevo órgano reanima el cuerpo convirtiéndolo en una forma

que guarda poco parecido, fisiológicamente hablando, con el cadáver original. Algunas funciones corporales continúan siendo constantes, otras operan de manera diferente y las restantes se inhabilitan para siempre (Brooks, 2008). Es así como este nuevo organismo es un zombi, un muerto viviente.

En el libro se aclara que las investigaciones que se han realizado no han encontrado ningún ejemplo aislado del virus *Solanum* en la naturaleza. De todas formas, también es necesario especificar lo que dice la tradición vudú acerca de los zombis.

Para la tradición oral haitiana, el concepto de zombi ha sido de gran importancia cuando se considera la forma en la que tal concepto participa en la representación del cuerpo, del alma y de la otredad del imaginario haitiano. El zombi haitiano está íntimamente relacionado con la esclavitud y la opresión en Haití (Cultura Colectiva).

Dentro de la religión vudú, está presente el concepto de alma dual, y se encuentra íntimamente ligado con la figura del cuerpo zombi. Según esta tradición existen al menos dos tipos de alma. El primer tipo corresponde a un concepto espiritual al que se le atribuye la memoria, los sentimientos y la personalidad de la persona. Esta alma está en relación directa con el cuerpo.

El segundo tipo de alma, tiene su concepto ligado al cerebro, a la cabeza y a la conciencia del hombre. Lo que hace la división entre los dos tipos de alma es lo que permite vislumbrar al “cuerpo sin alma” y al “alma sin cuerpo” (Laénec, 1993).

Max Brooks explica y diferencia entre el zombi vudú y el zombi viral, indicando que lo único que tienen de similar es el nombre. Aunque dice que los sacerdotes vudú pueden convertir humanos en zombis mediante la magia, la práctica se basa en ciencia pura. El “polvo zombi”, la herramienta usada por el sacerdote para la zombificación, contiene una neurotoxina muy potente. La toxina paraliza de forma temporal el sistema nervioso del humano, creando un estado de hibernación extrema. Con el corazón, los pulmones y otras funciones corporales operando al más mínimo nivel, sería comprensible que un médico

forense con poca experiencia declarara muerto al sujeto paralizado. Mencionando todo esto, cabe preguntar qué es lo que hace a los humanos convertirse en zombis. Como respuesta, se puede indicar que es el daño cerebral. Muchos de los que fueron enterrados vivos acabaron muy pronto el aire de sus ataúdes y los que fueron “recuperados” casi siempre habían sufrido daño cerebral por la falta de oxígeno. Es así como estas almas caminan arrastrándose con pocas habilidades cognitivas y a menudo se confunden con los muertos vivientes.

El libro continúa especificando cómo distinguir a un zombi de la tradición vudú con una especie auténtica:

Los zombis vudú muestran emociones. Las personas que sufren daño cerebral a causa del hechizo aún son capaces de mostrar sentimientos normales de un humano.

Los zombis vudú piensan.

El zombi vudú siente dolor. A diferencia de un zombi de verdad, los zombis vudú no ignoran cuando sufren cortes o lastimaduras.

Los zombis vudú reconocen el fuego. Eso no quiere decir que no les den miedo las llamas. Aquellos que hayan sufrido daño cerebral severo tal vez no recuerden lo que es el fuego.

Los zombis vudú reconocen lo que hay a su alrededor. Al contrario de un zombi de verdad, que sólo reconoce a su presa, los zombis vudú reaccionan a los cambios repentinos de luz, sonido, sabor y olor.

Los zombis vudú pueden comunicarse. Aunque no siempre es el caso, muchos de estos individuos pueden responder a las señales audiovisuales. Muchos entienden palabras, algunos incluso poseen la capacidad de hablar de forma simple.

Los zombis vudú pueden ser controlados. Aunque no siempre es cierto, muchos de los cerebros humanos dañados pierden su autorrealización y se convierten en seres susceptibles a la sugestión (Brooks, 2008).

Además de toda la especificación técnica realizada por el autor, el libro continúa con un listado extenso de “ataques registrados” de zombis, los cuales no van a ser nombrados ya que no resultan pertinentes. Es conveniente aclarar, que estos dos tipos de zombis son los que se han desarrollado de manera teórica. Es posible agregar una tercera categoría que corresponde a los “zombis de Hollywood”, aquellos que fueron parte de películas o series. En cuanto al zombi que se hace referencia en el presente trabajo, se verá que contiene características propias, además de las mencionadas y detalladas anteriormente.

De acuerdo a lo que se muestra en la serie que sirve de objeto de estudio, podemos ver cómo se transforma una persona en zombi. En un principio, los humanos sólo se convierten en zombis cuando son atacados o mordidos por uno de ellos. Dentro el proceso de conversión, podemos ver que en primera instancia se muestra dolor y decoloración de la zona infectada. A continuación, se presenta un cuadro de fiebre muy alta acompañada de convulsiones. A medida que pasa el tiempo, el infectado cae en coma, perdiendo todo tipo de capacidad muscular, y comienza el proceso de muerte, es decir, paro cardíaco y cese de la actividad cerebral. En este momento, el muerto es muerto y nada más. Deberán pasar algunos minutos para que la persona “reviva” en forma de zombi.

Si bien durante la primera y segunda temporada, la única manera de convertirse en zombi es a través de un ataque, la situación se revierte cuando se muestra y se da a entender la posibilidad de que estén todos infectados. Es decir, existe la posibilidad de que sea un virus que todos poseen en estado latente. Se ve, claramente, que aun no siendo atacado por un zombi, si alguno de los sobrevivientes muere, pasan algunos minutos y luego “revive” como zombi.

Con respecto a las cualidades de los zombis que se muestran en la serie, se puede decir que los zombis poseen un oído excelente. Pueden detectar cualquier tipo de sonido, de hecho pueden determinar la dirección en la cual proviene. Se sienten atraídos por cualquier sonido, no sólo por el que producen

los sobrevivientes. De hecho, se muestra claramente que los “vivos” deben cuidarse de generar sonidos para evitar atraer a las hordas zombis. Se puede decir que perciben sonidos que los vivos ignoran.

A diferencia del oído, los zombis poseen un sentido del olfato más agudo, es decir, pueden distinguir con mayor claridad una presa viva de las otras. Pueden oler los cadáveres frescos y la sangre fresca a distancia. Asimismo, poseen la habilidad de distinguir la carne humana de la de los animales. Si bien en la serie se muestra que también se “alimentan” de animales, prefieren la carne fresca de los humanos.

A pesar de haberse suspendido la mayor parte de las funciones del organismo en el zombi, los pulmones continúan funcionando en lo que refiere a inhalar y expulsar aire de su cuerpo. Esto es lo que les otorga una firma personal: el gemido característico de los zombis. Evidentemente, la forma de respiración no es la misma que la de las personas vivas.

Otra de las firmas personales de los muertos andantes es su forma de desplazarse. Suelen moverse con los hombros caídos o cojeando. De hecho, se puede observar que pueden seguir caminando con sus pies doblados o quebrados. Incluso con heridas profundas o cuando presentan una descomposición avanzada, la falta de coordinación provoca que anden a grandes pasos de forma inestable. La ventaja que poseen es la falta de cansancio, pueden caminar indefinidamente, sin necesidad de detenerse a descansar. Es por este motivo que suelen llamarse “caminantes” o “walkers”, tal su término en inglés y como es mencionado en la serie.

En pocas palabras, los zombis no necesitan ni requieren de ninguna de las funciones fisiológicas que los humanos necesitan para sobrevivir. La destrucción o el daño severo al sistema circulatorio, digestivo o respiratorio no hacen nada a los caminantes. Existen miles de formas de matar a un humano, pero sólo una manera posible para matar a un zombi: el cerebro debe ser destruido, de cualquier manera.

TEMPORADA 01

CAPITULO 03

SINOPSIS



TheWalkingDead cuenta las aventuras y desventuras de un grupo de sobrevivientes que tratan de continuar existiendo en un mundo minado de cadáveres deseosos de carne fresca.

Es una historia cargada de drama, terror y suspenso, donde los conflictos personales se intensifican mientras se lucha por sobrevivir minuto a minuto.

Abrumados por el instinto de supervivencia, la serie explora cómo los sobrevivientes luchan día a día, minuto a minuto, llegando a la conclusión de que no sólo deben temer y defenderse de los zombis, sino que también los vivos son un peligro, incluso peor que los zombis en sí. Resulta paradójico pensar que ellos mismos se han convertido en muertos vivientes.

Primera temporada

La primera temporada se centra en Rick Grimes, quien recibió un disparo y terminó en coma durante un mes aproximadamente. Al despertar del coma, Rick, guiado por la desesperación, angustia y el miedo a creer que lo que está viviendo es solo un sueño, decide ir en busca de su esposa e hijo, los cuales están desaparecidos. Sin embargo, movilizarse consiste en una proeza de magnitudes inimaginables, ya que las calles están repletas de muertos vivientes (llamados "caminantes"). Al iniciar su búsqueda, Rick se ve forzado a refugiarse en una casa, en donde se encuentra con dos sobrevivientes: Morgan Jones y su hijo Duane. Le informan que existe un rumor sobre una "zona segura" en el centro de la ciudad de Atlanta. Tras llegar a Atlanta, pronto descubre que la ciudad está invadida por caminantes.

A unos pocos kilómetros de la ciudad, la esposa de Rick, Lori y su hijo Carl, se han estado escondiendo de los caminantes junto con Shane Walsh, el ex-compañero de trabajo de Rick y su mejor amigo. Shane, ayudado por la ausencia de Rick, inicia un romance con Lori. Junto con un pequeño grupo de sobrevivientes, establecen un campamento. Durante el rescate de Rick, por parte de una fracción del campamento (donde se encuentra su esposa e hijo), Rick tiene un altercado con el hermano de Daryl (uno de los protagonistas centrales de la serie), Merle, al cual esposa, tras una discusión en el techo de

un edificio. Rick, al ser integrado a la nueva comunidad, asume el liderazgo junto con Shane y debe tener la responsabilidad no sólo para su familia, sino para la supervivencia del grupo.

Un grupo reducido, vuelve a la ciudad en busca de Merle y las armas que había dejado Rick en su carrera contra los zombis. Al llegar, se dan cuenta que Merle ya no está, y solo encuentran su mano, que se la había cortado para escapar.

En su regreso al campamento, encuentran que ha sido invadido por los caminantes. Esperando encontrar ayuda, el resto del grupo decide regresar a Atlanta y buscar el Centro de Control de Enfermedades (CDC).

En la "zona segura" del CDC, todos, menos un miembro del personal, el Dr. Edwin Jenner, se han ido o se suicidaron. El Dr. Jenner explica que su investigación para la causa del "apocalipsis zombi" no ha dado los resultados que esperaba. Pero el edificio del CDC no es seguro. Al día siguiente, la falta de combustible en los generadores provoca que los protocolos de seguridad se inicien, lo que involucra una explosión que resultará en la destrucción del edificio, que fue diseñado para prevenir el escape de enfermedades mortales. El Dr. Jenner intenta explicar cómo es el proceso de la infección zombi. Jenner, junto con un miembro del grupo de Rick, eligen quedarse en el CDC a pesar de la inminente explosión. Antes de que el grupo huya, el Dr. Jenner le susurra algo desconocido en el oído a Rick. El grupo escapa mientras los que decidieron quedarse mueren por la autodestrucción del edificio. Posteriormente será Rick quien tome el papel principal de la serie, al convertirse en el líder del grupo, en contraposición a Shane, para quien el fin justifica cualquier medio empleado. Y así continúan su camino.

Segunda temporada

La temporada comienza con los sobrevivientes del grupo tratando de llegar a Fort Benning. El viaje se retrasa cuando Sophia, hija de Carol, se pierde en la zona y Carl cae accidentalmente herido por un balazo proveniente de un cazador llamado Otis. Afortunadamente, la Granja Greene, donde vive Otis, está cerca, y Hershel Greene, el patriarca de la familia que integra a gran parte

de la comunidad, ayuda a salvar la vida de Carl. Mientras esto ocurría, Shane y Otis buscan provisiones médicas en una escuela. Al verse rodeados de caminantes, Shane sacrifica a Otis para poder salvarse, contando una historia diferente en la Granja. Negándose a abandonar a Sophia, Rick guía al grupo para buscarla, mientras que otro miembro, Glenn, descubre que los Greene esconden caminantes en el granero, creyendo Hershel que no están muertos, sino enfermos. Luego de que Shane abriera y atacaran el granero, aparece Sophia convertida también en zombi, a la cual Rick le dispara en la cabeza.

Cuando Rick y Shane se enteran que Lori está embarazada, la relación entre ambos se torna demasiado tensa. Rick decide tomar como prisionero a un extraño llamado Randall, miembro de otro grupo que los atacó. Rick y gran parte del grupo deciden matarlo, a excepción de Dale, miembro del grupo originario, que no ve a Randall como una amenaza, sino como un ser humano que merece vivir. Rick ya había tomado la decisión de matarlo pero Dale le pide un día para poder convencer al grupo de mantenerlo vivo. Después de reunirse en la casa y al ver que todos le dan la espalda, Dale se siente decepcionado y decide irse. Cuando estaban a punto de matar a Randall, Rick se arrepiente al ver a su hijo presenciando la ejecución y decide mantenerlo como prisionero. Pero cuando Andrea fue a contar a Dale la situación, éste se encontraba alejado de la casa. Dale por su parte había notado una vaca con las señas de haber sido atacada por un zombi, voltea y es atacado también por un caminante que lo empuja al suelo. El grupo escucha los gritos de Dale y todos corren a ayudarlo, pero ya era demasiado tarde, Dale agonizaba y Rick toma la decisión de dispararle antes de que se convierta en un zombi, pero fue Daryl quien termina ejecutándolo.

Tras engañar a Randall, Shane lo lleva al bosque para dejarlo libre, cuando su verdadero plan es matarlo con la finalidad de tenderle una trampa a Rick. Luego de matarlo, vuelve hacia el granero donde se encontraba el grupo, contándoles una historia falsa. Rick, Shane, Daryl y Glenn van a buscar a Randall separándose en dos grupos; Daryl y Glenn encuentran el cuerpo de Randall convertido en caminante, mientras que Shane dirige a Rick hacia la trampa. Finalmente, Rick mata a Shane tras una discusión, donde éste lo

amenaza y trata de asesinarlo. En ese instante, Carl aparece apuntando aparentemente a Rick, quien camina hacia él diciendo que nada es lo que parece, el chico dispara y la bala tumba a Shane, que se ha convertido en caminante. Es aquí donde la historia da un giro inesperado, no sólo por la muerte de Shane, protagonista principal hasta el momento, sino porque se convierte en zombi sin haber sido atacado.

Cuando volvían a la granja notan que había cientos de caminantes a su alrededor. Rick y Carl entran al granero y queman a algunos de ellos dentro de él, luego salen hacia el remolque manejado por Jimmy, quien es atacado dentro de éste y muere, para luego llegar hasta donde se encuentra el disperso grupo y salvar a Hershel de quedarse allí; mientras, logran por su parte escapar Maggie, Glenn, Lori, T-Dog y Beth, quien ve a Patricia morir frente a ella. Luego, Andrea salva a Carol de un grupo de caminantes y ésta corre hacia otro lugar topándose con Daryl y dejando a Andrea sola en el lugar. Ella corre por el bosque toda la noche escapando, hasta que un zombi la derriba. Cuando está a punto de ser mordida, una encapuchada lo decapita de un solo golpe con una catana (sable japonés). El grupo sobreviviente se reúne en la autopista donde habían dejado un aviso para Sofía, parten sin rumbo y al detenerse para pasar la noche, Rick confiesa al grupo lo que el Dr. Jenner le había dicho al oído: todos estaban infectados, por eso Shane y Randall se habían convertido en caminantes sin estar mordidos o arañados.

Tercera temporada

La trama de la temporada transcurre varios meses después de que la granja Greene fuera abandonada ante una oleada de caminantes y con el embarazo de Lori en un estado avanzado. El grupo descubre una prisión invadida por caminantes y limpia una parte para instalarse en ella. Mientras tanto, en otro lado, lejos de la prisión, Michonne (la encapuchada de la segunda temporada) cuida de Andrea enferma.

Al internarse más en la prisión en busca de provisiones, Hershel es mordido en la pierna por un caminante y Rick se ve obligado a cortarle la extremidad infectada para que no muera. En la cocina se encuentran con un grupo de

presos sobrevivientes que prometen darles alimento a cambio de un espacio libre de caminantes en la prisión. Sin embargo, la mayoría de los prisioneros son eliminados por distintas razones y circunstancias. Entre tanto, Hershel es salvado por Lori quien le aplica métodos de primeros auxilios cuando éste deja de respirar.

Por otro lado Andrea y Michonne llegan al lugar donde un helicóptero ha caído víctima de un desperfecto, y, mientras examinan de lejos el aparato derribado, ven cómo un grupo de sobrevivientes llega al lugar. Las dos mujeres son descubiertas por Merle Dixon, quien las rapta y se las lleva a un lugar llamado Woodbury. Ahí es donde Andrea y Michonne conocen a un sujeto a quienes los suyos llaman el Gobernador -cuyo nombre real es Phillip-, y a Milton Mamet, su ayudante. Andrea queda fascinada por el nuevo lugar, mientras que Michonne desconfía tanto del líder como de la comunidad que gobierna.

En la prisión, dos convictos sobrevivientes le piden a Rick que los deje ser parte del grupo, pero los rechaza y les pide que abandonen el lugar. Cuando Lori, Beth, Carl y Hershel (quien ya ha sanado completamente) salen a disfrutar un poco de su nuevo hogar son sorprendidos por unos caminantes quienes lograron pasar una reja. En el alboroto producido, Maggie, Carl y Lori se meten en el interior de la penitenciaría, donde a Lori le empiezan a dar los dolores de parto. T-Dog muere en manos de unos caminantes tratando de salvar a Carol quien es dada por muerta por el resto, mientras que Lori muere en parto de su hija y Carl la mata evitando que se convierta en caminante. Rick es sorprendido por uno de los reos que creían muerto y quien revela ser el responsable de todo lo sucedido; el reo muere y Rick cae en un profundo dolor por la muerte de Lori.

En Woodbury, Michonne sigue hallando pruebas de la psicopatía del Gobernador y le dice a Andrea de abandonar el lugar. Andrea le manifiesta los sentimientos hacia el Gobernador y Michonne se va sin ella. Rick sigue en un profundo dolor y empieza a escuchar un teléfono en el cual habla con Lori y otros supervivientes del grupo que han perecido. Michonne es mandada a matar por el Gobernador, pero logra evitar el ataque y ve cómo Merle secuestra

a Glenn y Maggie, quienes buscaban leche para el nuevo bebé. Mientras tanto, Andrea empieza una relación con el Gobernador. Merle Dixon le informa al Gobernador sobre Glenn y Maggie. Por su parte, Michonne llega a la prisión con la leche que Glenn había conseguido y con una herida de bala que Merle le había hecho.

Rick y Carl salvan a Michonne, y Daryl le informa a Rick que Carol ha sobrevivido; esta última y Rick tienen un emotivo reencuentro, y Carol procede a cuidar al nuevo bebe. Michonne les informa sobre lo ocurrido con Glenn y Maggie, y Rick, junto a ella, Daryl y Oscar (uno de los dos presos sobrevivientes) se ponen en camino a salvar a sus amigos.

Una vez en Woodbury, Rick logra escabullirse dentro del pueblo y da con sus compañeros; entre el tiroteo Rick alucina con Shane quien le explica un poco sobre su pasado, y Shane efectúa un disparo que parece matar a Oscar en el acto. Michonne descubre el terrible secreto del Gobernador -tenía viva a su hija Penny, pero convertida en zombi-. El Gobernador llega y golpea brutalmente a Michonne, no sin antes de que ésta lograra matar a la niña zombi. Michonne logra defenderse sacándole un ojo al Gobernador; y, cuando se disponía a matarlo, Andrea llega y lo evita. Michonne se va del lugar dejando nuevamente a Andrea. Mientras esto ocurre, aparece un nuevo grupo liderado por Tyreese quienes se introducen en la prisión, son acorralados por los caminantes y son salvados por Carl. Al final, el Gobernador acusa a Merle de traidor y revela tener a Daryl de prisionero, pero no logra mucho ya que Rick hace un segundo ataque junto a Maggie salvando a los hermanos Dixon.

Merle revela que Michonne conoce a Andrea y provoca a Rick, quien lo golpea con la culata de la pistola. Después de discutir sobre el tema de dejar a Merle unirse o no al grupo, los presentes se niegan y Daryl decide abandonarlos e irse con su hermano. Cuando Rick llega se encuentra con la sorpresa de Tyreese y su grupo; y cuando decidía si dejarlos o no, Rick comienza a padecer alucinaciones en las que aparece Lori. La respuesta de Rick, después de las alucinaciones padecidas, es echar de la prisión a Tyreese y los que conforman su grupo en forma repentina.

Rick sigue con las alucinaciones de Lori, y le confiesa a Hershel lo que sucede. En Woodbury, Andrea calma a los habitantes, quienes desean abandonar el pueblo. Después de lo sucedido se desespera ya que el Gobernador sale de "excursión", ocultándole su destino. La gente del pueblo y Milton se niegan a explicarle el destino de su "excursión". En la prisión Carol se encontraba hablando con Axel (el otro preso sobreviviente) hasta que éste es abatido repentinamente de un balazo en la cabeza por el Gobernador. Este, junto a Martínez y Shumpert empiezan un abrupto ataque a la prisión. Rick está a punto de morir, pero es salvado por Daryl y Merle. Por su parte, Michonne y Glenn salvan a Hershel de una muerte segura.

Por otro lado, Andrea visita a sus ex compañeros que residen en la prisión y se da cuenta del tipo de persona que es el Gobernador: un verdadero psicópata. Además se entera de que durante su ausencia Lori, T-Dog y Shane habían muerto en distintas circunstancias. Carol aconseja a Andrea asesinar al Gobernador mientras duerma, pero no es capaz de hacerlo. Tyreese llega a Woodbury con su grupo.

Rick, Michonne y Carl van a King County en busca de armas. En este lugar Rick se encuentra con Morgan -quien lo había salvado al comienzo de la serie- y se da cuenta de la inestabilidad mental de éste. También se percata de que su hijo Duane murió. Rick le propone a Morgan que se una al grupo, pero éste se niega ya que sospechaba la difícil situación en que estaban viviendo.

Andrea reúne al Gobernador y a Rick en una granja abandonada con objeto de llegar a un acuerdo de paz entre los dos y así no provocar más muertes en ambos grupos. Mientras los líderes hablan, Andrea se da cuenta de más secretos del Gobernador y le dice a Hershel que está del lado de ellos. Hershel le dice que no regrese en ese momento para así evitar más problemas. Al final de la charla entre Rick y el Gobernador, este último le dice que sólo los dejaría en paz a cambio de Michonne.

Andrea se da cuenta de que el Gobernador matará igual a sus compañeros a pesar de cualquier acuerdo. Se escapa de Woodbury no sin antes advertir a Tyreese y a su pareja Sasha de lo que en verdad era el Gobernador. Andrea

escapa varias veces del Gobernador y cuando se encontraba cerca de la prisión es capturada nuevamente por éste.

Rick delega en Merle la misión de entregar a Michonne, y sólo se lo comenta a éste, a Daryl y a Hershel, pero ninguno de estos dos está de acuerdo de que sea la decisión correcta. Más tarde Rick se arrepiente y manda a Daryl a buscar a su hermano para que no la entregue. Merle también recapacita y suelta a Michonne, encaminándose solo al encuentro del Gobernador con objeto de acabar con él. Le tiende una emboscada en el punto de entrega (la misma granja donde anteriormente Rick y el Gobernador se habían reunido), liquida a varios de sus hombres y finalmente es muerto por el propio Gobernador. Daryl encuentra a Michonne, quien ya estaba regresando y ella le dice acerca de las intenciones de su hermano. Cuando Daryl llega a la granja sólo halla a Merle zombificado. Daryl, decide darle muerte definitiva.

El Gobernador golpea a Milton porque éste sabotó una parte del plan y lo lleva ante Andrea, que se encuentra confinada en su sala de tortura. Ella observa con horror cómo apuñala al hombre dejándolo agonizando. Cuando el Gobernador sale de la habitación le dice a Milton: "Matas o mueres, o mueres y matas". El Gobernador efectúa el segundo asalto a la prisión el cual falla, ya que Rick prepara una emboscada con su grupo. El Gobernador sale huyendo con su gente, en el camino los detiene y les propone reanudar el ataque, pero ellos se niegan a volver. El Gobernador toma la decisión de asesinarlos y parte a un nuevo rumbo con Martínez y Shumpert. Por su parte, Rick se dirige a Woodbury junto con Michonne y Daryl para realizar un contraataque y salvar a Andrea. Por el camino encuentran a los hombres que el Gobernador asesinó, y hallan a una mujer que salió ilesa, quien les confiesa que Andrea está en Woodbury. Rick y el resto, junto a la mujer, se ponen rápidamente en camino para salvar a Andrea. Mientras, ella consigue liberarse totalmente, pero Milton - que ha muerto- se convierte en zombi y la ataca. Al llegar a Woodbury, Rick y su grupo se encuentran con Tyreese quien les explica que Andrea posiblemente esté secuestrada en algún lugar del pueblo. Al llegar a la sala de torturas ven que Andrea está en el suelo herida, Michonne se apresura a socorrerla y se da cuenta de una gran mordedura en el cuello. Andrea se

despide de sus compañeros y les suplica que ella misma se quitará la vida. Todo el grupo sale de la sala excepto Michonne, quien se queda con ella. Se puede oír el disparo final que acaba con la vida de Andrea y a continuación los sollozos de Michonne.

Rick vuelve con Michonne, Daryl, Karen, Tyreese, Sasha y el cadáver de Andrea a la prisión junto a otros sobrevivientes de Woodbury. Rick ve el puente que une dos bloques de celdas esperando que Lori aparezca, pero no lo hace. Al final del episodio se puede ver una cruz del cementerio de la prisión.

TEMPORADA 01

CAPITULO 04

PROTAGONISTAS



Los personajes que se detallan a continuación son los más relevantes de la serie. Todos son sobrevivientes del apocalipsis zombi y tienen el mismo fin: sobrevivir lo máximo posible.

En el transcurso de la serie se puede notar que hay dos “bandos”. Aquellos que pertenecen al protagonista principal, Rick Grimes, y aquellos que son adeptos al Gobernador. Es notable ver cómo se van cambiando de uno a otro bando algunos protagonistas.

Rick Grimes es el protagonista principal de la serie. Policía de pueblo, toma a su cargo el liderazgo de un pequeño grupo de sobrevivientes.

Carl Grimes hijo de Rick y Lori Grimes, es uno de los pocos niños que sobrevivió al advenimiento de los muertos vivientes.

Lori Grimes, esposa de Rick y madre de Carl. Al considerar desaparecido a Rick, comienza una relación amorosa con el mejor amigo de él, Shane Walsh. La relación se ve interrumpida con la llegada de Rick al campamento.

Daryl Dixon es un experimentado superviviente que forma parte del grupo de Rick Grimes y que destaca por su actitud renegada y sus conocimientos de cacería y rastreo. Es además el hermano menor de Merle Dixon.

Michonne es una misteriosa sobreviviente del apocalipsis zombi y una de las más leales seguidoras de Rick Grimes.

Hershel Greene fue uno de los sobrevivientes del apocalipsis zombi, miembro del grupo de Rick Grimes y padre de Maggie y Beth Greene. Su personaje está presente en las tres temporadas, aunque ya en la cuarta temporada (aunque no es objeto de estudio) muere en manos del Gobernador.

Glenn Rhee también sobreviviente en el mundo post-apocalíptico, pertenece al grupo de Rick Grimes. Enamorado de Maggie Greene, se une al grupo en la primera temporada.

Maggie Greene es la hija mayor de Hershel Green. Con el transcurrir de las temporadas crea un carácter fuerte, pilar del grupo.

Beth Greene es la hija menor de Hershel y la hermana de Maggie. También forma parte del grupo de Rick. Es una de las menores, por lo tanto se considera que debe ser cuidada hasta que demuestra fortalezas para la supervivencia.

Carol Peletier, sobreviviente también. Pertenece al grupo de Rick. Su personaje va cambiando desde una mujer sumisa, golpeada por su marido, hasta una mujer con fuertes convicciones que no siempre son las mismas del grupo. Pierde a su hija Sophia, en la primer temporada, hecho que la marca profundamente.

Tyreese es un intrépido sobreviviente del apocalipsis zombi que se destaca por su capacidad de liderazgo. Primero pertenecía al grupo del Gobernador, luego comienza a formar parte del grupo de Rick.

Sasha es la hermana menor de Tyreese, también es una de las que pasó del grupo del Gobernador hacia el grupo de Rick.

Philip Blake, más conocido como **El Gobernador**, fue el carismático líder del pueblo de Woodbury y uno de los sobrevivientes más acérrimos del apocalipsis zombi. Sanguinario, con principios radicalmente opuestos al grupo de Rick. Principal enemigo de Michonne. Philip mantuvo a su hija convertida en zombi, encadenada en una habitación de su casa. A partir de que ésta muere en manos de Michonne, se desata la “guerra” entre los grupos.

TEMPORADA 01

CAPITULO 05

ACERCAMIENTO AL CUERPO ZOMBI EN

THE WALKING DEAD



¿Qué pasaría si un día despertamos y todo aquello que existía ya no está?, ¿qué pasaría si de repente vemos que nuestro paisaje ha cambiado totalmente, que no vemos más que un mundo post apocalipsis? Eso pasa en TheWalkingDead. El personaje principal, Rick, despierta de un coma. Aquello que conocía ya no está. Ve a su alrededor seres que parecen haber sido humanos en algún momento, pero que aparentemente ya no lo son. Quedan restos de haber intentado erradicarlos. Puertas cerradas con candado, intentando hacer de contención a aquello que parece incontrolable. Es así como de repente parece haber terminado la vida humana sobre la tierra. O al menos en la forma conocida. Rick parece entender rápidamente que tiene que huir de aquello que parece haber sido una vida humana. Lo que no logra entender es qué ha sucedido. Gran parte de lo que fue creado por el hombre ya no existe. Como dice Hannah Arendt, los hombres son seres condicionados, ya que todas las cosas con las que entran en contacto se convierten de inmediato en una condición de existencia (Arendt, 1974). Entonces, todo aquello que estuvo en contacto con el hombre, en este mundo post-apocalipsis, ya no lo condiciona. Se deberán crear nuevas condiciones de existencia, y serán creadas por los sobrevivientes a medida que transcurra el tiempo, si es que quieren sobrevivir. La existencia humana es pura existencia condicionada, es por eso que todo lo que ha entrado o mantenido contacto con la vida humana asume de inmediato un carácter de condición de la existencia humana. ¿Pero qué pasa en este caso? Un mundo totalmente diferente, que surge de un apocalipsis, que no se sabe cómo se produjo, la invasión zombi, con cosas que condicionaban la existencia humana que ya no están disponibles, es un mundo en el que habrá que crear nuevas condiciones de existencia. Y de eso se trata sobrevivir. No sólo matar a los zombis, huir, resguardarse, sino que también crear nuevas condiciones para vivir. Hannah Arendt menciona que el cambio más radical que puede producirse es la emigración de los hombres desde la tierra hacia otro planeta, lo cual llevaría consigo que el hombre viva bajo condiciones hechas por el hombre, radicalmente diferentes de las que le ofrece la tierra (Arendt, 1974). En este caso no se trata de crear condiciones totalmente nuevas, porque los sobrevivientes siguen en la tierra. Pero todo ha cambiado.

A medida que transcurre la serie, se va notando la falta de aquellas cosas que ya no están. Lo que hoy puede considerarse una “necesidad básica” pasa a ser un bien totalmentepreciado. Para sobrevivir no sólo es necesario escapar de las hordas de zombis. También es necesario alimentarse, y vemos cómo van escaseando los alimentos, al punto de tener que volver a ser productores. Cosas mínimas como poder tener un espacio para cultivar una huerta, se transforman en esenciales a la hora de mantenerse vivos.

Si bien es una ficción, y entendemos como tal a la serie, resulta interesante pensar a nivel social qué es lo que sucede cuando las condiciones dadas y creadas por el hombre dejan de existir. Hacer un análisis exhaustivo de la situación no es pertinente, pero sí, quizás, una reflexión acerca de lo que conlleva un post apocalipsis. Durante siglos, el hombre ha creado, a través de su propio trabajo, herramientas que le permitieran, de alguna manera, hacer más fácil su vida, acortar distancias, vivir confortable, etc. Como se decía anteriormente, todo esto ha dejado de existir. Hoy por hoy, no podríamos pensar en vivir sin un teléfono celular, sin televisión, sin internet o sin un medio de transporte. Y eso solamente hablando de cuestiones materiales que hoy consideramos casi como necesidades vitales. La situación es esa, vivir buscando alimentos, habiendo perdido todo el confort al que estaban acostumbrados, luchando por sobrevivir día a día, buscando un lugar donde vivir, donde estar seguros, y, sin saberlo, creando nuevas condiciones de existencia. Condiciones que serán sus nuevos condicionantes, cosas que de a poco pasarán a ser indispensables para vivir.

Y es así como se presenta la situación. Es una amenaza que no tiene nombre, no se conoce su causa, apenas si se puede concebir o designar: apocalipsis zombi. Estamos frente a una masa de hombres alienados, que renacieron de la muerte, atravesados por ¿un virus?, ¿una enfermedad?, quién sabe. Lo único que se sabe es que tienen un apetito monstruoso por la carne fresca, carne viva, pero desprovistos totalmente de la capacidad de razonar, un raciocinio nulo.

Vemos cómo se presenta una sensación de desasosiego ante la amenaza constante y creciente, ante la ausencia de causas que expliquen cuál es el motivo que ha desatado el apocalipsis. Y, por supuesto, zombis, zombis por donde quiera que miremos, sobrios, mudos, con apenas algunos sonidos emitidos sin sentido, que asedian constantemente a los protagonistas. El miedo es un factor importante, vemos que el miedo es, por suerte, un miedo que no paraliza, un miedo que les permite avanzar, quizás por instinto de conservación, por supervivencia, y, además, todo lo que la situación implica y que TheWalkingDead sabe mostrar muy bien: situaciones complejas, conflictos personales, grupales, intragrupal, incluso más interesantes que las escenas de acción propiamente dichas. Las discusiones entre los personajes, los juegos de poder que se establecen, la territorialidad demostrada, las decisiones (de las buenas y de las malas), las discrepancias, los pactos. Todo eso se nos muestra y se nos plantea como una situación en la que cualquiera puede estar inmerso. Vemos el miedo y su representación, se nos muestra el horror y el desgaste de las relaciones interpersonales en los momentos de mayor dificultad. Se nos presenta como una metáfora de aquella gran familia en la que vemos cómo la narrativa de los acontecimientos nos deja al descubierto las alianzas familiares y la desintegración. Vemos personajes intentando ponerse de acuerdo y no lograrlo, pero ante situaciones donde la amenaza se aproxima funciona, la mayor parte de las veces, como una maquinaria de enormes engranajes recién aceiteada. De igual manera vemos cuando no lo logran, cuando el horror paraliza, cuando no se pueden coordinar los gestos, y cuando ese horror y ese miedo los supera en todos los sentidos, incluso ante la falta del mismo. Cómo no sentirse identificados si ni siquiera sabemos cómo reaccionaríamos nosotros ante semejante situación. Aun así, el juego que se nos propone es el de identificarnos con tal o cual personaje, y de ahí hilvanar qué hubiésemos hecho o qué pasaría si...

Los personajes se nos muestran como las máscaras de nuestros propios miedos, máscaras de shock, de desesperación, de conmoción. Es frente a esas máscaras donde nos sentiremos identificados, máscaras de un cuerpo, de una masa similar a la hordas de zombis que se amontonan en la puerta de los

refugios que eligen y donde cada uno de los personajes pareciera simbolizar los fantasmas internos, las diferentes respuestas ante el miedo y el horror que van desde la parálisis, la ira, la empatía, raciocinio y frialdad hasta el propio instinto de protección. Y todos estos sentimientos no siempre suelen coincidir, pero logran demostrar la tipología de las posibles respuestas ante la pesadilla, aquellas emociones guardadas y cada una de las formas posibles de reacción. En cada uno de los personajes vemos el miedo, vemos nuestros miedos reflejados, todos y cada uno de ellos con sus diferentes manifestaciones, sus variaciones y sus diferentes grados. El miedo hecho uno solo y muchos miedos al mismo tiempo, miedo que abarca como los tentáculos de un pulpo, abrazándolo todo, en constante actualización y ruptura consigo mismo. Son esas máscaras del miedo, del horror humano que les permiten reaccionar con verosimilitud, juegos de contrastes desde los cuales podemos ver la condición humana.

Asistiremos a un carnaval de máscaras desde donde podemos ver y bailar a través del miedo, donde veremos cómo se componen y descomponen los lazos afectivos de los personajes, donde podremos ver el zombi como aquello que nos sobrepasa a nosotros mismos, aquello que no puede devolvernos nuestro reflejo, donde no podemos ver aquello que somos y nos supera. Y en este carnaval vemos cómo la sociedad entra en descomposición, dejando caer la máscara y viendo al desnudo nuestra condición humana.

La narración de TheWalkingDead nos muestra un reflejo del miedo y la desesperación y se corresponde con una circunstancia, un determinado hecho social, algo que trasciende las páginas del cómic y de la pantalla. Y nos devuelve ese reflejo de una sociedad en decadencia, el miedo manifiesto a un apocalipsis inminente, a ver que todo aquello que ha sido construido y creado por el hombre, con siglos y siglos de esfuerzo, se va cayendo como un barrilete de papel roto, lentamente, intentando no caer, pero cayendo al fin.

Y todo aquello que vemos como ficción no es más que una realidad aumentada y llevada al límite de lo imposible. Vemos violencia, canibalismo, persecución, escape, todo eso que nos hace humanos mientras está regulado o prohibido,

pero cuando la sociedad tal como la conocemos deja de existir, se caen las prohibiciones y las regulaciones, y aquel “no matarás, no atacarás al otro, no lo perseguirás” deja de tener sentido cuando es la vida de uno mismo la que está en riesgo, o peor aún, la vida de la propia familia o el grupo de sobrevivientes. Y con los cadáveres andantes como amenaza constante hacia la humanidad, se ve todo totalmente desprotegido, y no sólo por la inminencia de la plaga. Observamos una lucha constante por intentar mantener el intercambio de afectos, la habilidad empática por compartir, hablar o amarse, cuando los personajes se encuentran rodeados de cadáveres y todo se vuelve irracional. Todo esto no es más que un reflejo al miedo latente de la sociedad a que algo nos haga menos humanos o, que terminemos siendo no-humanos.

Frente a la espectacularidad que representa el zombi, vemos cómo las figuras de los no muertos/no vivos, representan el miedo al otro, a lo desconocido del otro, al desconocido como un terror material y opresivo, miedo a la masa descontrolada que avanza como una plaga sin freno. Sin embargo, ese miedo a que todos sean mordidos e infectados, se presenta una familiaridad con el temor a lo desconocido. Los personajes logran acostumbrarse a esos cuerpos que se presentan de manera grotesca, incluso viendo de tan cerca la muerte, su propia muerte o la de un ser querido, porque los zombis son eso, una representación horrenda de la mortandad humana, únicos mortales en un inmortal aunque no eterno universo (Arendt, 1974), lo no-viviente.

El zombi devuelve un reflejo, el reflejo de la degradación y putrefacción de la carne, como una mínima diferencia entre el estar vivo y el estar muerto. La invasión devuelve el reflejo del miedo a lo ajeno, como miedo global y como miedo a que la humanidad sea zombificada. Y allí donde la humanidad se transforme en no vivientes, es donde la semejanza hará luz. Mientras tanto, esa semejanza queda perdida entre los cuerpos que muestran todo el interior en un exterior de vísceras y carne carcomida. El apocalipsis zombi se presenta como una situación límite que llega al extremo en la cual muchas veces se prefiere la muerte a la supervivencia, y *TheWalkingDead* juega con ese límite, cuando los personajes son atacados y ellos mismos deciden terminar con sus propias vidas.

Lo llamativo de esta serie es cómo el miedo se revierte, a tal punto de que la fatalidad deja de afectar los protagonistas, el miedo deja de sentirse, deja de influir y se convierte en un miedo aún mayor, el de no tener miedo a nada. Ya no existe ese pánico que se veía en la primer temporada, donde la degradación de la muerte que los zombis representan era motivo suficiente para que los personajes analizaran qué hacer ante el apocalipsis.

Lo que se muestra del miedo en la serie, es el miedo a la muerte y es por eso que el zombi asusta, porque vemos que él de alguna manera vive la muerte. El zombi, por sus características esenciales, representa la muerte, se ha apropiado de su muerte y logra prologarla. ¿Saben ellos que son zombis?, ¿Saben que han abandonado la vida?, ¿saben que están muertos? Vemos que no están aferrados a la vida, no tienen la seguridad de su muerte pero tampoco tienen la certeza de estar vivos. Vemos que tienen prolongado, de manera indefinida, el instante de morir. Están vivos, pero están muertos, la vida y la muerte están encarnadas en un solo cuerpo. Resulta inevitable preguntarse si están vivos porque se mueven o si están muertos porque no tienen racionalidad.

TheWalkingDead da cuenta de legiones de muertos vivientes, cientos de ellos por todos lados. Todo ocurre en forma de plaga, por infección y mordedura. Estos engendros sin alma ni rostro, con ansias de devorar a los vivos, se presentan de manera rizomática. No podemos saber dónde comienza la infección, no sabemos cómo termina, los vemos desplegarse, cubriendo todo. Tal como explican Deleuze y Guattari en *Mil Mesetas*, un rizoma no empieza ni acaba, siempre tiene un medio que crece y desborda. Contrariamente a una estructura, que se define por un conjunto de puntos y de posiciones, el rizoma sólo está hecho de líneas (Deleuze & Guattari, *Mil Mesetas - Capitalismo y Esquizofrenia*, 1988). El apocalipsis zombi no es otra cosa más que un rizoma, o al menos así se plantea en la serie. Nunca se muestra cómo empezó todo, sólo vemos que ya están los zombis, como una epidemia de cadáveres resucitados, imposibles de erradicar. Vayan donde vayan los sobrevivientes se encuentran con estas hordas que han cubierto todo, arrasando con lo que encuentran a su paso. No hay escapatoria, porque no hay inicio y tampoco fin.

Sólo queda intentar huir de ellos, huir de la plaga que no ha dejado un solo espacio libre.

Lo que se puede llegar a decir es que los hombres vivos y su sangre son para la red de zombis como "mesetas". La meseta funciona como algo que los organiza, que los conduce, pequeños centros estables dentro del rizoma. Frente a este ataque rizomático, se puede entender que las mesetas de los zombis son la carne fresca, el cerebro de los vivos. Estos cuerpos zombis tienen dos formas de provocar encuentros con las personas vivas, una de ellas es a través del olfato, el olor a sangre fresca y la otra es a través de los ruidos, ya que estando a miles de kilómetros de distancia, al escuchar un ruido, las hordas de zombis se dirigen hacia el origen del ruido. Es así como se puede ver que se manejan por la sensibilidad, el cuerpo y los sentidos. Son antes que nada, cuerpos puramente instintivos.

En cuanto a esta masa de hombres alienados, renacidos de la muerte, o atravesados por una oscura enfermedad o un virus, los vemos con un apetito monstruoso por la carne fresca, desprovistos de su capacidad de razonar. Se nos muestra un zombi que apenas se puede mover, de manera instintiva. Es allí donde encontramos la diferencia entre los sobrevivientes del apocalipsis y las hordas de muertos vivientes. El zombi es, todo él, en su conjunto, necesidad. Sólo vive para comer, sin deseo, sólo instinto. Se puede ver claramente en la serie que ya no siente dolor. Ante la espectacularidad que representa verlos, en más de un momento vemos que pueden seguir viviendo incluso si se ha cercenado alguna de sus partes. Se nos muestran como cadáveres putrefactos, muchas veces incompletos que han rebasado el umbral de dolor. Ya nada sienten, sólo necesidad de alimentarse. Sabemos que buscan carne fresca porque entre ellos no se atacan, su carne, podrida, no les interesa.

Tenemos ante nuestros ojos un cuerpo que ya no es lo que fue. Pareciera como que en el infierno, si es que tal cosa existe, no hubiera más lugar y es por eso que están entre nosotros. Son como nosotros, pero sin ese sentido del nosotros. Pueden vivir solos, atacar solos, o hacerlo de a muchos, eso no

importa. No establecen lazos sociales, le quedan pocos o casi ningún resquicio de humanidad, son criaturas puramente asociales. El zombi es, en conjunto con la horda que forma, lo asocial reunido, no logra unirse en forma de totalidad. Su única finalidad es asegurarse el alimento, y no parará hasta conseguirlo. Y aún si lo ha conseguido seguirá buscando, seguirá atacando.

Se nos presentan como la muerte, silenciosa, una muerte eterna y ellos de por sí son silenciosos, no poseen habla, sólo emiten gemidos. Están vacíos de existencia, como si hubieran pasado por el filtro de la muerte, autómatas despiadados. Lo único que queda a los sobrevivientes es organizarse para aniquilar a esa masa que ha resucitado y está invadiendo todo.

Si pensamos en el cuerpo zombi, pensamos en algo que se parece a nosotros pero no lo es. Es un cuerpo incompleto, con zonas expuestas a la mirada. En ese parecerse a nosotros sin serlo, nos hace pensar en qué pueden estos cuerpos zombis. Inevitablemente para poder intentar esbozar una respuesta a esta pregunta, es necesario acercarse a Spinoza y su propuesta sobre un nuevo modelo de filosofía: el cuerpo. Lo que nos propone Spinoza, es entender al alma y al cuerpo como un dualismo y no una jerarquización. “Cuando Spinoza dice: lo asombroso es el cuerpo, aún no sabemos lo que puede un cuerpo..., no quiere convertir el cuerpo en un modelo, y el alma en una simple dependencia del cuerpo. Su empresa es mucho más sutil, quiere eliminar la pseudo-superioridad del alma sobre el cuerpo. Hay el alma y el cuerpo, y los dos expresan una misma y única cosa: un atributo del cuerpo es también un sentido del alma” (Deleuze & Parnet, Diálogos, 1980). Este acercamiento a la definición de cuerpo, nos hace pensar si realmente en el cuerpo zombi se mantiene esta dualidad cuerpo-alma.

Pese a que la tradición haitiana hace referencia al zombi como un cuerpo sin alma, como en el presente trabajo se hace referencia a la filosofía de Spinoza, se entiende que por más que ya no sean lo que eran antes, los zombis siguen manteniendo la dualidad cuerpo-alma. Rechazando la superioridad del alma sobre el cuerpo, lo que nos explica Deleuze es que “se trata de mostrar que el cuerpo supera el conocimiento que de él se tiene, y que el pensamiento supera

en la misma medida la conciencia que se tiene de él” (Deleuze, Spinoza: filosofía práctica, 1984). A pesar de ser cuerpos aparentemente sin conciencia, no tenemos forma de demostrar ni de comprobar lo que los cuerpos pueden.

Resulta necesario aclarar que la concepción que tiene Spinoza sobre el “cuerpo” es realmente muy amplia: “Un cuerpo puede ser cualquier cosa, un animal, un cuerpo sonoro, un alma o una idea, un corpus lingüístico, un cuerpo social, una colectividad” (Deleuze, Spinoza: filosofía práctica, 1984). El cuerpo para Spinoza no se define según una forma o según elementos aislados que lo constituyen, sino que se define según dos criterios complementarios. Tenemos una definición cinética –que Deleuze llama *longitud*- y una definición dinámica, llamada *latitud*. “Llamamos longitud de un cuerpo cualquiera al conjunto de relaciones de velocidad y de lentitud, de reposo y de movimiento entre partículas que lo componen desde este punto de vista, es decir, entre *elementos no formados*. Llamamos latitud al conjunto de los afectos que satisfacen un cuerpo en cada momento, esto es, los estados intensivos de una *fuerza anónima* (fuerza de existir, poder de afección)” (Deleuze, Spinoza: filosofía práctica, 1984).

Es de esta forma que pensamos al cuerpo como una concepción relacional que implica analizar las composiciones variables entre partículas más pequeñas que constituyen a ese cuerpo. Además, es posible detenerse en las relaciones que el cuerpo puede establecer con otros cuerpos y las modificaciones que pueden darse. Se trata de abordar al cuerpo de acuerdo a su potencia en acción, lo que este cuerpo puede hacer, y que está íntimamente relacionado con la capacidad de ser afectado por otros cuerpos y de establecer diferentes relaciones entre ellos. Ser afectado implica un encuentro con otros cuerpos, lo que nos lleva a ver que la concepción filosófica de Spinoza lleva consigo pensar un mundo en el cual los cuerpos están constantemente entablando relaciones entre sí, modificando y modificándose de acuerdo a los encuentros. Es desde la posibilidad de afectar y ser afectado lo que genera nuevos cuerpos.

Cada cuerpo tiene una infinidad de partes que le pertenece bajo una relación más o menos impuesta. Todos los individuos están en la naturaleza como en

un plano de consistencia del que forman la figura completa, variable en cada momento. Y es por esto que se afectan mutuamente, ya que cada uno tiene un poder de ser afectado. Si consideramos el pensamiento de Spinoza, en el universo todos son encuentros, y hay encuentros malos y encuentros buenos.

Lo que trata de explicar Deleuze sobre Spinoza, es que cada uno debe ir en busca de encuentros buenos, lanzarse procurando entrar en relación con aquellos cuerpos que aumenten nuestra potencia de actuación (lo que Spinoza llama *alegría*) y tratar de alejarse lo máximo posible de los cuerpos que nos produzcan disminución de la potencia (denominada *tristeza*).

Esto sirve para explicar que el ataque de un zombi produce un encuentro malo, las relaciones se descomponen. Para poder entender esto, es necesario comprender que los afectos son devenires, algunas veces nos debilitan y disminuyen nuestra potencia de obrar, descomponen nuestras relaciones. Otros afectos nos hacen más fuertes y aumentan nuestra potencia. Si entendemos a los cuerpos zombis como cuerpos que fueron en algún momento humanos, podemos mantener esta concepción de cuerpo, sabiendo que sus relaciones ya están descompuestas y su potencia ha disminuido categóricamente.

Ahora bien, los encuentros malos que se producen, son para los sobrevivientes. Si nos posicionamos desde el lado de los zombis, todos los encuentros que ellos producen son para aumentar su potencia. Más allá de que sus relaciones se hayan descompuesto y vuelto a recomponer, quizás nos encontramos frente a lo que Spinoza recomendaba: generar encuentros que aumenten nuestra potencia, que nos colmen de alegría. Se puede observar que los zombis van constantemente en busca de lo que satisface sus deseos, van en busca en todo momento de aquello que aumenten su potencia. El resto no importa, sólo su satisfacción. Deleuze es muy claro cuando dice que “vivimos en un mundo más bien desagradable, en el que no sólo las personas, sino también los poderes establecidos, tienen interés en comunicarnos afectos tristes” (Deleuze & Parnet, Diálogos, 1980). El zombi, desprovisto de poderes,

desprovisto de conciencia, y desprovisto de moral, vive desprovisto de tristeza, lo que hace que únicamente esté en busca de aumentar su potencia.

A partir del primer capítulo de la primera temporada, se nos da a entender que todo surge como contagio, una mordedura o rasguño de un “infectado” a un “no infectado” es suficiente para que este último se convierta en zombi. Al nombrar infectado, se puede entender que estamos ante una enfermedad. Ahora bien, ¿qué tipo de enfermedad?, ¿es un virus? Es necesario recurrir nuevamente a Spinoza para poder ver de qué tipo de enfermedad puede tratarse. Deleuze intenta obtener una teoría de la enfermedad de Spinoza, explicando que hay un primer caso que es la enfermedad por intoxicación: “un cuerpo nocivo actúa sobre mi cuerpo y destruye mi relación. Ese cuerpo extraño actúa sobre mí en malas condiciones; enfermedad de acción o de intoxicación” (Deleuze, En medio de Spinoza, 2006). Éste tipo de enfermedad, proviene de virus, bacterias, etc.

Ahora bien, el segundo tipo de enfermedad que describe, es una enfermedad más compleja, las llama enfermedad de metabolismo y comunicación. Cada relación continúa funcionando, pero los fenómenos de cofuncionamiento, de metabolismo, de transformación de unas relaciones no se hacen más. Y es aquí donde interesa este punto de vista. Según este tipo de enfermedad, Deleuze explica que “podemos permanecer iguales, al menos en apariencia, y de hecho estar ya muertos” (Deleuze, En medio de Spinoza, 2006). Y así son los zombis. En apariencia son humanos, pero están enfermos, están infectados. Estamos frente a cuerpos que nos representan una espectacularidad nunca antes vista. Vemos cómo esos cuerpos se degradan, una manifestación constante a través de un gesto de dolor. Delgadez, en los casos avanzados, extrema; costillas casi siempre a la vista, manos y bocas llenas de sangre, fresca o seca, pero sangre al fin. El cuerpo zombi es un cuerpo humano, o lo fue, pero nos muestra sus vísceras.

Cada cosa está constituida por un conjunto de relaciones múltiples, sus relaciones no cesan de pasar unas en otras, de descomponerse y recomponerse. Hay cosas que actúan sobre los cuerpos, algunas cosas son

buenas y otras cosas son malas. En términos de Spinoza, algunas cosas convienen y otras disconvienen. Una cosa puede ser llamada “mala” desde el punto de vista del cuerpo cuya relación descompone, y lo “bueno” será toda cosa cuyas relaciones se componen directamente. Analizándolo de esta manera, se puede decir que lo que le sucede a una persona que es atacada por un zombi es “malo” ya que es algo que descompone su organismo, las relaciones que se establecen ya no son buenas.

Siguiendo estos lineamientos, un no infectado es atacado por un zombi. Lo primero que nos cuenta la serie es cómo es el proceso de “transformación”. Dentro de ese proceso vemos que, a la persona atacada, se le empieza a elevar la temperatura corporal, la primera reacción es la fiebre, muy alta. Luego de la fiebre la persona muere, pero la muerte dura unos instantes. Al pasar unos minutos el cuerpo revive. Es decir, todas las relaciones que lo componían anteriormente, se descomponen al punto de provocar la muerte. Pero luego se recomponen, de otra forma. El cuerpo es el mismo. ¿Es el mismo cuerpo? Suponiendo que la respuesta es negativa, vemos que estos cuerpos zombis son otro tipo de cuerpos. Podríamos decir que son cuerpos enfermos. Si se entiende que lo que transmite un zombi es un virus, ese virus descompone la relación, el cuerpo muere. Pero cuando revive, ese mismo virus recompone una relación con ese cuerpo.

Según Nietzsche, el cuerpo es una relación entre fuerzas dominadas y fuerzas dominantes, cualquier relación de fuerzas constituye un cuerpo, en un cuerpo las fuerzas dominantes o superiores se llaman activas, las fuerzas inferiores o dominadas son reactivas. Activo y reactivo son las cualidades originales que expresan la relación de la fuerza con la fuerza. Las fuerzas que entran en relación no poseen una cantidad, sin que al mismo tiempo cada una deje de tener la calidad que corresponde a su diferencia de cantidad como tal. La diferencia de las fuerzas calificadas se llama jerarquía, conforme a su cantidad: fuerzas activas y reactivas (Deleuze, Nietzsche y la filosofía, 1971).

En tanto que las fuerzas reactivas pueden ser consideradas desde diversos puntos de vista, si se interpreta que los zombis están enfermos, que tienen

una enfermedad, dicha situación los separa de lo que ellos pueden, la fuerza reactiva los convierte en reactivos, limitan las posibilidades que poseían y los condenan a un medio en el cual no pueden más que adaptarse, adaptarse a lo que son ahora. Están dotados de un nuevo poder, una nueva voluntad que pueden hacer suya. El zombi se encuentra totalmente limitado de sus fuerzas activas anteriores, su conciencia es inexistente (o al menos eso nos da a entender la serie), no pueden recordar qué fueron ni qué hicieron. Son apenas una fase instintiva del hombre, el zombi “nace”, es decir “muere”, y resucita sin afecciones, sin poder encontrarse en la mirada del otro para poder construir su identidad. Sólo quiere consumir todo aquello que cae a su paso, carne fresca, sólo quieren comer e irán derecho hacia su presa. El cuerpo zombi nos ofrece una no humanidad. Su apetito lo constituye como un cuerpo enteramente instintivo, su única meta en su vida es procurarse alimento, sin parar hasta poder conseguirlo.

Siguiendo los lineamientos de Nietzsche, estos cuerpos reactivos son dotados de un nuevo poder: el poder de no sentir. Los zombis pueden ser disparados, golpeados, atravesados, se pueden incluso hasta cortar sus partes, nada de lo que se le pueda hacer los hará sentir dolor alguno. Una vez que están “enfermos”, los zombis tienen nuevas afecciones, nuevas formas de ser afectado. Hombres reactivos, hombres dotados de un nuevo poder. Se presentan como cuerpos que están en una eterna transición entre la vida y la muerte, una muerte que parece estar eternamente prolongada. Solamente llegará el fin de estos cuerpos en el momento que se ataque directamente a su cerebro. Y es allí donde les llegará al fin la muerte, sin posibilidades de resurrección.

Para finalizar sobre el análisis de los cuerpos zombis de TheWalkingDead, en un principio se hizo referencia a la falta de cansancio que presentan estos cuerpos. Los vemos durante todos los capítulos caminar incansablemente, de un lugar a otro, sin parar y, justamente, sin descansar. Deleuze hace referencia al cansancio, y no lo ve como una enfermedad, sino que uno ha hecho todo lo que ha podido, lo nombra como “la jornada ha terminado, ya no sacarás nada de ti mismo” (Deleuze, L'Abécédaire de Gilles Deleuze, 1996). Para los zombis

de la serie, el cansancio no existe, nada los detiene, siempre están alerta a lo que puedan conseguir para satisfacer sus deseos de carne fresca. Sus jornadas nunca acaban, sólo acaban cuando les llega la hora de la verdadera muerte, la muerte sin resurrección.

CONCLUSION

Al hablar acerca de los zombis, se ha hablado de algo que está de moda o al menos ha sido reflatado en los últimos tiempos gracias a la masividad que tienen las series televisivas junto con todo lo transmediático que incluye. Los muertos vivientes son un tema instalado en el imaginario cultural, ya sea por sus raíces haitianas o por la masividad de la serie que fue objeto de análisis. Los no muertos están entre nosotros.

Antes de elaborar cualquier tipo de conclusión propia, es necesario mencionar que hasta Noam Chomsky le ha dedicado algunas palabras a la temática, haciendo alusión que los zombis son un reflejo de miedo y desesperación. Es que son eso, los zombis son nuestro reflejo como sociedad. Basta con sólo pensar en cómo vivimos día a día, cómo nos manejamos socialmente con los otros.

Más allá de que se concluye que los zombis pueden incluso ser un cuerpo superior al cuerpo vivo (por vivir constantemente en busca del aumento de su potencia), también los vemos como semejantes. Al ver a los zombis, como cuerpos autómatas, nos permite ver que también los cuerpos vivos estamos automatizados.

No sólo se trató de clasificar o de estudiar al cuerpo zombi de The Walking Dead, se trató de ver al zombi como una metáfora que nos permita acceder al mundo que nos rodea. Ejemplos de cómo estamos zombificados como sociedad sobran: podemos verlo en la calle, cuando la gente camina sin levantar la vista de las pantallas de sus celulares, podemos verlo en temas mucho más complejos como las adicciones a las drogas, también lo podemos ver en nosotros mismos, en cómo día a día cumplimos una rutina sin saber siquiera para qué hacemos lo que hacemos, sólo lo hacemos porque la sociedad lo impone.

BIBLIOGRAFÍA

- Arendt, H. (1974). *La condición humana*. Barcelona: Seix Barral.
- Brooks, M. (2008). *Zombi - Guía de supervivencia*. Buenos Aires: Editorial Berenice.
- Cultura Colectiva*. (s.f.). Recuperado el 27 de 03 de 2014, de <http://culturacolectiva.com/el-hechizo-vudu-de-los-zombis/>
- Deleuze, G. (1971). *Nietzsche y la filosofía*. España: Anagrama.
- Deleuze, G. (1984). *Spinoza: filosofía práctica*. Barcelona: Tusquets.
- Deleuze, G. (1996). *L'Abécédaire de Gilles Deleuze*. (C. Parnet, Entrevistador) Francia .
- Deleuze, G. (2006). *En medio de Spinoza*. Buenos Aires: Cactus.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1988). *Mil Mesetas - Capitalismo y Esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- Deleuze, G., & Parnet, C. (1980). *Diálogos*. Valencia: Pre-Textos.
- Escudero Chauvel, Lucrecia; Verón Eliseo. (1997). *El secreto como motor narrativo. Telenovela, ficción popular y mutaciones culturales*. Barcelona: Gedisa.
- Gubern, R. (1987). *La mirada opulenta*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jenkins, H. (2008). *Convergente Culture*. Barcelona: Paidós.
- Laënnec, H. (1993). *El bárbaro imaginario*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Peisner, D. (2013). Sangre, sudor y zombis. *Rolling Stone*, 96-102.
- Real Academia Española*. (s.f.). Recuperado el 25 de 03 de 2014, de <http://lema.rae.es/drae/?val=zombi>
- Real Academia Española*. (s.f.). Recuperado el 25 de 03 de 2014, de *Diccionario Panhispánico de dudas*: <http://lema.rae.es/dpd/?key=zombi>
- Scolari, C. A. (10 de 11 de 2011). *Hipermediaciones*. Recuperado el 29 de 03 de 2014, de <http://hipermediaciones.com/2011/11/10/narrativa-transmediatica-y-adaptaciones-el-caso-tintin/>