

LAS FICCIONES SERIALES AUDIOVISUALES COMO NUEVAS FORMAS NARRATIVAS. TENSIONES ENTRE MONSTRUOSIDAD Y COMUNIDAD EN THE WALKING DEAD (AMC, 2010-).

Constanza Aguirre.

Cita:

Constanza Aguirre (2019). *LAS FICCIONES SERIALES AUDIOVISUALES COMO NUEVAS FORMAS NARRATIVAS. TENSIONES ENTRE MONSTRUOSIDAD Y COMUNIDAD EN THE WALKING DEAD (AMC, 2010-)* (Tesis de Licenciatura). ESCUELA DE LETRAS ; FACULTAD DE FILOSOFIA Y HUMANIDADES ; UNIVERSIDAD NACIONAL DE CORDOBA.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/constanza.aguirre/10>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pvYU/kqb>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

LAS FICCIONES SERIALES AUDIOVISUALES COMO NUEVAS FORMAS NARRATIVAS

TENSIONES ENTRE
MONSTRUOSIDAD Y COMUNIDAD
EN THE WALKING DEAD (AMC-2010)



Constanza Milagros Aguirre

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
ESCUELA DE LETRAS

Trabajo Final de Licenciatura en Letras Modernas
Estudios Críticos del Discurso

Córdoba, 2019

LAS FICCIONES SERIALES AUDIOVISUALES COMO NUEVAS FORMAS NARRATIVAS

TENSIONES ENTRE MONSTRUOSIDAD Y COMUNIDAD EN THE WALKING DEAD (AMC, 2010-)

ALUMNA: Constanza Milagros Aguirre

DIRECTOR: Dr. Agustín Berti (FA-UNC)

ffyh
Facultad de Filosofía
y Humanidades | UNC



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
1. FUNDAMENTACIÓN Y ANTECEDENTES	6
2. SOBRE LA FICCIÓN SERIAL AUDIOVISUAL	8
3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA Y ESTRUCTURA DEL TRABAJO	10
4. THE WALKING DEAD Y SUS PERSONAJES	12
CAPÍTULO 1: LO MONSTRUOSO	22
1.1. EL MONSTRUO, LO MONSTRUOSO Y LA MONSTRUOSIDAD: DISTINCIÓN CONCEPTUAL	22
1.2. DEL MONSTRUO MORAL AL MONSTRUO POLÍTICO: EL GIRO HACIA EL COMPORTAMIENTO	25
1.3. MONSTRUOS Y MONSTRUOSIDADES EN THE WALKING DEAD	28
1.3.1. Zombis vs. Humanos	28
1.3.2. Supervivencia del más fuerte o la crisis de liderazgo	31
1.3.3. Rick, el Gobernador y la primera guerra entre sobrevivientes	35
1.3.4. El peregrinaje hacia la tierra prometida	39
1.3.5. Salvajismo, canibalismo y nuevo humanismo	43
1.3.6. Primera vez otra vez	47
CAPÍTULO 2: LO COMUNITARIO	52
2.1. COMUNIDAD Y SER EN COMÚN: DE LO MÍTICO A LO IMPOLÍTICO	52
2.2. COMUNIDAD E INMUNIDAD EN THE WALKING DEAD	55
2.2.1. El campamento de Atlanta	55
2.2.2. La granja como laboratorio de nuevas formas de relación social	58
2.2.3. Los muros y la lógica de la inmunización en Woodbury y la Prisión	62
2.2.4. Carniceros o ganado	67
2.2.5. La zona (no) segura de Alejandría	70
2.2.6. La alianza contra los Salvadores	74
2.3. COMUNIDAD Y MONSTRUOSIDAD EN THE WALKING DEAD	80

CAPÍTULO 3: LO SERIAL	84
3.1. LA SERIALIDAD COMO ESCENARIO DE EXPERIMENTACIONES NARRATIVAS FILOSÓFICAS	84
3.2. LA CRISIS CONCEPTUAL DE LAS NOCIONES DE “OBRA” Y “AUTOR”	88
3.3. SOPORTE VS. CONTENIDO: LAS FORMAS CONTEMPORÁNEAS DE LA NARRACIÓN	94
CONSIDERACIONES FINALES	101
ANEXO: Recorrido de los personajes	114
BIBLIOGRAFÍA	119
LISTA DE EPISODIOS MENCIONADOS	124

AGRADECIMIENTOS

A mi director Agustín Berti, por su generosidad, su guía y su minuciosa lectura durante todo este trabajo. Pero sobre todo por la buena onda y el entusiasmo, por animarme y enseñarme en cada comentario.

A mi papá y mi mamá, por su confianza, su aliento constante y su rotunda insistencia para que estudie Letras. A mi hermano Alvi por obligarme a ver *The Walking Dead* hace casi diez años. A mi hermana Aldi por el cariño infinito y a Sofi por su compañía y paciencia incondicional toda la vida.

A Lupi y Tefi, porque en nuestra amistad el tiempo y la distancia nunca hacen mella.

A Lucre, por su amistad durante toda la carrera. Sin ella mi paso por la facultad no hubiera sido el mismo.

A Juli por el aguante, la compañía y la terapia grupal durante el largo camino de investigación y escritura y a Nori por la intensa ayuda al final del proceso.

Al Seminario de Series y el de Monstruos, por la introducción en las lecturas que fundaron este trabajo. Al equipo de investigación “Literatura y biopolítica: retóricas contemporáneas de la violencia” por recibirme y darme el impulso para empezar a escribir.

A la Universidad Nacional de Córdoba, que me recibió como a tantxs que venimos desde todo el país y otras partes del mundo a formarnos en la educación pública. A mis amigxs de la Asamblea de Letras, y a la gente del PUC, por enseñarme que la educación pública es un derecho de todxs y se defiende todos los días.

A Ine, por la portada.

Y a todas las personas que prestaron generosamente su oído y me aconsejaron, animaron e iluminaron el camino.

Gracias, les debo mucho más que una página.

“The only way to survive a mad world, is to embrace the madness”

Víctor Strand, *Fear The Walking Dead*, 1x06.

“Así como la fotografía y el cine, como artes de la reproductibilidad técnica, por carentes de aura, obligaron a reformular el concepto de arte entre finales del siglo XIX y comienzos del XX, las series están reformulando, para el siglo XXI, tanto el concepto de industria como el de arte. Pronto va a ser urgente pensar de ellas algo más que la intertextualidad”

Silvia Schwarzböck, “Historia de un error...”, 2012.

INTRODUCCIÓN

1. FUNDAMENTACIÓN Y ANTECEDENTES

A pesar de que todavía son un objeto difícil de delimitar por su variedad y diversidad temática, el gran aumento de ficciones seriales audiovisuales¹ de los últimos años y el éxito que muchas de ellas han tenido entre los espectadores ha supuesto un aumento en el interés crítico por esta nueva forma narrativa. Este éxito tiene que ver tanto con la creciente complejidad que asumen en el desarrollo de sus líneas argumentales, en la profundidad de sus personajes y las relaciones entre ellos, como en los riesgos que encaran sus propuestas estéticas. Pero al mismo tiempo, estas ficciones pueden desarrollar de un modo efectivo estos aspectos debido a los cambios en los modos de producción, distribución y recepción característicos de los medios en que se desarrollan y que favorecen una narrativa sostenida en el tiempo y potencialmente inconclusa.

En su tesis doctoral *Depredadores. Fronteras de lo humano y series de TV*, Ariel Gómez Ponce plantea que el concepto de **serialidad** en el audiovisual se define en relación al tipo de organización narrativa y supone una distinción entre “series” (aquellas que muestran historias que concluyen en cada episodio y reciclan personajes) y “seriales” (las que se construyen como una continuidad prolongada). Sin embargo, en la actualidad encontramos formas que combinan ambos tipos, lo que lo lleva a plantear un fenómeno de **serialización** en el cual el término “serie” se constituye como un término paraguas que incluye todas las posibles combinaciones (Gómez Ponce, 2017: 92). En este sentido, define a las series como un “relato audiovisual propio de la contemporaneidad cuyo arco narrativo, progresivo y lineal, comporta sus propios códigos, sistemas sígnicos y complejidades de producción y recepción” (2017: 94). A partir de esta definición plantea la necesidad de reflexionar sobre estas ficciones apuntando especialmente al modo en que construyen sus estructuras narrativas teniendo en cuenta a la TV no como un medio (un mero soporte técnico o un electrodoméstico) sino como una forma particular de organización de contenido e

¹ Elegimos este término para definir a aquellas ficciones cuya extensión en temporadas las distingue de otro tipo de ficciones audiovisuales autoconclusivas como las películas y, al mismo tiempo, hacemos hincapié en la idea de serialidad al anteponer este término al de audiovisual, para distinguirlas de aquellas ficciones que por su temática constituyen un corpus o, más propiamente, un universo narrativo cinematográfico como sucede con el Universo Cinemático de Marvel o la narrativa fantástica tolkieniana con la adaptación cinematográfica de Peter Jackson de *El señor de los anillos*. Sin embargo, para evitar repeticiones que entorpezcan la lectura, en adelante usaremos también la forma “series” para referir a este mismo término.

informaciones (Gómez Ponce, 2017: 94). En este sentido se vuelve necesario un análisis de las series que no desconozca las particulares imbricaciones que mantienen con su cambiante ecosistema mediático, es decir, el contexto social y tecnológico de su producción, circulación y recepción.

En relación con lo anterior, en *From Digital to Analog...* (2015), Agustín Berti plantea que históricamente la tensión entre arte y entretenimiento se ha ubicado en el ámbito de los contenidos, porque los continentes son percibidos como simples soportes, transportes de otra cosa, transparentes y carentes de sentidos propios (2015: 6). De ahí que la mayoría de los trabajos de investigación, artículos y ensayos que circulan sobre series se dediquen al análisis de su argumento o contenido narrativo, dejando de lado las formas particulares de organización de esos contenidos que propicia el cambiante ecosistema mediático al que hacíamos referencia y “la constitución de nuevos regímenes de atención y percepción que otorga cada tecnología” (Berti, 2015: 50)². A la inversa, aquellas investigaciones que se dedican al estudio de las condiciones (técnicas) de producción, circulación y recepción de las series, dejan de lado la relación que éstas mantienen con el desarrollo narrativo de estas ficciones³.

En este sentido, así como Benjamin planteaba en "El narrador" (2001) que el surgimiento de la novela a comienzos de la modernidad supuso una crisis del arte de narrar, entendido como la facultad inalienable del hombre de intercambiar experiencias relacionalmente, podemos pensar que el surgimiento de las ficciones seriales audiovisuales del siglo XXI supone otro cambio en las formas de narrar. La novela moderna, cuya difusión sólo pudo ser posible gracias a la invención de la imprenta, implicó un cambio en los modos de narrar por dos rasgos fundamentales: su dependencia esencial del libro como soporte material —que propicia un consumo privado y una experiencia de lectura solitaria y silenciosa— y su modo específico de producción en serie ligado, a su vez, al contexto específico de la consolidación de la burguesía que contaba con la prensa “como uno de los

² Al respecto hemos encontrado una gran cantidad de trabajos sobre la serie *The Walking Dead* que podríamos ordenar sistemáticamente en torno a los enfoques teóricos que proponen. Así podemos ver aquellos que trabajan la cuestión de la intertextualidad: Nieto y Andrely (2016) y Montoya (2015); aquellos que abordan la serie desde una perspectiva de género: Aguado Peláez (2014 y 2015); los que abordan la cuestión de la narrativa apocalíptica o distópica: Espinoza-Rojas y Méndez Esquivel (2015) y Aulestia y Páez (2017); los que abordan los imaginarios sociales y las representaciones de valores humanistas religiosos: Martínez Lucena (2013), Comelles y Perdiguero (2016) y Lanuza-Avello et al (2016).

³ En este segundo grupo podemos incluir los siguientes trabajos: Montoya y Arango Marín (2015), un estudio del fenómeno transmedia como un conjunto de relaciones intertextuales, a partir del análisis de *The Walking Dead*; Llorente y Díez (2013) un estudio de la utilidad del advergame como formato publicitario de series televisivas; Alonso González (2016), un trabajo sobre el impacto que la red social Twitter ha tenido sobre las diez series de televisión norteamericanas con más audiencia durante la temporada 2015-2016, entre las que se encuentra *The Walking Dead*.

principales instrumentos del capitalismo avanzado” (Benjamin, 2001: 116). A partir de la segunda mitad del siglo XX las condiciones materiales imprimieron cambios en la producción de ficciones similares a las que Benjamin planteaba en su ensayo para la novelística del siglo XIX. Las formas contemporáneas de la narración están mediadas por su dependencia esencial de los soportes técnicos y digitales en que se reproducen (*smart TVs*, notebooks, celulares, tablets, etc. y a su vez plataformas de *streaming* y video *on demand*). Como afirma Silvia Schwarzböck, la falta de límites, propia de la TV como soporte, supone un vitalismo que le permite albergar todo lo que se encuentra por fuera de ella y es por eso que la ficción encuentra allí un recinto ideal para su desarrollo (2012: 9) de modo que las series se vuelven, como la novela, el lugar ideal en el cual el espectador puede buscar en los personajes el “sentido de la vida” e identificarse con ellos. Ahora, esa falta de límites propia de la TV se incrementa gracias a Internet.

En este sentido coincidimos con Berti en que existen obras cuya condición híbrida ilustra “negociaciones” entre contenido y continente, entre lo abstracto y lo material (2015: 5). Estas obras, entre las cuales podríamos ubicar las ficciones seriales audiovisuales, no pueden ser abordadas como puro contenido, porque su naturaleza híbrida (y su carácter sostenidamente abierto, inconcluso) nos obliga a pensarlas en relación con el medio tecnológico en que se desarrollan. En otras palabras, se vuelve necesario pensar las series no ya como texto —que implicaría abordar sólo el aspecto de su contenido— sino como un nuevo tipo narrativo cuya estrecha relación con su(s) continente(s) propicia diferentes posibilidades narrativas. Siguiendo estos planteos es que proponemos un abordaje de *The Walking Dead*⁴ (AMC, 2010-) como forma narrativa específica que comporta modos de producción y recepción específicos, cuyas posibilidades de desarrollo narrativo son habilitadas precisamente por el consumo diferido y sostenido a lo largo del tiempo, potenciado en especial por el *streaming*⁵.

2. SOBRE LA FICCIÓN SERIAL AUDIOVISUAL

La idea de **serialidad** supone ciertas prácticas cuya característica fundamental es la de “aprovechar el tiempo para fines productivos, con el objeto de producir diferencia (y un valor siempre nuevo) a través de la repetición” (Dall’Asta, 2012: 73). En el caso de las ficciones

⁴ En adelante *TWD*.

⁵ Por *streaming* nos referimos al tipo de reproducción de video a demanda a través de Internet.

seriales audiovisuales, la idea de serialidad implica “un modo narrativo de la contemporaneidad cuyas historias parecen no tener fin” (Gómez Ponce, 2017: 92), lo que las diferencia de otros tipos de ficciones conclusivas como obras literarias o películas. En este sentido, para Gómez Ponce, las series se constituyen empírica y simbólicamente como una expresión numérica (2017: 92) —en tanto su organización se presenta como una división de temporadas y episodios— que, sin embargo, combina “la idea de continuidad con la de fin. Cada temporada se planifica como un todo y se piensa en la próxima en función de la anterior” (Schwarzböck, 2012: 18). Esta combinación de la idea de continuidad con la de fin define un rasgo característico de las series: su carácter a la vez durativo y acumulativo.

La duración extendida en el tiempo es lo que permite a las series la posibilidad de innovaciones narrativas que no son posibles en el cine porque supone un avance hacia adelante de la narración que es, a la vez, un olvido progresivo de la historia y, en consecuencia, la posibilidad de mutación, tanto de la historia como del estatuto de los personajes (Bernini, 2012). En este sentido, la noción de **serialidad** que en el cine respondía a objetivos comerciales en el marco de un programa de mercado y definía un formato estable de la mercancía-film, cobra ahora un nuevo sentido ya que las series —si bien éstas también responden a objetivos comerciales y programas de mercado— adquieren una autonomía relativa gracias a su duración, lo que supone la posibilidad de cierta libertad para la crítica (social, política, ideológica). El potencial crítico de las series radica en la posibilidad de innovación narrativa que imponen la duración y la acumulación como rasgos característicos.

En este sentido, el interés que guía la siguiente investigación tiene que ver con la relación entre el desarrollo de las ficciones seriales audiovisuales en términos narrativos y su potencial crítico ligado a las nociones de duración y acumulación, propiciadas por el avance de las técnicas propias de los soportes televisivos y digitales. En otras palabras, interesa pensar las relaciones entre contenido y continente, el desarrollo de las series en función del entorno técnico del que son parte y la capacidad crítica que estas relaciones suponen. Esto es así porque entendemos a las series como un tipo de producción que da cuenta de fenómenos que exceden cualquier análisis meramente textual. Las series, como toda obra serial cuyo arco narrativo se desarrolla a lo largo de temporadas y se extiende en el tiempo, no son productos cerrados y por tanto tienen la capacidad de hacer pruebas, de tomar riesgos y de autocorregirse, teniendo en cuenta múltiples factores que intentaremos abordar en el siguiente trabajo.

3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA Y ESTRUCTURA DEL TRABAJO

El siguiente trabajo se enfoca en el análisis de un corpus compuesto por una selección episodios de las siete temporadas de *TWD* emitidas entre el año 2010 y el 2017, siguiendo las siguientes preguntas: **¿De qué modo se construye la relación entre monstruosidad y comunidad en la serie de televisión *The Walking Dead*, con respecto a los personajes “sobrevivientes”? ¿Qué configuraciones sociales y políticas se construyen a partir de dicha relación y cómo esa construcción se relaciona con la serie en tanto forma narrativa específica que se caracteriza por su extensión en el tiempo como “obra en curso”?**

El interrogante que da lugar y sentido a nuestro problema de investigación es la pregunta por el éxito de *TWD*, una serie cuya temática ya venía siendo desarrollada en el cine desde la década de 1970⁶ y que configuraba un subgénero destinado a un público específico. ¿Cómo entonces *TWD* llega a ser una de las series con mayor éxito de la última década? y ¿cómo es posible que obtenga una audiencia tan masiva y heterogénea dentro de la cual se incluyen tanto fanáticos como personas a las cuales jamás les interesó o gustó la temática zombi?

Creemos, a manera de hipótesis, que el éxito de *TWD* tiene que ver con la construcción que hace de los personajes “sobrevivientes” y de las complejas relaciones entre ellos, lo que permite desarrollar problemáticas que exceden a la figura del zombi y que ponen en evidencia, en cambio, la pregunta por qué sucede con la comunidad después del fin de la civilización⁷ y de la destrucción de toda institución que la regule y organice. En este sentido nuestro problema parte del presupuesto de que la tensión permanente entre monstruosidad y comunidad en esta serie permitiría pensar en nuevas formas de construcción de lo político y de lo comunitario, así como también revisar las fantasías apocalípticas de nuestra contemporaneidad para una crítica de los modelos políticos tradicionales. Sugerimos además, en relación con el problema planteado, que el hecho de que una ficción de nicho, como en este caso la de zombis, pueda desarrollar de un modo potente tensiones tan complejas como

⁶ George Romero inaugura en 1978 con *Dawn of the Dead* el subgénero de películas sobre zombis. Si bien esta temática encontraba producciones literarias y cinematográficas anteriores, acordamos con José Platzeck en que es en este film donde aparecen aquellos elementos que sirven como “modelo” para las producciones posteriores (2015:14), y por tanto inaugura una tradición cinematográfica que retomará las características del zombi construidas en este film. Esta figura es también la que encontramos en *TWD*.

⁷ Esta problemática ha sido planteada también por otras ficciones apocalípticas que no necesariamente abordan la temática zombi, como *La Carretera* (2006) de Cormac McCarthy, *Kalpa Imperial* (1983) de Angélica Gorodischer o *El eternauta* (1957-1959) de Héctor Germán Oesterheld, por nombrar sólo algunas. En particular, en *TWD*, creemos que el planteo de este problema es un rasgo que la distingue de otras ficciones sobre zombis, y le brinda la posibilidad de complejizar las líneas narrativas de los personajes a lo largo de sus temporadas.

la de monstruosidad y comunidad se debe, en gran parte, a los cambios en los modos de producción y de recepción que son característicos de las nuevas ficciones seriales audiovisuales y de las posibilidades de desarrollo argumental que habilita el consumo diferido y sostenido a lo largo del tiempo, potenciado en especial por el *streaming*.

A partir de estos interrogantes, nuestro trabajo se propone como un abordaje de dos aspectos que no entendemos por separado sino en estrecha relación: el análisis discursivo de la serie *TWD* en relación a la construcción de la tensión entre monstruosidad y comunidad en sus personajes “sobrevivientes”, y el análisis de las ficciones seriales audiovisuales como nuevas formas narrativas cuyas características específicas permiten dicha construcción. En este sentido, la propuesta de este trabajo consiste en una articulación entre ambos enfoques y en la apropiación de nociones que nos permitan pensar las ficciones seriales audiovisuales como nuevas formas narrativas cuyo desarrollo de tensiones tan complejas, como la planteada anteriormente, es posible gracias a los cambios en sus modos técnicos de producción, circulación y recepción asociadas a una forma de extensión temporal particular.

A fines de organizar la lectura, en el primer capítulo definiremos lo que entendemos por los conceptos de **monstruosidad**, **monstruo** y **lo monstruoso** desde los aportes realizados por Michel Foucault que retoma el recorrido teórico de Georges Canguilhem. Asimismo, recuperaremos los aportes a estas nociones que han realizado Andrea Torrano y José Platzeck en relación con la figura del zombi. A partir de estas definiciones revisaremos la construcción del **monstruo** y **lo monstruoso** en *TWD*, particularmente en la construcción de los personajes “sobrevivientes” y las relaciones que se establecen entre ellos.

En el segundo capítulo haremos referencia a los conceptos de **comunidad** e **inmunidad** planteados por Roberto Esposito. Intentaremos observar a partir de estas nociones qué formas de organización social y política se construyen en *TWD*, teniendo en cuenta la configuración de los personajes y sus relaciones a partir del contraste con la idea de monstruosidad planteada en el capítulo anterior.

Ambos capítulos se enmarcan en una interpretación biopolítica del argumento y los personajes de la serie, ya que asumimos que el problema de la monstruosidad, de la comunidad y de las posibles relaciones entre ambas son temas filosóficos recurrentes en dicho campo de estudios.

Por último, el tercer capítulo tendrá como objetivo incorporar al análisis una dimensión que piense las ficciones seriales audiovisuales como modos específicos de narración ligadas a su entorno sociotécnico, para intentar indagar y reflexionar sobre los vínculos posibles entre tecnología y discurso que influyen en la producción de *TWD*. Allí recuperaremos la relación

entre narración y desarrollo técnico planteada por Walter Benjamin para pensar la serialidad a partir de los aportes de Silvia Schwarzböck, Espen Aarseth, Carlos Scolari, Jorge Carrión, Emilio Bernini y Mónica Dall'Asta que contrastaremos con los estudios sobre la digitalización y la algoritmización de la cultura que plantean Blake Hallinan, Ted Striphas y Agustín Berti.

4. THE WALKING DEAD Y SUS PERSONAJES

The Walking Dead es una serie de televisión estadounidense basada en la serie de cómics homónima creada por Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard y publicada en el año 2003. Fue desarrollada para televisión por Robert Kirkman y Frank Darabont y este último ocupó el rol de *showrunner*⁸ durante la primera temporada pero se retiró en la segunda por diferencias con la cadena televisiva que luego se convirtieron en una disputa legal. Se estrenó por la cadena AMC el 31 de octubre de 2010 y hasta ahora cuenta con ocho temporadas y media emitidas⁹.

AMC (*American Movie Classics*) es un canal de televisión por suscripción¹⁰ de origen estadounidense y propiedad de AMC Networks¹¹ que emite películas y una cantidad limitada de programación original. En América Latina fue lanzado al aire en octubre de 2014 en reemplazo de MGM y es operado por AMC Networks Latin America. AMC se fundó en 1984 como un canal Premium cuya programación se centraba en películas clásicas emitidas durante la tarde y primeras horas de la noche en un formato libre de publicidad y, en general, sin ediciones o cortes y sin color. A partir de 1990 comenzó a transmitir las 24 horas del día y en 1993 creó un festival anual de Cine de Preservación para dar a conocer y financiar la restauración y preservación de películas. Desde 1996 hasta 1998 emitió su primera serie original titulada *Remember WENN* que a pesar de ser bien aceptada por la crítica fue cancelada luego de su cuarta temporada. Desde el año 2002, AMC cambió su formato a un

⁸ Con este término se hace referencia en Estados Unidos y Canadá al rol que ocupa el productor ejecutivo y guionista principal o responsable creativo de una serie o un programa de televisión. Retomaremos este concepto en relación con la problemática de la autoría en el capítulo 3 de este trabajo.

⁹ A partir de la segunda temporada, *TWD* comienza a dividir las temporadas en dos partes. La primera parte suele estrenarse en el mes de octubre por la tradicional celebración de Halloween, mientras que la segunda parte suele emitirse a partir de febrero del año posterior.

¹⁰ La televisión por suscripción es un tipo de servicio de televisión que brinda contenidos exclusivos y que para su visualización requiere contratar el servicio con la compañía distribuidora, a través de la televisión digital terrestre o plataformas de televisión por cable, satélite o IPTV.

¹¹ Es una empresa dedicada a la producción de contenidos y distribución de canales temáticos de televisión en Europa y América Latina con operaciones en más de 13 países.

enfoque más general emitiendo películas de todas las épocas y programación original. En 2007 estrenó *Mad Men* una serie dramática original que fue aclamada por la crítica, ganó numerosos premios y duró siete temporadas. En 2008 estrenó *Breaking Bad* que duró cinco temporadas y también recibió múltiples premios. Ambas son consideradas como dos de las mejores series televisivas de todos los tiempos, lo que dio a AMC una reputación a la par con las redes de cable Premium HBO y Showtime. En 2010 se estrenó *The Walking Dead*, que se convirtió en una de las series más vistas de los últimos diez años¹².

TWD se sitúa en un Estados Unidos pos apocalíptico en el que un fenómeno inexplicable (puede ser un virus, un hongo o una bacteria) hace que las personas muertas se pongan de pie y ataquen a los vivos, transformándolos a su vez en "caminantes" [*walkers*¹³]. El contagio de esta enfermedad y la posterior conversión se puede producir por la mordida o el rasguño de un caminante, pero también, al ser todos “portadores” pasivos de lo que ocasiona la enfermedad, basta con que mueran —por causas naturales, suicidios, accidentes o enfrentamientos con otros humanos o animales— para que sus cerebros se reactiven y resuciten como caminantes. En este sentido, el argumento de la serie describe la trayectoria de los protagonistas que luchan por sobrevivir conviviendo con la presencia constante de los caminantes, el destino inevitable de la conversión luego de la propia muerte y la amenaza de otros grupos de sobrevivientes que compiten por los recursos cada vez más escasos.

Describiremos en este apartado tanto los personajes protagonistas como aquellos que resulten relevantes para nuestro análisis y que volveremos a mencionar en el desarrollo de este trabajo.

Temporada 1 (2010): cuenta con seis episodios con una duración promedio de 45 minutos, a excepción del piloto que duró 67 minutos. Fue co-creada y producida por Robert Kirkman y Frank Darabont que además ocupó el lugar de *showrunner* y dirigió el episodio piloto.

El protagonista Rick Grimes (interpretado por Andrew Lincoln) es un oficial de policía que, tras despertar de un coma en un hospital abandonado de King County en el estado de Georgia, se encuentra con que el mundo tal y como lo conocía ha desaparecido debido a la epidemia que convierte a las personas en zombis. Luego de ser rescatado por un hombre llamado Morgan (Lennie James) y su hijo Duane (Adrian Kali Turner), Rick aprende las

¹² Al respecto, pueden consultarse las listas elaboradas por los siguientes sitios de críticos de producciones audiovisuales: *Rotten Tomatoes* en: <https://www.rottentomatoes.com/tv/the_walking_dead/>; *The International Movie Database* en: <https://www.imdb.com/chart/tvmeter?ref_=nv_tvv_mptv>; *Filaffinity* en: <https://www.filmaffinity.com/es/topgen.php?genre=TV_SE&fromyear=2010&toyear=2017&country=US&no doc>

¹³ De ahí el título de la obra *The Walking Dead* que podría traducirse como “Los muertos caminantes”.

reglas básicas para sobrevivir en el nuevo mundo (los caminantes mueren una vez que se les dispara o apuñala en la cabeza y son atraídos por el olor, el movimiento o el ruido) y se va hacia Atlanta en busca de su esposa Lori (Sarah Wayne Callies) y su hijo Carl (Chandler Riggs). En Atlanta, Rick se ve rodeado por una gran horda de caminantes y es rescatado por Glenn (Steven Yeun), un joven de origen asiático-estadounidense cuyo anterior empleo como repartidor de pizzas le otorga una gran habilidad para recorrer la ciudad sin ser atacado¹⁴. Glenn lo conduce hasta un grupo de personas con el que se encuentra buscando provisiones en un centro comercial. Luego de algunos enfrentamientos y presentaciones Rick se une al grupo y logran escapar del centro comercial abandonando a Merle Dixon (Michael Rooker), un hombre violento, sin profesión y aparentemente drogadicto que se presenta como un peligro para el grupo debido a su irritabilidad y su imposibilidad para trabajar en equipo.

Tras el exitoso escape de Atlanta, Rick y el pequeño grupo de sobrevivientes llegan hasta el campamento donde reside el grupo y el protagonista se reencuentra con su familia y su mejor amigo y antiguo colega Shane (Jon Bernthal). Rick se une al grupo de supervivientes, se convierte en su líder y a partir de ese momento la historia narra las vivencias del grupo, que deberá enfrentarse a lo largo de las siguientes temporadas tanto a los caminantes, como a otros grupos de personas vivas que también luchan por sobrevivir e imponerse.

Temporada 2 (2011-2012): cuenta con siete episodios en la primera parte y seis en la segunda. El episodio estreno tuvo una duración de 62 minutos mientras que el resto de la temporada tuvo una duración promedio de 43 minutos por episodio. Fue producida por Robert Kirkman y Frank Darabont, pero éste último renunció a su rol de *showrunner* por problemas con la cadena y fue reemplazado por Glenn Mazzara.

A través de flashbacks *TWD* narra cómo mientras Rick estaba en coma se desata la epidemia y Shane se ve obligado a abandonarlo en el hospital, pero se hace cargo de salvar a Lori y Carl. Cuando Rick se une al grupo que acampaba en las afueras de Atlanta y se impone como líder, Shane se ve desplazando de modo tal que durante la segunda temporada se convierte en el principal antagonista que busca recuperar por medio de la violencia y el abuso de poder tanto su liderazgo como su relación con Lori. Además, Shane se muestra

¹⁴ En el capítulo 3 de su tesis *El monstruo y el biopoder. Una lectura biopolítica del zombi* (2015) Platzeck desarrolla la relación entre la figura del zombi con la ciudad y el centro comercial como sus contextos específicos de aparición en la narrativa audiovisual inaugurada por George Romero. Durante la primera temporada *TWD* recupera varios de estos tópicos propios de las ficciones sobre zombis de la tradición romeriana.

como un hombre temperamental y violento, que haría cualquier cosa con tal de conseguir lo que quiere.

Esta temporada se desarrolla en la granja de la familia Greene, de la que destacaremos a los personajes de Herschel (Scott Wilson), padre de familia, ex-veterinario que lucha con su pasado de alcoholismo y representa los valores morales y religiosos tradicionales, y Maggie (Lauren Cohan), su hija mayor, de carácter fuerte y valiente, que establece una relación amorosa con Glenn. A partir de esta temporada algunos personajes recurrentes de la primera se convertirán en co-protagonistas. Es el caso de Daryl Dixon (Norman Reedus), el hermano menor de Merle, hábil rastreador y cazador que se convierte con el tiempo en mano derecha y hombre de mayor confianza de Rick; Carol Peletier (Melissa McBride), una madre devota y víctima de violencia de género por parte de su marido que, tras la muerte de su esposo y su hija se convierte en uno de los miembros más valientes y despiadados de la serie, y Andrea (Laurie Holden), ex abogada de derechos civiles que se configura como la primera protagonista femenina en asumir un rol de defensa del campamento y que se convertirá en el nexo que conecta las comunidades de Woodbury y la Prisión en la tercera temporada.

Si bien no asume un rol protagónico, vale la pena mencionar el personaje de Dale Horvath (Jeffrey DeMunn), dueño de la casa rodante en la que el grupo viaja durante las primeras dos temporadas, y que se construye como un hombre sabio y defensor de posiciones éticas que no tiene miedo de expresar su opinión.

Temporada 3 (2012-2013): cuenta con dos partes de ocho episodios cada una y una duración promedio de 43 minutos por episodio. Fue producida por Robert Kirkman y Glenn Mazzara, éste último también se desempeñó como *showrunner* de esta temporada.

Esta temporada se desarrolla en una prisión tomada y despejada de caminantes por el grupo de Rick. En esta temporada aparece un nuevo miembro valioso para el grupo y, al mismo tiempo, un nuevo antagonista. Michonne (Danai Gurira) es la figura encapuchada, armada con una espada y camuflada con dos caminantes encadenados sin brazos ni dientes, que salva a Andrea de morir en final de la segunda temporada. Es una superviviente tranquila y aparentemente despiadada que forma una alianza con el grupo de Rick para derrotar al Gobernador.

Philip o “El Gobernador” (David Morrissey) es el líder de la ciudad de Woodbury, padre de Penny —una niña convertida en caminante—, y el antagonista de la tercera temporada y primera parte de la cuarta. El Gobernador se construye como un tirano sanguinario, paranoico, y manipulador que intenta en varias oportunidades eliminar el grupo

de Rick. También entabla un antagonismo con Michonne luego de que ésta asesina a su hija convertida en zombi.

Asimismo, Carl Grimes, el hijo mayor de Rick y Lori, comienza a demostrar una mayor habilidad y valentía al mismo tiempo que demuestra frialdad y brutalidad siguiendo el ejemplo de su padre. El cambio en su comportamiento comienza a ocurrir a partir de que se ve obligado a disparar a su madre en la cabeza tras su muerte (luego de dar a luz) para evitar que se convierta en caminante.

Temporada 4 (2013-2014): vuelve a contar con dieciséis episodios divididos en dos partes de ocho y con una duración promedio de 43 minutos por episodio. Fue producida por Robert Kirkman, David Alpert, Scott M. Gimple, Greg Nicotero, Tom Luse y Gale Hurd mientras que Scott M. Gimple reemplazó a Mazzara como *showrunner*.

La primera parte de esta temporada se desarrolla aún en la prisión, donde tendrá lugar el último enfrentamiento entre Rick, el Gobernador y sus respectivas comunidades. La segunda parte se enfoca en el viaje hacia Terminus. Se introducen los siguientes personajes que luego co-protagonizarán la serie.

Los hermanos Tyreese (Chad Coleman) y Sasha (Sonequa Martin-Green), hábiles luchadores que tras ser rechazados por Rick en la prisión (temporada 3) se instalan en Woodbury. Sin embargo, se construyen como personas buenas y compasivas que rehúyen al conflicto y a los enfrentamientos innecesarios. Luego de la batalla contra Woodbury se trasladan con los sobrevivientes a la prisión y se unen definitivamente al grupo de Rick.

Beth Greene (Emily Kinney), la hija menor de Herschel, toma un mayor protagonismo en esta temporada. Ocupa el rol de cuidadora de Judith (la bebé de Lori) y consejera de su hermana mayor. Tras el último ataque del Gobernador a la prisión Beth escapa con Daryl, pero es posteriormente secuestrada por una comunidad instalada en el Hospital Grady Memorial de Atlanta (el conflicto con esta comunidad y el intento de liberación de Beth será uno de los ejes principales de la primera parte de la quinta temporada).

Bob (Lawrence Gilliard Jr.) es un ex-médico del ejército que lucha por recuperarse del alcoholismo. Desarrolla una relación amorosa con Sasha durante su viaje a Terminus en la segunda parte de la cuarta temporada y será el nexo por el que el grupo de Rick logra eliminar a los caníbales de Terminus en la primera parte de la quinta temporada.

Las hermanas Lizzy (Brighton Sharbino) y Mica (Kyla Kenedy) que quedan huérfanas tras la epidemia gripal que mata a gran parte de la comunidad de la prisión en la primera parte de la cuarta temporada. Tras el último ataque del gobernador escapan junto a Tyreese y Judith

rumbo a Terminus. En medio de su viaje se reencuentran con Carol que debe matar a Lizzy luego de que ésta asesina a su hermana en un estado de locura.

Tara (Alanna Masterson) es una ex-asistente de la academia de policía que, junto a su hermana, su sobrina y su padre, ofrece asilo al Gobernador. Tara se une a él en el enfrentamiento con la prisión, pero tras reconocer sus malas intenciones se arrepiente. Posteriormente Tara ayuda a Glenn a encontrar a Maggie y llegar a Terminus como una forma de compensar por su participación en el ataque.

Luego de abandonar la prisión, Tara y Glenn son ayudados por Abraham (Michael Cudlitz), Rosita (Christian Serratos) y Eugene (Josh McDermitt). El primero es un ex militar experto en combate, un hombre temperamental que desarrolla una amistad con Glenn y admiración por Rick; también mantiene una relación amorosa con Rosita, una fuerte luchadora, también temperamental, que protege a Eugene y Tara. Eugene Porter se presenta como un científico que, tras ser rescatado por Abraham, insiste en viajar a Washington D. C. para desarrollar una cura contra el virus que convierte a las personas en zombis. Posteriormente se descubre que no es científico y que no conoce la cura, pero su gran intelecto y su capacidad para resolver fácilmente problemas a través de la lógica lo convierten en un miembro valioso para el grupo.

A parte del Gobernador y su campamento, en la cuarta temporada se introducen otros dos grupos hostiles: Los Merodeadores y Terminus. Los primeros, liderados por Joe (Jeff Kober), comparten entre sí las mismas características: hombres violentos, fuertemente armados, inescrupulosos, que viven de la filosofía de “reclamar” lo que encuentran. Daryl se une a ellos luego de perder el rastro de Beth cuando es secuestrada pero luego ayuda a Rick y Michonne a eliminarlos cuando éstos intentan asesinarlos al final de la temporada. Los miembros de Terminus son caníbales, muy bien organizados, hábiles para engañar a la gente y no presentan ningún tipo de remordimientos. Su líder es Gareth (Andrew West), un hombre manipulador del que no se conoce mucho más que a su madre Mary (Denise Crosby) y su hermano Alex (Tate Ellington), encargados de recibir a los viajeros que llegan a Terminus.

Temporada 5 (2014-2015): cuenta con dieciséis episodios divididos en dos partes de ocho y con una duración promedio de 43 minutos por episodio, con excepción del episodio final que duró 64 minutos. Al igual que la temporada anterior fue producida por Robert Kirkman, David Alpert, Scott M. Gimple, Greg Nicotero, Tom Luse y Gale Hurd y contó con Scott M. Gimple como *showrunner*.

La primera parte se desarrolla en varias locaciones —la iglesia del padre Gabriel (Seth Gilliam) donde el grupo de Rick se reúne y luego embosca a Gareth y el resto de caníbales

que sobrevivieron el ataque a Terminus, el Hospital Grady Memorial donde Beth y Carol son mantenidas en cautiverio, las inmediaciones del hospital en Atlanta y el recorrido en ruta que Glenn y Maggie hacen con el grupo de Abraham—.

Luego de eliminar a todos los caníbales y tras la muerte de Bob, el grupo de Rick (al cual se suman Gabriel y el grupo de Abraham) se dirige hacia Atlanta para rescatar a Beth y Carol. Allí, en el intercambio de rehenes, Beth intenta asesinar a la oficial Dawn Lerner (Christine Woods), líder de la comunidad instalada en el Hospital, pero ésta la mata en un acto reflejo por lo que Daryl finalmente asesina a la oficial. Dawn es la primera líder femenina de una comunidad dentro de *TWD* y se construye como una persona obsesiva que trata de mantener intacta la sociedad porque cree que la ayuda del Gobierno finalmente llegará. Es una persona manipuladora, violenta y temperamental que antagoniza con la mayoría de sus policías subordinados.

La segunda parte de esta temporada inicia con un agónico viaje del grupo de Rick a pie hacia Washington D. C. Durante su viaje se encuentran con Aaron (Ross Marquand), un reclutador de la Zona Segura de Alejandría que se muestra como un hombre paciente y amable, con gran habilidad para convencer por medio del diálogo y bien entrenado para el combate. Rápidamente establece una relación de amistad con Daryl por la similitud de sus habilidades (ambos se dedican a encontrar gente).

En Alejandría, Rick y su grupo conocen a la líder Deanna Monroe (Tovah Feldshuh) que junto a su esposo Reg (Steve Coulter) y sus hijos toman un barrio residencial y fundan una comunidad luego del apocalipsis zombi. Deanna es una ex-congresista con personalidad fuerte y una gran habilidad para identificar la personalidad y el carácter de las personas, lo que le resulta útil para distribuir los trabajos. Su esposo Reg es un ex-arquitecto que se dedica a construir los muros que protegen a Alejandría.

En esta parte de la temporada, el principal conflicto se genera por el antagonismo entre Rick y Pete (Corey Brill), esposo de Jesse (Alexandra Breckenridge), que golpea a su mujer e hijos. Pete es el único médico cirujano que tiene Alejandría y por ello Deanna decide no castigarlo a pesar de saber de su violencia hacia su propia familia. Jesse es una peluquera que ayuda a Rick a adaptarse a la comunidad y luego desarrollan mutuamente una atracción romántica.

Temporada 6 (2015-2016): cuenta con dos partes de ocho episodios cada una y una duración promedio de 43 minutos por episodio, a excepción el episodio estreno, el cuarto episodio y el episodio final de 64 minutos de duración cada uno. Fue producida por Robert

Kirkman, David Alpert, Scott M. Gimple, Greg Nicotero, Tom Luse y Gale Hurd al igual que la temporada anterior y contó nuevamente con Scott M. Gimple como *showrunner*.

La primera parte de esta temporada se enfoca en la adaptación del grupo de Rick a Alejandría y el único grupo con el que se enfrentan es el de los Lobos, del que conocemos fundamentalmente al Lobo Líder (Benedict Samuel) un hombre codicioso, carroñero, indiferente y frío. El líder de los Lobos aparece por primera vez en el final de la quinta temporada en un enfrentamiento con Morgan. Su grupo es conocido por matar a la gente y tomar sus suministros. Se marcan una "W" en la frente por "*Wolves*" (lobos en inglés) y también a la gente después de asesinarla.

El personaje que conecta mayormente con los Lobos es Morgan que regresa después de haber perdido a su hijo y haber vivido un largo tiempo en un estado de locura. Mientras estaba obsesionado con "limpiar" el mundo de caminantes un ex-psiquiatra lo ayuda a superar su trauma y le enseña una nueva filosofía de vida basada en el Aikido y el arte de respetar toda vida. Morgan intenta transmitir su filosofía a todos, incluyendo a Rick, la gente de Alejandría y los Lobos.

En la segunda parte de la sexta temporada aparece un personaje que ocupa el lugar de mediador entre Alejandría y otras comunidades. Paul "Jesus" Rovia (Tom Payne) se presenta como un hombre carismático, inteligente, con buen entrenamiento para el combate y una gran capacidad para convencer a las personas y mediar en negociaciones. Él es uno de los nexos por los que Alejandría logra establecer una alianza con Hilltop y El Reino en contra de los Salvadores en la séptima temporada. Gregory (Xander Berkeley) es el líder de Hilltop que se introduce gracias a la participación de Jesus. Es un hombre cobarde que no sabe luchar ni matar caminantes, y se lo caracteriza como oportunista y sumiso ante los Salvadores.

Al final de esta temporada se presenta a Negan (Jeffrey Dean Morgan) como el antagonista más fuerte de la serie hasta el momento. Es un hombre extremadamente violento, sin escrúpulos, que atemoriza a las comunidades para someterlas a su lógica de servidumbre. Se presenta siempre sosteniendo un bate de béisbol reforzado con alambre de púas con el que asesina a golpes a los insubordinados o a sujetos que toma como ejemplo para someter a una comunidad. Además de ser temperamental se muestra siempre divertido e irónico, haciendo bromas sobre las personas a las que acaba de asesinar para provocar a los otros sometidos.

Temporada 7 (2016-2017): cuenta también con dos partes de ocho episodios cada una y una duración promedio de 50 minutos por episodio. Al igual que las dos temporadas anteriores fue producida por Robert Kirkman, David Alpert, Scott M. Gimple, Greg Nicotero, Tom Luse y Gale Hurd y contó con Scott M. Gimple como *showrunner*.

Esta temporada desarrolla el conflicto entre Alejandría y los Salvadores y el fuerte antagonismo entre Negan y Rick. Alejandría crea una alianza con ayuda de personajes como Jesus, Carol, Morgan, Tara y Gabriel.

Tras el ataque a un destacamento de Salvadores en la temporada 6, Carol decide abandonar Alejandría y Morgan va tras ella. En el camino Carol se enfrenta con un pequeño grupo de Salvadores y tras resultar herida Morgan consigue salvarla con la ayuda de un nuevo grupo de sobrevivientes que viven en una comunidad llamada El Reino. En la temporada 7 Carol y Morgan conocen al Rey Ezekiel (Khary Payton) que se presenta como un líder bueno, carismático y excéntrico que asume el papel simbólico de rey y lo interpreta para entretener y distraer a su gente de los problemas. Sus decisiones siempre se basan en la reflexión tras el consejo de sus hombres de confianza y siempre prioriza la seguridad de su pueblo. Infunde respeto con la presencia de su tigresa mascota Shiva y su guardaespaldas Jerry (Cooper Andrews). Jesus será quien presente a Rick con el Rey Ezekiel y, posteriormente, Morgan y Carol serán los encargados de convencerlo de aceptar la alianza con Alejandría.

Luego de formar una nueva alianza con la gente de Hilltop y tras ser rechazado por el Rey Ezekiel, Rick regresa a Alejandría para descubrir que el Padre Gabriel fue secuestrado por un grupo de carroñeros que viven en un basurero y se dedican a saquear. Son liderados por Jadis (Pollyanna McIntosh), una mujer impasible y oportunista que hace un trato con Rick y luego lo traiciona por una mejor oferta de Negan.

Finalmente, la comunidad de Oceanside es introducida por Tara que llega hasta su asentamiento luego de un accidente mientras buscaba provisiones. Es una comunidad de mujeres, niños y niñas que viven escondidas por temor a los Salvadores, que habían asesinado a todos los hombres de su comunidad. Su líder es Natania (Deborah May), una mujer de carácter imperturbable que se niega a negociar. Su nieta Cindy (Sydney Park), una joven valiente y compasiva, ayuda a Tara a escapar y luego es quien convence a su comunidad de ayudar a Alejandría a vencer a los Salvadores en la octava temporada.

Por razones de extensión y pertinencia hemos decidido dejar de lado la octava temporada (2017-2018) que desarrolla una serie de encuentros y preparaciones para el gran enfrentamiento entre los Salvadores y las comunidades aliadas, y la novena temporada (aún en curso) que realiza una serie de saltos temporales y muestra los cambios en las distintas comunidades y personajes luego de vencer a los Salvadores. Asimismo, en relación al universo narrativo propuesto por la serie, cabe mencionar el *spin off* titulado *Fear The Walking Dead* que fue estrenado para AMC en 2015 y lleva cuatro temporadas hasta la fecha,

y la serie de *webisodes*, videoclips cortos disponibles en la plataforma digital de AMC que revelan la historia detrás de algunos de los personajes secundarios u objetos representativos de la serie.

CAPÍTULO 1: LO MONSTRUOSO

1.1. EL MONSTRUO, LO MONSTRUOSO Y LA MONSTRUOSIDAD: DISTINCIÓN CONCEPTUAL

El término “monstruo” proviene del latín *monstrum* que significa “mostrar”, lo que señala o marca una diferencia. Esta palabra pertenece a una familia etimológica en la que se encuentran términos como *monstruosus* que significa “monstruoso, horrible”, y *monstrum*, “prodigio, que presagia algún grave acontecimiento” (Conde citado en Torrano, 2009: 2). De acuerdo con estas definiciones “el monstruo señala una ruptura, es una trasgresión a la ley, una excepción a la norma” (Torrano, 2009: 2). Uno de los autores que más contribuyó a la reflexión sobre la monstruosidad fue Georges Canguilhem a partir de las observaciones sobre la monstruosidad que realizaron los teratólogos Etienne Geoffroy e Isidore Geoffroy Saint-Hilaire, que la entendían como una anomalía compleja. En el artículo “La monstruosidad y lo monstruoso” (1962), Canguilhem afirma que la monstruosidad es aquello que no se ajusta a la norma, por lo que se presenta como un disvalor (Torrano, 2015: 94). En este sentido, la monstruosidad es aquello que se enfrenta al orden desde el interior mismo de la vida. Pero además señala que la monstruosidad no se define solo en relación con la normatividad biológica, sino más bien en relación con la norma científica: el científico establece la norma, y desde allí determina qué es lo normal y lo anormal, clasifica de acuerdo a la norma qué individuos son normales y cuáles son anormales. “El monstruo es, entonces, aquel que se aparta de la norma, del tipo ideal, y es considerado una amenaza al orden biológico de la vida” (Torrano, 2015: 95).

Luego Canguilhem se ocupa de los términos “monstruosidad” y “monstruoso”, que por lo general son utilizados indistintamente, y propone que si bien estas nociones pueden distinguirse —ya que es posible asociar la monstruosidad al discurso médico y lo monstruoso al legal—, se encuentran estrechamente vinculadas. De modo que la monstruosidad no puede ser concebida independientemente de lo monstruoso porque la monstruosidad es causada por lo monstruoso (Torrano, 2015: 95-96). Para aclarar estas nociones, entonces, Canguilhem recurre a las categorías de “causalidad” y “responsabilidad”. **Causalidad** en tanto que la monstruosidad es el resultado de lo monstruoso y **responsabilidad** de la monstruosidad no atribuible al monstruo, sino al que realizó un acto monstruoso. Esta consideración de lo monstruoso en términos de responsabilidad implicaría ir más allá del ámbito de lo viviente en

general, ya que la responsabilidad es estrictamente atribuible a los seres humanos (Torrano, 2015: 96).

En el curso dictado en el Collège de France (1974-1975) llamado *Los anormales* (2007), Michel Foucault retoma el trabajo de Canguilhem y realiza una genealogía del anormal a partir de la cual distingue tres figuras dentro de las que se agrupan ciertos individuos considerados como amenaza por el poder: los monstruos, los incorregibles y los onanistas. Según Foucault la anomalía se constituyó en el siglo XIX a partir de estos tres elementos o figuras que habían empezado a definirse en el siglo XVIII.

La primera figura que Foucault analiza es la del “**monstruo humano**” cuyo marco de referencia es la ley, lo que la convierte en una noción jurídica, en el amplio sentido del término, ya que el monstruo viola tanto las leyes de la sociedad como las leyes de la naturaleza. En este primer momento de su análisis Foucault señala que hasta el siglo XVIII el monstruo es la mezcla: de reinos, de especies, de individuos, de sexos, de vida y muerte, de formas y, por consiguiente, el monstruo es transgresión de los límites naturales, de las clasificaciones, y de la ley como marco (2007: 68). Sin embargo, la infracción jurídica a la ley natural no basta para constituir la monstruosidad, es preciso que esa transgresión del límite natural ponga en entredicho o provoque cierta imposibilidad de aplicar la ley civil, religiosa o divina. En palabras de Foucault, “el monstruo es el límite, el punto de derrumbe de la ley y, al mismo tiempo, la excepción que sólo se encuentra, precisamente, en casos extremos. Digamos que el monstruo es lo que combina lo imposible y lo prohibido” (2007: 61). Como afirma Torrano en “Ontologías de la monstruosidad...”, el monstruo “no es sólo una violencia contra lo biológico sino que en su manifestación cuestiona el derecho civil y religioso trastornando la ley natural y desordenando al derecho” (2009: 2). En tal sentido el campo de aparición del monstruo humano es el dominio jurídico-biológico.

TWD plantea en principio la aparición dentro de las ficciones seriales audiovisuales del zombi, uno de los monstruos más representativos del género de terror cinematográfico norteamericano:

(...) en el cine independiente norteamericano de finales de la década del ‘60 con las películas de George Romero el zombi se convertirá progresivamente en una figura despojada de subjetividad¹⁵, que condensa, por un lado, una crítica a las sociedades de consumo automatizadas del capitalismo moderno, el terror al contagio y el colapso de la previsión médica y, al mismo tiempo, la violencia de la punición mecánica y legítima de

¹⁵ De acuerdo con Platzeck, a los cadáveres animados y esclavizados de la tradición haitiana que de por sí carecían de personalidad y voluntad, George Romero les agrega el canibalismo y les quita el “maestro” que los controla para producir el zombi que conocemos hoy (2015: 2).

un monstruo que debe eliminarse cotidianamente con la espectacularidad que esto supone en la narración cinematográfica (Platzeck, 2015: 2).

El zombi es un cuerpo que “pone en crisis la barrera misma de diferenciación entre lo vivo y lo muerto” (Platzeck, 2015: 2), de modo que se constituye a partir de una torsión dentro de lo propiamente humano. En este sentido el zombi, como monstruo que encarna la convivencia paradójica de la vida y la muerte en el cuerpo humano, se constituye como una infracción tanto a la ley natural como a la ley jurídica. Pero si bien el zombi es un monstruo que, según su definición tradicional implica la mezcla de mundos —vida y muerte—, en *TWD* representa además una problemática incluso más compleja: si el campo de aparición del monstruo humano, tal como lo define Foucault, es el dominio jurídico-biológico —porque en su manifestación trastorna y pone en entredicho la ley y el derecho—, ¿qué sucede cuando la irrupción del monstruo hace desaparecer el derecho y la ley? y ¿qué consecuencias tiene la presencia de un monstruo de esas características en un mundo sin Estados, sin leyes y sin derecho?

En *Los Anormales*, Foucault se centra exclusivamente en el monstruo humano para mostrar que éste es uno de los antecesores del anormal. Esta apelación al monstruo humano da cuenta del carácter eminentemente político que presenta el concepto de **monstruo**. Desde la perspectiva de Foucault, el monstruo es y sólo puede ser humano, ya que se trata de una noción jurídica (Torrano, 2015: 97). Si bien el término **monstruosidad** no presenta una definición estable, sin embargo, es posible decir que éste “es puesto siempre en contraste con la norma, sea biológica o social” (Torrano, 2015: 88). Mientras Canguilhem lo relaciona con la norma biológica, Foucault lo hace con la norma política, es decir, la ley.

Pero además Foucault investiga cómo la anormalidad es una de las formas en las que el poder convierte en objeto de saber a ciertos sujetos y, al mismo tiempo, se relaciona con prácticas de saber y tecnologías de poder (Torrano, 2015: 89). Desde esta perspectiva biopolítica, la distinción entre normal y anormal es central en el ejercicio del poder disciplinario que atraviesa las sociedades normalizadoras. El monstruo es considerado por Foucault como un antecesor del anormal y la monstruosidad, ahora referida exclusivamente al ámbito de lo humano, se inscribe en la genealogía de la anormalidad (2015: 89).

En este sentido, podríamos arriesgar que en el caso de *TWD* la presencia del zombi funciona como marco de referencia a partir del cual los humanos se definen como monstruos. Al plantear en su manifestación la ausencia total del ámbito jurídico, el zombi es en *TWD* el fondo sobre el cual se recortan los personajes sobrevivientes que se constituyen como otros tipos de monstruos.

1.2. DEL MONSTRUO MORAL AL MONSTRUO POLÍTICO: EL GIRO HACIA EL COMPORTAMIENTO

En un segundo momento de su análisis, Foucault indica un desplazamiento en el siglo XVIII con relación a la monstruosidad. El monstruo en este momento deja de inscribirse en la naturaleza para pasar a ser inscripto en el comportamiento y se considerará como una desviación. Si antes del siglo XVIII el monstruo era un complejo jurídico-biológico, a partir de este desplazamiento se produce un pasaje hacia la monstruosidad como complejo jurídico-moral y la figura que marcará este desplazamiento será el “monstruo moral”.

El **monstruo moral** es una figura que surge a principios del siglo XIX y su importancia se extenderá hasta principios del XX. Hasta entonces el monstruo como manifestación de la contranaturaleza era la figura que portaba, al menos virtualmente, la posibilidad de criminalidad. Ya en el siglo XIX la relación se invierte y comienza a sospecharse un fondo de monstruosidad en la criminalidad: si antes el monstruo podía ser un criminal, ahora el criminal puede ser, en el fondo, un monstruo (Foucault, 2007: 83). Esta relación no era así considerada sino hasta ese momento porque en el derecho clásico el crimen era entendido como un daño voluntario hecho al soberano y por lo tanto era una rebelión, una insurrección y un enfrentamiento a la fuerza y el poder del rey. En este sentido el castigo suponía la venganza del soberano sobre el criminal y la reconstrucción ritual de su poder por medio del despliegue de toda su fuerza. Había en el castigo, además, un exceso que respondía al exceso del crimen y que se imponía a él de modo tal que generara terror e intimidara cualquier crimen futuro (Foucault, 2007: 84-85). En esta economía desequilibrada del castigo nunca hubo un verdadero interrogante sobre la naturaleza del criminal porque la mecánica del castigo no dependía de un saber posible, sino que era una estrategia del poder que desplegaba su fuerza alrededor del crimen y a propósito de él (2007: 87).

El proceso de transformación que indica Foucault comenzó con la elaboración, en el siglo XVIII, de un conjunto de mecanismos que permitieron al poder convertirse en un ejercicio continuo a través de los mecanismos permanentes de vigilancia y control, en vez de ejercerse de una manera ritual, ceremonial y discontinua como en el feudalismo y en la monarquía absoluta. Estos mecanismos tenían, a su vez, la ventaja de poder penetrar en la totalidad del cuerpo social, de modo tal que surge una nueva economía del poder que aumenta sus efectos y disminuye sus costos económicos y políticos. A partir de este momento la lógica crimen-castigo cambiará en sus procedimientos. En primer lugar, se instala una red

de vigilancia sustentada por un aparato de policía y justicia tan ajustados que el crimen no podrá escapar. En segundo lugar, el crimen deberá responder a una pena que se aplicará de manera pública y accesible para que, finalmente, la sanción se administre de tal manera que se castigue exactamente lo necesario para que el crimen no se repita, eliminando de esta forma todo exceso de poder en el castigo.

En lo sucesivo el crimen ya no será sólo aquello que viola las leyes civiles, religiosas o de la naturaleza, sino que el crimen en sí mismo tendrá una naturaleza y “el criminal será un ser natural caracterizado, en el plano mismo de su naturaleza, por su criminalidad” (Foucault, 2007: 90). Por otra parte, el criminal pasa a ser un sujeto que de manera egoísta, es decir por interés puramente personal, comete el crimen y se expone al castigo al violar el interés de todos. Este sujeto viola el pacto hobbesiano por medio del cual el hombre sale de su estado de naturaleza y renuncia a sus intereses personales en beneficio de los intereses comunes, por lo tanto, introduce en el cuerpo social al hombre arcaico anterior a la sociedad que es lo mismo que el hombre *contra natura* (Foucault, 2007: 91). Este hombre *contra natura* será el monstruo. Estamos ante el comienzo de la patologización de la criminalidad: el criminal será un individuo que se refiere al horizonte virtual de la enfermedad mental, de lo anormal y de lo patológico.

El primer monstruo moral que señala Foucault es el **monstruo político** como el criminal que, “tras romper el pacto que ha suscripto, prefiere su interés a las leyes que rigen la sociedad a la que pertenece” (2007: 94) y por lo tanto su crimen se traduce en un abuso de poder. El criminal es un pequeño déspota que hace valer por sobre el resto su propio interés. Y en este sentido, el primer monstruo político que Foucault define, siguiendo como ejemplo los hechos de la Revolución Francesa, es el rey déspota. El déspota es un sujeto fuera de la ley en tanto que está por encima de ella y no la aplica sobre sí mismo. Es un sujeto que impone por medio de un estado de violencia permanente sobre el cuerpo social, su propia voluntad y su propio interés, rompiendo así el pacto primitivo por el cual el cuerpo mismo de la sociedad debe poder existir y mantenerse. El déspota es un monstruo en tanto que es un individuo *contra natura* por el hecho de no tener ningún vínculo social y por el hecho de imponer con violencia su propia voluntad como ley general o razón de Estado. Como contracara de éste, el segundo monstruo político será el pueblo revolucionario de la literatura contrarrevolucionaria: el pueblo, por medio de la revuelta, rompe también el pacto social y por tanto es el monstruo inverso a la imagen del monarca sanguinario.

Como afirma Torrano en “El monstruo político, una figura de la soledad y el poder” (2008), ambas figuras se caracterizan por estar fuera de la ley y por imponer su voluntad por

sobre el cuerpo social mediante la violencia, sin embargo, mientras el criminal común es un déspota transitorio y accidental, el tirano es un déspota permanente. En ambos casos se trata de un individuo sin vínculo social, “el déspota es el hombre solo” (2008: 223).

Por último, Foucault destaca que en ambos casos hay dos temas que prevalecen: la prohibición sexual y la prohibición alimentaria. El incesto y la sed de sangre en la imagen del rey tirano y la violación y la antropofagia en la imagen del pueblo rebelde son dos temas que se anudan en estas dos grandes primeras figuras del monstruo político. Asimismo, ambas figuras son importantes para Foucault porque los primeros casos de la medicina legal no se centraron en crímenes violentos y atroces sino en individuos definidos como monstruos por transgredir ambas prohibiciones: la sexual y la alimentaria. Ambas figuras sirvieron como grilla de inteligibilidad para el desarrollo de varias disciplinas:

Los dos grandes monstruos que velan en el dominio de la anomalía y que aún no se han dormido —la etnología y el psicoanálisis dan fe de ello— son los dos grandes sujetos del consumo prohibido: el rey incestuoso y el pueblo caníbal (Foucault, 2007: 106).

La figura del monstruo adquiere importancia para nuestro trabajo porque, siguiendo esta perspectiva biopolítica, el monstruo se define en el comportamiento, es decir, hacia el interior del individuo como el espacio en donde se desenvuelve lo monstruoso, de modo que el monstruo resulta a priori indistinguible del “hombre normal”. Ya no es la deformidad del cuerpo (exteriorizada, visual) la que define al monstruo sino su propio accionar.

El zombi representa en *TWD* el monstruo cuya manifestación supone una transgresión de la ley biológica que se encarna, de manera visual e hiperbólica, en los cuerpos putrefactos de los muertos vivientes. Pero, como veremos más adelante, su presencia implica, a su vez, el contacto permanente de los sobrevivientes con la muerte, no solo por el peligro de muerte que significa el zombi sino también porque suponen la presencia constante de un porvenir inevitable del cual los personajes son plenamente conscientes¹⁶. De ahí que la principal consecuencia de su presencia en un mundo que carece de legislaciones sea la apertura al comportamiento monstruoso de los sobrevivientes. El zombi pone en evidencia la ruptura con el orden biológico y señala la ausencia de la ley, de modo que se constituye como fondo anárquico sobre el cual se construye un nuevo orden dentro del cual la monstruosidad, como

¹⁶ En el episodio 1x06, el grupo de Rick llega al CDC (por su sigla en inglés, Centro de Control de Enfermedades) y conoce al Dr. Jenner que investigaba la epidemia. Tras explicarles que no se conocen las causas ni la cura y que su única certeza es que afecta al tronco encefálico —que revive luego de la muerte y por ello los sujetos se mueven de manera instintiva—, el Dr. Jenner les ofrece quedarse y suicidarse junto a él durante la explosión del CDC. Antes de que el grupo logre escapar del lugar, el Dr. Jenner le comenta a Rick algo al oído que él decide revelar en el episodio 2x13: todos son portadores de la enfermedad, por lo tanto, al morir se convertirán inevitablemente en “caminantes”.

señalaba Canguilhem, es el resultado de lo monstruoso, y lo monstruoso ya no se atribuye al monstruo/zombi sino al que realizó el acto monstruoso, es decir, al ser humano. Los sobrevivientes de *TWD* combinan entonces la figura del monstruo moral foucaultiano con la idea de responsabilidad de Canguilhem.

Sin embargo, cabe hacerse sobre los personajes sobrevivientes la misma pregunta que con el zombi: si el mundo que plantea *TWD* es un mundo sin leyes ni instituciones estatales que las garanticen, ¿los actos criminales y monstruosos de los sobrevivientes son tales? ¿se puede hablar de monstruo moral y/o monstruo político si no hay una figura “normal” sobre la cual se recorta el monstruo, si no hay una ley sobre la cual se constituye el crimen? Ante estas preguntas y contradicciones nos arroja *TWD*, al punto tal que como espectadores llegamos a justificar, entender o empatizar con ciertos personajes protagonistas incluso cuando sus acciones son tan “monstruosas” como las de personajes definidos como antagonistas.

1.3. MONSTRUOS Y MONSTRUOSIDADES EN THE WALKING DEAD

1.3.1. Zombis vs. Humanos

El primer episodio de *TWD* comienza con una escena previa a los títulos de presentación, en la que vemos a Rick Grimes, el protagonista, llegar en una patrulla de policía a una ruta llena de autos abandonados. Rick baja del auto vestido con su uniforme de *sheriff* y, llevando una botella de combustible, camina entre los autos en ruinas y cadáveres sin sorprenderse. Después de unos segundos escucha pasos y se agacha para ver por debajo de un auto unos pies que avanzan y que se frenan de repente para agarrar un oso de peluche. Rick se levanta y va hacia una niña que camina delante de él y la llama “little girl” (“pequeña”) pero cuando ella se da vuelta se descubre que está convertida en zombi. La niña-zombi comienza a correr hacia Rick y él, con una expresión que mezcla horror y lástima, le dispara en la cabeza. Finalmente, la niña cae de espaldas en el cemento y comienzan los títulos de presentación.



Fig. 1: Rick matando a la niña zombi, 1x01¹⁷.

Estas primeras imágenes de la serie suponen desde el inicio la presencia de esta contradicción constante que mencionamos anteriormente, respecto de la transgresión de leyes por comportamientos monstruosos. Es decir, el asesinato de una niña por parte de un hombre adulto que encarna por su uniforme el rol social de agente de la ley, se vuelve lícito en el momento en que esa niña se manifiesta como zombi, un ser monstruoso que no está vivo ni muerto y que, además, intenta matar al oficial. A partir de este momento y como en toda ficción sobre zombis¹⁸ será la distinción vivos/zombis el marco de referencia que determinará el grado de legalidad del crimen y la violencia.

Luego de los títulos, la narración del episodio regresa en el tiempo para presentarnos a Rick Grimes como un oficial de policía del Departamento de Policía de King County en Georgia, que fue herido de bala en una persecución en la que estaba acompañado por su mejor amigo Shane. Tras su accidente, Rick permanece en coma en un hospital de King County y despierta después de que la epidemia zombi ya arrasó con el mundo. Luego de despertar solo en el hospital, intenta regresar a su casa aturdido y confundido por los cadáveres animados que ve por la calle hasta que un hombre llamado Morgan con su hijo Duane le salvan la vida y le dan asilo. Morgan le cuenta sobre los zombis, a los que llama “caminantes” [walkers], el proceso de expansión de la epidemia, las evacuaciones a Atlanta y

¹⁷ Dada la extensión de la obra, dividida en temporadas y episodios, nos referiremos a los episodios abreviando en la primera cifra el número de temporada y en las siguientes dos cifras el episodio en cuestión.

¹⁸ Como afirma Platzek, la figura del zombi en el cine norteamericano, que se constituye como modelo a partir de las películas de George Romero, legitima la violencia de la punición mecánica y espectacularizada por constituirse como un monstruo que debe eliminarse cotidianamente (2015: 2).

el Centro de Control y Enfermedades (CDC) y Rick decide ir a Atlanta en busca de su esposa e hijo.

Durante toda la primera temporada, *TWD* se centra en mostrarnos la presencia constante de los caminantes, el peligro que suponen y el contacto directo con la muerte que implica su manifestación en cualquier momento. De ahí que durante los seis episodios que dura esta temporada se muestre la historia de los personajes —reunidos en pequeños grupos y en campamentos— limitada al permanente contraste entre la vida y la muerte, con escenas que van desde la adrenalina intensa de los personajes escapando o luchando contra los caminantes, hasta escenas emotivas de reencuentros familiares y discusiones morales en torno a lo que significa seguir siendo humanos en un contexto de presencia constante de la muerte y ausencia total de instituciones que mantengan, regulen y organicen los modos de vida humanos.

El personaje de Rick, junto a su esposa Lori y algunos personajes afines a ellos (Glenn, Dale, Andrea, Carol), es quien representa los valores morales del mundo anterior y busca establecer un orden dentro del grupo que se asemeje de la mejor manera posible al orden jurídico perdido. Por ejemplo, él es quien espasa a Merle Dixon a un caño en la terraza del edificio en el que se encuentran encerrados en el episodio 1x02, porque éste se comporta de manera racista y discriminatoria con T-Dog y lo golpea. Pero también es el primero en ofrecerse como voluntario para ir a buscarlo bajo el argumento de que no lo puede dejar morir ahí “como un animal” porque esa “no es forma humana de morir”¹⁹. De modo tal que, si bien Rick entiende que hay ciertas reglas que ya no aplican en el nuevo orden de cosas (como el saqueo de tiendas por provisiones que ya no cuenta como delito), hay otras referentes a la vida de los sobrevivientes que es necesario mantener (el asesinato de sobrevivientes y el abandono de personas no serán permitidos hasta más avanzada la serie).

Del mismo modo Rick es el primero en oponerse, en el episodio 1x05, al asesinato de Jim que fue mordido. Cuando Jacqui descubre que, tras el ataque de los caminantes al campamento en el episodio anterior, Jim resultó mordido por un caminante, Daryl, Shane y otros miembros del grupo sostienen que deben matarlo antes de que se convierta y se vuelva un peligro para todos, pero Rick se opone y lo defiende sosteniendo su postura moral en contra del asesinato a sangre fría.

¹⁹ En el episodio 1x03 Rick discute con Lori porque ella no quiere que vaya a buscar a Merle ya que todos saben que no es una buena persona ni un miembro valioso para el grupo, pero él insiste en no dejar morir a ningún hombre. Además, el viaje les resulta beneficioso porque recuperarían el bolso con armas que Rick dejó caer cuando se vio rodeado por caminantes en el primer episodio. Trabajaremos con la serie en su idioma original, por lo que las traducciones de los diálogos que presentaremos a lo largo de nuestro trabajo son nuestras.

Durante la primera temporada Rick muestra compasión y piedad por los caminantes y un sentido de honor y respeto por la vida humana cuando se trata de sobrevivientes. Así, mata por piedad a la niña zombi del primer episodio, a una caminante sin piernas en su barrio y a un ex colega que encuentra convertido en su estación de policía, y lee, en un gesto por humanizarlo, la identificación del caminante del cual usa su sangre y tripas en el episodio 1x02 para camuflarse. Por otro lado, del mismo modo en que insiste en buscar a Merle y defiende a Jim, perdona al grupo de hombres con los que pelea por las armas en Atlanta en el episodio 1x04 porque resulta ser un grupo que cuida de ancianos en un geriátrico abandonado. Su personaje entonces se mueve en el ámbito de lo moralmente correcto, dejando que solo los caminantes ocupen el lugar de lo monstruoso ya que, en última instancia, matar caminantes implica o bien el asesinato en defensa propia, o bien el asesinato por piedad, para salvar a esos seres de una vida interminable de horror y putrefacción, y no un acto en sí mismo monstruoso.

1.3.2. Supervivencia del más fuerte o la crisis de liderazgo

La segunda temporada supone un giro en el comportamiento de los personajes por varias razones. En primer lugar los miembros del grupo comienzan a desarrollar habilidades para sobrevivir en presencia de los caminantes y éstos ya no significan una gran amenaza a menos que aparezcan en hordas²⁰. En segundo lugar, luego del fracaso en el CDC al final de la primera temporada y la ausencia de cualquier tipo de explicación sobre los caminantes, el grupo abandona sus esperanzas de encontrar una cura y simplemente convive con la tarea diaria de combatirlos para sobrevivir, lo que constituye en la serie formalmente el fin del orden previo y el inicio del nuevo mundo. Y, en tercer lugar, el eje que guía esta temporada tiene que ver con la familia como única institución social que se mantiene a pesar de la caída de los sistemas. Este eje se encarna de distintas maneras: por un lado, el grupo se mantiene unido en la búsqueda de Sophia —la hija de Carol que se pierde en el bosque cuando era

²⁰ De acuerdo con Platzeck, la condición de horda es una de las características centrales del zombi “moderno” o zombi romeriano, en tanto que se opone a la figura individual de la tradición haitiana que no era representada desplazándose en grupos sino dispuesta en los campos en tareas agrícolas. “Debido al contagio el zombi deviene en una figura grupal y cuya multiplicación depende de sí misma” (2015: 26). Por otro lado, el Diccionario de la Real Academia Española define el término “horda” como “comunidad de salvajes nómadas” o como “grupo de gente sin disciplina y con violencia”, noción que remite por un lado a la movilidad —característica fundamental para pensar el zombi— y a una “falta de disciplina” que adquiere una connotación específica en la lectura biopolítica (Platzeck, 2015: 26). La primera vez que el grupo se refiere a los grupos de caminantes como “hordas” es en el episodio 2x01, luego de que una horda pasa por entre los autos en la ruta en la que el grupo espera mientras Dale arregla la casa rodante averiada.

perseguida por caminantes en el episodio 2x01— y en la espera de la recuperación de Carl — el hijo de Rick y Lori que recibe un disparo accidental por parte de un cazador en el bosque en el mismo episodio—. El grupo se instala, a su vez, en la granja de la familia Greene, liderada por el padre de familia y veterinario Herschel que es quien salva a Carl.



Fig. 2: Herschel Greene sale a recibir a Rick y Carl. A su izquierda su hija mayor Maggie, a su derecha su vecina Patricia y detrás de él su hija menor Beth y su novio Jimmy, 2x02.

Como se dijo antes, Foucault define al monstruo político como el déspota que se encuentra fuera de la ley en tanto que está por encima de ella y no la aplica sobre sí mismo e impone por medio de un estado de violencia permanente sobre el cuerpo social, su propia voluntad y su propio interés, rompiendo así el pacto primitivo por el cual el cuerpo mismo de la sociedad debe poder existir y mantenerse. En el grupo de sobrevivientes de *TWD* que llega a la granja de los Greene el pacto que los mantiene unidos es aquel por el cual la licitud de la violencia se mide en función de la contraposición caminantes/vivos. El personaje que intenta romper ese pacto es Shane, el mejor amigo y ex colega de Rick.

Shane se había hecho cargo de salvar a la familia de Rick cuando la epidemia zombi comenzó y este último estaba en coma, pero terminó enamorándose de Lori. Cuando Rick se une al grupo que acampaba en las afueras de Atlanta, no sólo se impone como líder, desplazando de ese lugar a Shane, sino que además recupera a Lori, quien prioriza su matrimonio antes que su relación con Shane. Este desplazamiento del personaje de Shane lo convierte en un individuo sin vínculo social dentro del propio grupo, de modo tal que durante la temporada 2 buscará recuperar, por medio de la violencia y el abuso de poder, esos vínculos perdidos: tanto su liderazgo como su relación con Lori.

A pesar de su falta de vínculo social y su comportamiento violento, Shane es el primero en reconocer y aceptar que en el contexto en que se encuentran la única ley válida es la que los mantiene con vida²¹, es decir, todo vale si es en beneficio de la propia supervivencia. Así, es capaz de sacrificar a Otis (el cazador que disparó accidentalmente a Carl) para poder escapar de la horda con los medicamentos para Carl en el episodio 2x03, como también es el único que toma coraje para abrir el granero y liberar a los caminantes para matarlos, yendo en contra del pedido explícito de Herschel de no hacerlo, en el episodio 2x07. La liberación de los caminantes del granero implica además un momento clave para la historia en el momento en que sale Sophia ya convertida en caminante. En este momento la búsqueda que guiaba la historia se termina y el grupo queda sin misión. Asimismo, si bien Shane toma la decisión de abrir el granero, es Rick el único que se atreve a matar a la hija de Carol y es por esto que finalmente asume el papel de líder. Herschel, que como dueño de la granja asumía hasta ese momento dicho rol, renuncia por su depresión y le deja el lugar de poder.



Fig. 3: Shane se prepara para matar a los caminantes luego de abrir el granero, 2x07.

En este episodio se produce un contraste entre la violencia exagerada de Shane hacia los caminantes, a los cuales ha deshumanizado por completo, y las creencias de la familia Greene, que aún reconocen a sus seres queridos en los caminantes y mantienen la esperanza de que exista una cura. Rick se instala en el medio de estas dos posturas y mata “por piedad” a Sophia. Sin embargo, a partir de este episodio el grupo irá perdiendo ese sentimiento de

²¹ En el episodio 2x10, Shane discute con Rick sobre Randall, un chico al que tienen como rehén y que Shane prefiere asesinar para evitar que escape y conduzca a otros hacia la granja. Le dice “la decisión correcta es la que nos mantiene con vida”.

humanismo hacia los caminantes y progresivamente se irá acostumbrando a matarlos sin culpa porque entienden que no quedan restos humanos en esos cuerpos.

En el episodio 2x08 Rick asesina a tres hombres con los que se encuentra en un bar cuando va a buscar a Herschel, porque parecen ser hostiles y no quiere aceptarlos en la granja. En este sentido, la actitud recta y respetuosa de la ley civil de Rick desaparecerá y será capaz de cualquier delito con tal de proteger a su grupo. A partir de este momento se iniciará un cambio progresivo en el comportamiento de los sobrevivientes en *TWD*, por el cual el monstruo ya no será (o al menos no únicamente) el caminante, sino que hallaremos la monstruosidad en el comportamiento monstruoso de los sobrevivientes. Y esto porque, como ya lo decía Canguilhem, la monstruosidad es el resultado de lo monstruoso, por lo que existe cierta responsabilidad de la monstruosidad no atribuible al monstruo, sino al que realizó un acto monstruoso. Es decir, dado que la responsabilidad es estrictamente atribuible a los seres humanos (Torrano, 2015: 96) porque el zombi no tiene responsabilidad ya que no actúa conscientemente, la monstruosidad en *TWD* se halla en el acto monstruoso realizado por el personaje sobreviviente. En este punto el zombi de *TWD* pasa a pertenecer al orden de las bestias y se naturaliza, lo que permite legitimar la violencia de la punición mecánica y espectacularizada que la serie hereda de la tradición romeriana a la que refiere Platzeck (2015).

El resultado del encuentro con los hombres en el bar es un enfrentamiento con otros hombres que van a buscarlos y la toma de uno de ellos como rehén por parte de Rick, Glenn y Herschel. Tras varias discusiones con el grupo en la granja, un intento fallido de asesinarlo (Rick se arrepiente a último momento) y un intento también fallido de abandono (Randall, el rehén, conoce a la familia Greene y la ubicación de la granja), Shane decide llevarlo al bosque y matarlo en secreto, con el plan de matar posteriormente a Rick. Cuando Rick adivina el plan de Shane lo asesina en el bosque de una puñalada en el episodio 2x12. Luego Shane se convierte en caminante y Carl lo mata de un disparo en la cabeza. Como consecuencia de esto, el grupo pierde la granja en manos de una horda que escucha el disparo e invade la propiedad, obligando al grupo a separarse para luego reencontrarse en la ruta y seguir a Rick en su búsqueda de un nuevo refugio.

En el final de la segunda temporada Rick admite el secreto que le había confiado el Dr. Jenner en el CDC: sin importar las causas, tras su muerte, todas las personas se convertirán en caminantes ya que todos son portadores de la enfermedad. Ante la desconfianza generalizada y el enojo del resto del grupo les confiesa que mató a Shane en defensa propia pero también porque su actitud violenta y provocativa resultaba un peligro para la seguridad del grupo.

CAROL: Haz algo.

RICK: ¡Estoy haciendo algo! Estoy manteniendo este grupo unido y con vida. Es lo que he estado haciendo todo este tiempo. ¡Yo no pedí esto! ¡Maté a mi mejor amigo por ustedes, por el amor de Dios! Ustedes vieron cómo estaba, cómo me provocaba, cómo nos ponía en riesgo, cómo nos amenazaba. Planeó todo lo de Randall para llevarme allá afuera y meterme una bala por la espalda. ¡No me dio alternativa! Era mi amigo, pero me atacó. Mis manos están limpias (...).

En este sentido, dada la inevitabilidad de la conversión ya que todos son potencialmente caminantes, *TWD* le quita responsabilidad (y por tanto monstruosidad) al caminante y ésta pasa a ser exclusiva del sobreviviente porque éste último aún tiene poder de decisión.

1.3.3. Rick, el Gobernador y la primera guerra entre sobrevivientes

La tercera temporada plantea una consumación de la monstruosidad en los personajes sobrevivientes, en el sentido de que el peligro principal de la serie (los caminantes) pasa a ocupar un lugar secundario y los personajes se enfrentan a otros tipos de peligro. En primera instancia, los sobrevivientes se enfrentan a la nueva realidad de que, como dijimos antes, todos son potencialmente caminantes. Así, deben cuidarse de la muerte en cualquier forma porque ésta ya no representa el fin de la vida sino el comienzo de algo peor ya que el caminante se presenta como la manifestación paradójica de un cuerpo que no está vivo, pero tampoco está muerto, es un no-vivo a la vez que un no-muerto: “en la problemática partición entre lo vivo y lo no-vivo es donde irrumpe la monstruosidad zombi” (Platzeck, 2015: 43). Pero, por otro lado, los personajes se enfrentan con mayor fuerza a una vida limitada al sufrimiento constante ya que deben aprender a sobrevivir el día a día con pocos recursos que, por escasos, son bienes codiciados por otros grupos de sobrevivientes, a los cuales se enfrentarán siempre en la lógica del antagonismo.

El zombi, como dijimos anteriormente, representa en *TWD* el monstruo tradicional cuya manifestación encarna de manera hiperbólica la transgresión de la ley biológica y el contacto permanente de los sobrevivientes con la muerte. Por otro lado, el contagio es un elemento central que constituye al zombi moderno en tanto que lo que este monstruo transmite no es otra cosa que la propia monstruosidad: “por el contagio el monstruo constituye a la vez la amenaza y el crimen contra el individuo y la especie” (Platzeck, 2015: 83). En *TWD* el peligro del contagio se desdobra: por un lado, el contagio tradicional por medio de la mordida o el rasguño es un peligro constante que amenaza tanto al individuo como a la especie, pero por otro lado existe otro tipo de contagio de la monstruosidad mucho menos explícito pero

igualmente significativo, a nivel del comportamiento. La distinción entre el adentro y el afuera es recurrente en esta serie, siendo el adentro el lugar privilegiado de los vivos y el afuera el espacio donde el peligro de contagio es moneda corriente. De ahí que mientras más tiempo pasen los sobrevivientes afuera en los bosques, siendo nómadas, mayor será la exposición al contagio de la monstruosidad no sólo a nivel corporal sino también en el comportamiento.

Una de las características principales de los zombis romerianos que *TWD* retoma como modelo es la falta de subjetividad representada en la ausencia total de lenguaje. De acuerdo con Platzeck “la máquina antropológica moderna funciona, a partir de una identificación de lo humano con el lenguaje y del no-humano con la mudez” de ahí que “la distinción entre el humano como ser capaz de lenguaje y el no-humano como carente de lenguaje” coincide con la delimitación que se establece entre humanos y zombis en este tipo de ficciones (2015: 46). Esta distinción es la que justifica la legitimidad de la violencia ejercida sobre los caminantes, en tanto que por su falta de lenguaje pierden subjetividad y se los considera como objetos; al mismo tiempo, la presencia de lenguaje ha salvado a personajes durante la serie que al estar heridos o débiles parecen caminantes pero como pueden hablar no se los mata: es el caso de Rick en la primera temporada cuando Morgan y Duane lo salvan, o el caso de Daryl que regresa herido a la granja luego de un accidente buscando a Sophia en el episodio 2x05.

La ausencia de lenguaje entonces representa al monstruo y lo diferencia del humano. En este sentido, es significativa la escena previa a los títulos de presentación del episodio 3x01, en la que el grupo de Rick entra a refugiarse en una cabaña en el bosque. Durante toda la escena ningún personaje habla y sólo se comunican por medio de silbidos. La ausencia de lenguaje articulado, el nomadismo, la frialdad y la destreza con la que eliminan caminantes da cuenta del contagio de la monstruosidad de un modo más subjetivo por la falta de fronteras entre el espacio de los caminantes y el de los sobrevivientes.

Más adelante en ese mismo episodio los personajes encuentran una prisión y la liberan de caminantes para instalarse, pero rápidamente se encuentran con un grupo de prisioneros que han pasado encerrados todo el tiempo transcurrido desde la epidemia y por lo tanto no saben nada de lo que sucede afuera. Rick entabla un antagonismo con el líder de los presos al que mata sin dudar en el episodio 3x02, luego de que el hombre intentara matarlo arrojándole un caminante encima. En este sentido, el hecho de instalarse en un refugio protegido por muros no implica necesariamente el abandono de una actitud monstruosa por parte del grupo de Rick, sino que, siempre con el objetivo de proteger a su grupo, Rick y los suyos cometen todo tipo de crímenes.

La tercera temporada estará guiada entonces por el eje del enfrentamiento entre distintos grupos de sobrevivientes. El más importante de ellos será Woodbury, un pueblo liderado por un hombre que se hace llamar “Gobernador”, al cual conocemos a través de Andrea. Ésta se separa del grupo en la segunda temporada tras la pérdida de la granja, y Michonne, una mujer que con su espada y su peculiar mecanismo de camuflaje con caminantes²² la salva en el bosque.

El Gobernador es presentado rápidamente como un personaje monstruoso en tanto que su liderazgo se construye por medio de la mentira, la demagogia y el despotismo. El Gobernador es un hombre que hace uso de la violencia y la manipulación con tal de obtener lo que quiere e instaura sobre el conjunto de la sociedad su propio interés como razón de Estado, aunque siempre manipulando para convencer a las personas: así, en el episodio 3x03 (en el que aparece por primera vez), convence a un militar sobreviviente de un accidente de helicóptero de proveer información sobre su campamento, y luego lo asesina y ataca al resto de sus compañeros militares para robarles el armamento. El antagonismo con Rick comenzará a partir del secuestro de Glenn y Maggie²³ por parte del reaparecido Merle en el episodio 3x06, que se desempeña como uno de los hombres de confianza del Gobernador.

²² Michonne aparece por primera vez en el episodio 2x13 luego de que la horda invade la granja de la familia Greene. Andrea se separa del grupo y corre por el bosque escapando de los caminantes cuando una persona encapuchada, armada con una espada y tirando de dos caminantes encadenados sin brazos ni dientes, la salva. En la tercera temporada Michonne reaparece acompañada por Andrea y los caminantes encadenados, y tendrá un rol principal en el enfrentamiento entre el grupo de Rick y Woodbury. Posteriormente se revela que los caminantes eran su antiguo novio y su mejor amigo.

²³ Michonne logra escapar de Woodbury y, tras ser testigo del secuestro de Maggie y Glenn, decide ir hasta la prisión y ayudar a Rick a recuperar a los miembros de su grupo. La misión de rescate se traduce en un ataque a Woodbury en el episodio 3x08 en el cual Michonne mata a la hija del Gobernador convertida en caminante, lo que provoca un largo proceso de búsqueda de venganza por parte del Gobernador.



Fig. 4: El Gobernador les da la bienvenida a Woodbury a Andrea y Michonne, 3x03.

A lo largo de las temporadas 3 y 4, la serie complejiza el antagonismo entre el Gobernador y Rick y sus respectivos grupos, presentándolos como dos caras de la misma moneda. Tanto Rick como el Gobernador son dos líderes despóticos, que abusan de su poder y le mientan a su gente con el objetivo de lograr adhesiones para la lucha. Ambos, a su vez, han perdido vínculos familiares que los han sumido en la locura y la depresión, lo que los lleva a buscar venganza, en el caso del Gobernador, o aislamiento en el caso de Rick: Michonne mata en el medio de un enfrentamiento a la hija del Gobernador convertida en caminante, a la que mantenía encerrada con la esperanza de que algún día se curara; Rick, por su parte, pierde a su esposa Lori cuando ésta debe parir a su bebé en el medio de un ataque de caminantes en la prisión²⁴.

En el episodio 3x16, donde se plantea el último enfrentamiento entre la Prisión y Woodbury, el gobernador asesina a su propio grupo por haber desertado y se va junto a su hombre de confianza Martínez y otro de sus seguidores. Rick, por su parte, acepta en la prisión al resto del pueblo de Woodbury en un intento por abandonar su desconfianza hacia los otros y regresar a su humanidad y sus valores morales. Sin embargo, el Gobernador, bajo el nombre falso de Brian, toma el control de un nuevo campamento que Martínez había formado tras abandonarlo y vuelve a atacar la Prisión en la temporada 4, convenciendo a su nuevo grupo de que las personas que la habitaban eran malas. Este último enfrentamiento —

²⁴ El ataque de los caminantes en el episodio 3x04 es provocado por uno de los presos que había escapado a principios de la temporada 3 y como consecuencia Carl se ve obligado a rematar a su madre luego del parto, disparándole en la cabeza para evitar que se convierta en caminante.

en el que gana el grupo de Rick con la muerte del Gobernador—, les cuesta, sin embargo, la muerte de Herschel, la pérdida de la Prisión en manos de una gran horda y la separación del grupo en subgrupos que deberán iniciar, en la segunda mitad de la cuarta temporada, un peregrinaje hacia un refugio llamado “Terminus” para reencontrarse.

1.3.4. El peregrinaje hacia la tierra prometida

A lo largo de *TWD* las referencias a la biblia y la religión son frecuentes en tanto varios personajes buscan allí respuestas o consuelo ante la situación en la que se encuentran²⁵. El contacto permanente con la muerte obliga a los personajes de *TWD* a preguntarse con frecuencia por la vida, por los modos de vida tolerables y en muchos casos las nuevas leyes de sociabilidad tienen más que ver con una presencia de la moral cristiana que con la adhesión al derecho civil. Así, por ejemplo, el grupo de Rick adopta a partir de la temporada 4 un mecanismo de reclutamiento que se rige en función de tres preguntas básicas: “¿a cuántos caminantes has/han matado?”, “¿a cuántas personas has/han matado?” y “¿por qué?”. Dependiendo de las respuestas y de la sinceridad de las personas cuestionadas, el grupo decide si acepta o no a los nuevos miembros, aunque siempre la última palabra la tiene Rick.

Las referencias religiosas han estado siempre representadas en ciertos personajes desde el inicio de la serie, aunque la presencia más relevante la encarna la familia Greene, especialmente, el anciano Herschel que siempre lleva la biblia consigo y busca conservar una ética y una moral cristianas en el nuevo contexto. Sin embargo es interesante cómo la segunda mitad de la cuarta temporada, luego de que el grupo se separa y escapa de la prisión invadida por caminantes, la narración adopta un eje religioso explícito, en el sentido de que el

²⁵ Lanuza-Avello et al. (2016), plantean que en *TWD* la historia ambientada en un contexto apocalíptico —en el que la civilización, tal y como la conocemos, ha desaparecido, y la especie humana es amenazada con la extinción total— facilita la construcción de personajes que se ven obligados a plantearse con radicalidad el sentido de la vida e incluso la existencia de Dios. En este contexto la situación de extrema carencia y peligro a la que están sometidos los personajes los impulsará a plantearse preguntas fundamentales sobre la vida cuyas respuestas quedarán siempre abiertas, y solo algunos personajes acudirán a Dios para responderlas. Asimismo, el contexto de destrucción en el que se mueven los personajes crea un contraste entre la devastación del entorno y todo lo bueno que aún existe en él, de modo que la experiencia de verdad, de bondad y de belleza deja una huella profunda en algunos de los personajes, y les ayuda a conformar su visión del mundo y a renovar su esperanza para aumentar su capacidad de dar sentido al propio sufrimiento, al mismo tiempo que se cuestionan antiguos temas morales sobre la vida (como el suicidio, la pena de muerte, la eutanasia o el aborto), que se plantean fundamentalmente en las primeras dos temporadas pero se replican en las siguientes.

grupo se ve obligado a peregrinar hacia “Terminus”, la tierra literalmente prometida en los carteles que encuentran en las vías del tren²⁶.

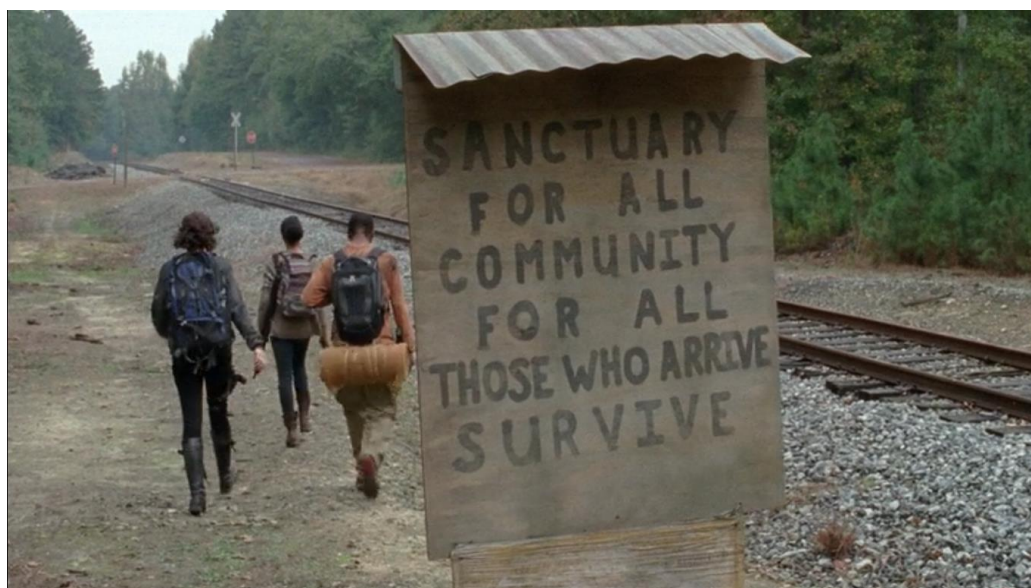


Fig. 5: Maggie, Bob y Sasha siguen el camino indicado en el cartel de Terminus, 4x13.

Uno de los personajes que ha permanecido en la serie durante las nueve temporadas emitidas hasta ahora es el de Carol y se ha mantenido gracias a su mutación a lo largo de la serie. Al principio Carol es una mujer sumisa, madre devota y esposa de un hombre violento que la maltrata, pero tras la muerte de su esposo y su hija encara un camino de transformación personal que la convierte en uno de los miembros más valiosos del grupo por su fuerza y su valentía. Carol es exiliada por Rick en el episodio 4x04 luego de descubrir que ella había asesinado a dos miembros del grupo en la prisión que estaban enfermos de una gripe mortal para la cual no tenían cura. Si bien ella admite haber asesinado y luego quemado los cuerpos de Karen y David, siempre sostuvo que su intención era evitar la propagación de la enfermedad y salvar al resto del grupo; en definitiva, su acto monstruoso fue por el bien común. Pero Rick, líder despótico que no aplica sobre sí mismo las leyes que impone al resto, decide exiliarla.

La pregunta en este momento entonces no es si la actitud de Carol fue monstruosa, sino cuál es la verdadera preocupación de Rick ante su presencia. Ya queda claro en las dos temporadas anteriores que el pacto que une al grupo de Rick no es la legalidad de la violencia

²⁶ Además, los subgrupos se van encontrando en su camino con situaciones y/o personas que representan pasajes bíblicos: por ejemplo, el asesinato de Mica por parte de su hermana Lizzy hace referencia a la historia de Caín y Abel y la división del conejo en disputa entre Daryl y otro hombre, por parte de Joe, el líder de los “Merodeadores” hace referencia a la historia del Rey Salomón.

en función de la distinción vivos/caminantes sino en función de la distinción ellos/nosotros, en tanto que el “ellos” —ya sean caminantes o vivos—, representa siempre una amenaza contra la supervivencia de grupo. Entonces cabe suponer que la decisión de Carol no es errada ni monstruosa —en el sentido del criminal que rompe el pacto por un interés y beneficio personal—, en tanto los dos miembros enfermos del grupo suponían una amenaza para el resto porque al morir (y este era su destino seguro ya que aún no tenían medicinas) se convertirían en caminantes y podrían atacarlos. Lo que verdaderamente (y aunque no lo admita) perturba a Rick, es que Carol tomó la decisión por su cuenta y en ese acto cuestionó su autoridad como líder. Es probable que, como más adelante Rick admite, él hubiera hecho lo mismo que ella. Entonces ¿por qué la echa del grupo? Nuevamente Rick se impone como el rey tirano que no aplica las leyes sobre sí mismo.

Carol regresa a la prisión cuando ésta es atacada por el Gobernador y se une al subgrupo conformado por Tyreese (ex pareja de Karen), Judith (la bebé de Lori) y las pequeñas hermanas Mica y Lizzy, a quienes ayuda a viajar por el bosque hacia Terminus. En el episodio 4x14, en medio de su peregrinaje hacia Terminus, Lizzy, que mostraba signos de locura y veía a los caminantes como personas “diferentes”, mata a su hermana con la intención de verla “regresar”. Ante la situación traumática y el peligro que significa la presencia de Lizzy cerca de Judith, Tyreese y Carol deciden matar a la niña. Nuevamente Carol realiza un acto monstruoso por el bien común. Su monstruosidad ya no es tal y se justifica en tanto que tiene una causa lógica: proteger a otros de un peligro inminente, a diferencia de la monstruosidad de Lizzy que carece de explicación o de otros personajes monstruosos que tampoco tienen causa lógica (como el Gobernador con su exagerada sed de venganza, Shane y su deseo irracional de poder, y Rick que va y viene entre la locura del estrés post-traumático y el abuso de poder irracional). En este sentido, Tyreese entiende las razones de Carol y le perdona haber matado a su novia Karen, porque su intención era justa.

La llegada a Terminus al final de la cuarta temporada supone otro giro en el comportamiento de Rick y el resto del grupo. Por un lado, Rick se encuentra con los Merodeadores, un grupo de saqueadores violentos que le dio asilo a Daryl y que busca vengarse de Rick por haber asesinado a uno de sus miembros en una casa en la que se escondía junto a Carl y Michonne. Ante la amenaza de uno de los hombres que intenta violar a Carl, Rick asesina al líder mordiéndole el cuello y dejando que se desangre y luego mata al hombre que amenazaba a Carl cortándole el abdomen con su cuchillo y destripándolo. Esta escena, cargada de violencia y exceso, termina con un diálogo entre Rick y Daryl sobre los

sucesos de la noche anterior, en el que el primero da a entender que se ha convertido en una persona cuyo comportamiento es monstruoso y que ya no puede cambiarlo.

DARYL: Oye lo que hiciste anoche, cualquiera lo habría hecho.

RICK: No, eso no.

DARYL: Algo pasó. Tú no eres así.

RICK: Daryl tú viste lo que le hice a Tyreese. No siempre, pero eso es lo que soy. Por eso estoy aquí ahora. Por eso Carl sigue aquí. Lo quiero proteger y eso es todo lo que importa.

Posteriormente, al llegar a las afueras de Terminus, Michonne consuela a Carl mencionando por primera vez la palabra “monstruo” para referirse a sí misma.

MICHONNE: Cuando te conté sobre André nunca preguntaste cómo murió.

CARL: Sabía por qué.

MICHONNE: Sí pero el “cómo” es importante. Fuimos a un campo de refugiados. André, mi novio Mike que era el padre de André y nuestro amigo Terry. En el campamento la situación fue empeorando cada vez más (...) Yo volvía de explorar cuando vi las vallas caídas. Escuché los gemidos. Se había acabado. Y Mike y Terry estaban drogados cuando sucedió. Los mordieron. Yo pude haberlo evitado, pude haberlos matado, pero los dejé convertirse. Me encargué de que no pudieran comer ni rasgar, les puse cadenas en sus cuellos. Fue una locura. Me había vuelto loca. Sentí que me merecía eso, arrastrarlos por todos lados para recordar. Descubrí que me protegían, me ocultaban. Los caminantes no me veían. Yo era un monstruo más. Y lo era. Estuve perdida así por mucho tiempo. Pero luego Andrea me trajo de regreso, tu padre me trajo de regreso, tú también. Veo cómo miras a tu papá. No tienes que tener miedo de mí ni de él.

CARL: Él me dijo el otro día que estaba orgulloso de mí, que yo era un buen hombre. No lo soy.

MICHONNE: Carl...

CARL: Ahora entiendo mejor lo que quería de mí. Y lo intenté. Pero sigo teniendo estos pensamientos. No soy quien él cree. Yo también soy un monstruo más.

El incidente con los Merodeadores, si bien los vuelve conscientes de su propia monstruosidad, los obliga a adoptar al mismo tiempo una postura de desconfianza en el otro que les ayuda a descubrir inmediatamente que la gente de Terminus es hostil. Rick, Carl, Michonne y Daryl deciden no entrar por la puerta principal y cuando el hermano del líder los guía hacia la recepción, Rick descubre objetos personales como el reloj de Herschel, la armadura de Glenn y la ropa de Maggie. Pero a pesar de su buena intuición el grupo de Rick es tomado como rehén y obligado por la gente de Terminus a entrar en un vagón de tren, en

donde finalmente se encuentran con Maggie, Glenn, Sasha, Bob y cuatro nuevos integrantes del grupo: Tara, Abraham, Rosita y Eugene.

1.3.5. Salvajismo, canibalismo y nuevo humanismo

La primera mitad de la quinta temporada se desdobra en dos enfrentamientos: el primero contra Gareth y el grupo de sobrevivientes de Terminus, terminará en el episodio 5x03 con el brutal asesinato de los caníbales por parte de Rick, Abraham y Sasha frente al altar de la iglesia; el segundo enfrentamiento, que desarrollaremos en el siguiente capítulo, será contra la comunidad reunida en el Hospital Grady Memorial de Atlanta para liberar a Beth y Carol, que eran mantenidas cautivas²⁷.

La temporada inicia con una larga escena previa a los títulos de presentación en la cual se muestra brevemente a Gareth, el líder de Terminus, como prisionero en un vagón y discutiendo con un hombre por su intención de “ser humanos” al poner los carteles. Luego vemos al grupo de Rick preparándose para luchar y poniéndose al día con la información que cada cual tiene sobre el resto del grupo dividido. A pesar de su preparación la gente de Terminus saca a Rick, Daryl, Glenn y Bob del vagón usando bombas de gas y los llevan a un matadero junto a otros cuatro hombres a los cuales matan de un golpe en la cabeza y luego degollan para drenar su sangre. En esa escena tanto el grupo de Rick como los espectadores nos damos cuenta de que la gente de Terminus se alimenta con carne humana y Bob comienza a rogar por su vida. Gareth le pregunta a Rick dónde está y qué contiene el bolso que escondió antes de entrar a Terminus y él le responde con un recuento de armas y una amenaza de muerte. Cuando los hombres se disponen a matar a Glenn por tercera vez en la escena (las otras dos fueron interrumpidas por la conversación con Gareth) un estruendo los hace caer al suelo y comienzan los títulos de presentación del episodio.

²⁷ El grupo sufre la pérdida de Bob y Beth como consecuencia de ambos enfrentamientos, pero como ganancia se suman definitivamente Gabriel, Abraham, Eugene, Rosita, Tara y Noah.

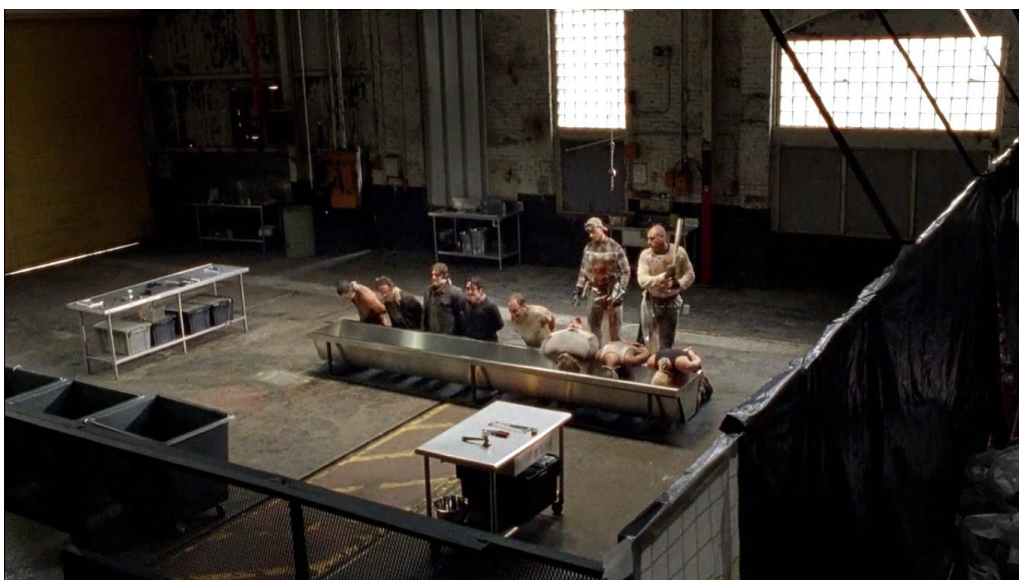


Fig. 6: Bob, Rick, Daryl y Glenn en el matadero de Terminus, 5x01.

Con la ayuda de Carol, que hace explotar un tanque de gas y deja entrar a una horda de caminantes a Terminus, el grupo de Rick logra escapar en el episodio 5x01 y se reúnen en el bosque, donde se reencuentran con Carol, Tyreese y Judith. Rick propone regresar y terminar de matar a la gente de Terminus, pero el grupo no acepta y se van para luego instalarse en una pequeña iglesia, invitados por el Padre Gabriel en señal de agradecimiento por salvarle la vida en el bosque.

De acuerdo con Platzeck, “el zombi puede ser considerado antropófago —en tanto consume carne humana— pero (...) no puede ser considerado caníbal, en tanto el canibalismo es una actividad ‘intraespecie’ y el zombi no ataca a otros zombis” (2015: 87). Los zombis son monstruos antropófagos que devoran carne humana no para incorporar la energía necesaria para mantener la vida sino por el simple hecho instintivo de hacerlo, “devorar es ante todo consumir sin medida, consumirlo todo” (Acosta citado en Platzeck, 2015: 78). Los caníbales de Terminus, en cambio, anteponen el deseo de su propio sustento por sobre la ética y atacan a los miembros de su propia especie. Ahí radica la principal diferencia con el zombi y, al mismo tiempo, su similitud: ambos amenazan con destruir la especie humana. Pero mientras que el zombi es una no-vida eliminable, el caníbal de Terminus se constituye como aquello monstruoso responsable por la monstruosidad que implica el canibalismo, ya que éste tiene como objeto de deseo un bien no mercantilizable: la vida humana. Es por esto que Rick toma la decisión de asesinar al grupo de Terminus en el episodio 5x03, fundamentalmente porque, a pesar de que la violencia hacia otros humanos es tolerada siempre que sea en defensa de la propia supervivencia, el canibalismo no es aceptado bajo ningún aspecto porque

atenta contra toda la especie humana e iguala a los humanos que la practican con los caminantes a los cuales es legítimo asesinar.

En la segunda mitad de la temporada 5 el grupo avanza en su nuevo peregrinaje en busca de un refugio, que vuelve a exponerlos ante el afuera constante y la falta de alimentos y agua los vuelve, nuevamente, sujetos salvajes como en el inicio de la temporada 3. Si bien el grupo se mantiene unido, los enfrentamientos violentos con todos los grupos de sobrevivientes con los que se han encontrado hasta el momento los envuelve en una actitud de desconfianza constante hacia los desconocidos a tal punto que los vuelve carentes de sociabilidad y los imposibilita para formar nuevas relaciones. Esto se demuestra en el encuentro con Aaron, personaje dedicado al rol de reclutador para la comunidad de Alejandría, que les ofrece asilo en el episodio 5x11. En el episodio anterior Rick había admitido la realidad ante la cual se encontraba el grupo, diciendo que ellos eran los verdaderos “muertos caminantes”, ya que se encontraban permanentemente expuestos a la muerte.

RICK: Cuando yo era niño le pregunté a mi abuelo una vez si había matado alemanes en la guerra. Él no quiso responder. Dijo que era cosa de adultos, así que le pregunté si los alemanes habían intentado matarlo y se quedó muy callado. Dijo que él estaba muerto desde el momento en que puso un pie en su territorio. Todos los días al despertar se decía a sí mismo “descansa en paz. Ahora levántate y ve a la guerra”. Y luego de unos años de fingir que estaba muerto, logró salir con vida. Creo que ese es el truco. Hacemos lo que tenemos que hacer y después podemos vivir. Y no importa lo que encontremos en Washington sé que estaremos bien porque así es como sobrevivimos. Nos decimos que nosotros somos los muertos que caminan.

Sin embargo, ante la llegada de Aaron para reclutarlos, la actitud de Rick es hostil y sólo acepta la invitación luego de que Michonne, Maggie, Glenn y Daryl —las personas en quienes más confía—, lo convencen de que el hombre no miente y le piden ir a conocer Alejandría.



Fig. 7: El grupo de Rick entra en Alejandría, 5x12.

La llegada a Alejandría en 5x12 implica un choque de realidades que alude a la histórica dicotomía civilización/barbarie: por un lado el grupo de Rick se muestra hostil, incivilizado y totalmente carente de intenciones sociales, mientras que por el otro lado el pueblo de Alejandría se muestra amable, civilizado e incluso limpio²⁸. Como contracara de este primer contraste, el pueblo de Alejandría se muestra débil y vulnerable ante el ataque de caminantes o de grupos humanos por ser ignorantes en términos de seguridad y uso de armas, mientras que el grupo de Rick ostenta el conocimiento de armas y habilidades para la lucha y la supervivencia. Este doble contraste conlleva una serie de enfrentamientos, pero al mismo tiempo negociaciones e intercambios de saberes y recursos valiosos para ambos grupos. Así, el grupo de Rick ofrecerá protección para Alejandría a cambio de asilo y refugio.

Rick entabla un antagonismo rápidamente con Pete, el esposo violento de Jesse, una mujer por la cual Rick se siente atraído. Este antagonismo provoca una pelea en el episodio 5x15 que termina con una amenaza de Rick hacia la gente que los observa y una posterior asamblea en el episodio 5x16, en la cual se debate si exiliar o perdonar a Rick. En dicha asamblea Pete mata accidentalmente a Reg, el esposo de Deanna (la líder de Alejandría) y ésta no sólo le otorga automáticamente el perdón a Rick, sino que además le concede permiso para matar a Pete.

²⁸ La limpieza no es un dato menor ya que da cuenta del contraste entre quienes tienen un espacio propio y un sistema social que asume los valores humanos de higiene, salud y modales y quienes han pasado mucho tiempo afuera rodeados de calamidades y debiendo cuidar al extremo sus recursos, al punto tal de tener que renunciar a ciertas actitudes no esenciales para la supervivencia, como la limpieza y la higiene personal.

1.3.6. Primera vez otra vez

La sexta temporada marca a la vez un avance y un retroceso del grupo, en el sentido de que deben volver a comenzar el proceso de construcción de un nuevo orden tras los muros de Alejandría, pero ya entrenados en el enfrentamiento con otros grupos de sobrevivientes y con hordas de caminantes, lo que les permitirá construir un espacio habitable organizado en función de las amenazas constantes del afuera. En este sentido, el eje que marcará la narración durante esta temporada tendrá que ver con las nuevas formas de organización social que se irán afianzando en la medida en que conozcan nuevos grupos de sobrevivientes, entre los que habrá tanto hostiles como amigables. Retomaremos los modos de intercambio y relaciones con otras comunidades en el siguiente capítulo. Por ahora solo describiremos dos grupos hostiles con los que tendrán contacto: los Lobos y los Salvadores.

Al final de la temporada 5 se presenta un nuevo grupo de sobrevivientes que se enfrentan a Morgan²⁹ en el bosque y se hacen llamar Lobos. Estos personajes, que llevan una “W” marcada en la frente, se presentan como un grupo de sobrevivientes salvajes que roban provisiones a las personas y las matan a sangre fría solo porque “quieren”. Este grupo se dedica además a invadir y atacar comunidades con el pretexto de “liberarlos”, como lo hacen con Alejandría en el episodio 6x02, lo que causará posteriormente la invasión de caminantes que acabará con la vida de muchos, entre ellos Jesse, sus dos hijos y Deanna³⁰.

²⁹ Morgan es un personaje recurrente que aparece en momentos claves de la serie. Luego de separarse en la primera temporada Rick lo encuentra en King County (cuando buscaba armas para combatir a Woodbury en la temporada 3) en un estado de locura total a causa de la muerte de su hijo Duane. Luego volvemos a ver a Morgan en una serie de escenas post-créditos durante la temporada 5 y en el episodio 5x16 cuando se enfrenta a los Lobos. Posteriormente Morgan se une al grupo de Rick y permanece durante dos temporadas hasta que decide irse por su cuenta nuevamente. Su presencia es necesaria en la serie, en tanto ocupa un lugar de consejero y ancla en la realidad para Rick, al mismo tiempo que se ayudan mutuamente a entender la realidad y salir de la locura. Además, es quien primero utiliza la forma “caminantes” para referirse a los zombis, modo de designación que adopta Rick para el resto de la serie.

³⁰ En el episodio 6x01 el grupo de Rick intenta desviar una gran horda que estaba atrapada en una cantera cercana a Alejandría, pero el ataque de los Lobos con un camión que al estrellarse en el muro hace sonar una bocina, provoca que la mitad de la horda se desvíe hacia la comunidad y permanezca fuera del muro hasta que el derrumbe de una torre en el episodio 6x08 les permite entrar e invadir el lugar.



Fig. 8: Morgan se encuentra por primera vez con los Lobos, 5x16.

Al igual que sucedía con el caso de Lizzy, los Lobos no tienen una necesidad lógica para asesinar y por lo tanto su accionar queda enmarcado dentro de los actos monstruosos que anteriormente definimos como actos despóticos en función de un beneficio individual que atenta contra la seguridad de los otros. En este sentido, el exceso de violencia al que recurre Carol para matar a los Lobos y salvar a Alejandría, nuevamente está justificado por el “bien común” y se enmarca dentro del pacto al cual suscribe su propio grupo —el crimen es lícito si tiene por intención la supervivencia del grupo frente a la amenaza de los otros—. Sin embargo, su actitud encuentra un antagonismo con Morgan que tras superar su estado de locura había adoptado la filosofía de no asesinar porque “toda vida vale”³¹ y no solo deja escapar a un grupo de Lobos que luego atacan a Rick en la ruta, sino que además toma como rehén a su líder, a quien luego Carol mata en medio de la invasión de caminantes.

El pueblo finalmente logra matar a los caminantes y durante la segunda mitad de la temporada 6 *TWD* se enfoca en presentarnos nuevas comunidades y formas de sociabilidad con Rick ya como líder de Alejandría. Luego de un breve tiempo de paz, Rick conoce a un nuevo personaje llamado Jesus, que será el nexo por el que Alejandría logra entablar un trato con la comunidad de Hilltop según el cual el grupo de Rick se compromete a liquidar al grupo de los Salvadores³² a cambio de comida.

El trato con Hilltop requiere que Rick convenza a su grupo de ir a asesinar a los Salvadores como medio para obtener comida. Pero el ataque a los Salvadores en el episodio

³¹ El episodio 6x04 se dedica exclusivamente a relatar el encuentro de Morgan con Eastman, un ex psiquiatra diestro en el arte del Aikido, que le enseña a respetar toda forma de vida y a defenderse sin asesinar.

³² Un grupo hostil que exige a las pequeñas comunidades un tributo de provisiones a cambio de no eliminarlas.

6x12 tiene como consecuencia el inicio de una guerra más grande y duradera que cualquier otra que el grupo haya afrontado. Al final de la temporada, en el episodio 6x16, el grupo de Rick conoce finalmente Negan, el líder de los Salvadores que se presenta como un rey tirano al cual no sólo todos temen sino que además veneran adoptando su nombre³³.



Fig. 9: Negan se presenta ante Rick, 6x16.

El castigo por el ataque al destacamento de los Salvadores —que comienza en el episodio 6x16 y se desarrolla luego en el episodio 7x01— implica lo que Foucault definía como la venganza del soberano sobre el criminal, en la época de la monarquía absoluta, y la reconstrucción ritual de su poder por medio del despliegue de toda su fuerza ante el daño voluntario hecho como un enfrentamiento directo a su fuerza y su poder. Negan y su grupo de Salvadores representan en *TWD* una forma feudal de organización, por medio de la cual las comunidades más chicas o más débiles deben proveerlos de comida y otros servicios a cambio de no ser asesinados, y se presentan matando brutalmente a un miembro del grupo sometido para generar una mayor efectividad en su mensaje. Ante cualquier insubordinación Negan y sus seguidores aplican un castigo cuyo exceso genera terror e intimida cualquier desobediencia futura. Si bien Foucault reconocía que en esta economía desequilibrada del castigo no había una pregunta por la naturaleza del crimen, y por tanto no se sospechaba un fondo de monstruosidad en él, el planteo de *TWD*, como ya dijimos antes, presenta una pregunta por la monstruosidad en un mundo constituido sobre la falta de ley. En este sentido,

³³ Cada vez que alguien le pregunta a algún salvador su nombre éste responde “Soy Negan”.

la monstruosidad ya no se encuentra en la manifestación de la ruptura con el orden biológico, sino en la actitud adoptada por los humanos ante esa ruptura.

A lo largo de la serie como espectadores nos acostumbramos a buscar un fondo lógico que se ajuste a los valores de sociabilidad conocidos y aceptados en el accionar de los personajes, en un marco de legalidad flexible que se adapta a la tensión constante entre el “nosotros” del grupo de Rick y el “ellos” de cualquier grupo hostil que se presente como amenaza. Por eso, el accionar excesivamente violento y autoritario de Negan y los Salvadores, se reconoce automáticamente como monstruoso, en tanto que atenta contra la supervivencia de los protagonistas. Sin embargo, la llegada de los Salvadores plantea algo mucho más complejo en tanto que el ataque de Negan no es gratuito sino en respuesta al ataque de Rick a uno de sus destacamentos. La cuestión se polariza y se vuelve difícil identificar cuál de los dos grupos es monstruoso, pero podemos arriesgar que ante esa pregunta la respuesta que *TWD* plantea es que ambos lo son, o bien, ninguno. La ausencia de legislaciones comunes a todos los sobrevivientes y la presencia constante de la muerte justifican el accionar violento de los sobrevivientes y cada grupo se organiza bajo las leyes que ellos mismos deciden, sin que podamos definir a priori cuál forma es la “correcta”. Algo que se profundiza si consideramos el resultado de las decisiones de Rick como líder, que suelen ser desfavorables para su comunidad.

En resumen, el zombi representa en *TWD* el monstruo cuya manifestación supone una transgresión de la ley biológica pero que su presencia implica, a su vez, el contacto permanente de los sobrevivientes con la muerte, no solo por el peligro de muerte que significa el zombi sino también porque supone la posibilidad del contagio subjetivo de la monstruosidad por la falta total de sociabilidad. De ahí que la principal consecuencia de su presencia en un mundo que carece de legislaciones sea la apertura al comportamiento monstruoso de los sobrevivientes. El zombi en *TWD* pone en evidencia la ruptura con el orden biológico y señala la ausencia de la ley, de modo que se constituye como fondo anárquico sobre el cual se construye un nuevo orden dentro del cual la monstruosidad, como señalaba Canguilhem, es el resultado de lo monstruoso, y lo monstruoso ya no se atribuye al monstruo/zombi sino al que realizó el acto monstruoso, es decir, al ser humano. A partir de ahí es que la serie deja de lado la figura del zombi para centrarse en los sobrevivientes que combinan la figura del monstruo moral foucaultiano con la idea de responsabilidad de Canguilhem en tanto que siendo sujetos pensantes (y no cuerpos desprovistos de subjetividad como el zombi) imponen su propia voluntad por sobre la del resto de los sobrevivientes y llevan esa imposición al extremo. En este sentido, lo monstruoso ya no se encuentra (o no

únicamente) en la manifestación de la ruptura con el orden biológico, sino en la actitud adoptada por los humanos ante esa ruptura. En el siguiente capítulo analizaremos las diferentes formas en que los sobrevivientes (devenidos seres monstruosos) se constituyen en grupos y se relacionan entre sí.

CAPÍTULO 2: LO COMUNITARIO

2.1. COMUNIDAD Y SER EN COMÚN: DE LO MÍTICO A LO IMPOLÍTICO

Para este capítulo tomaremos como guía el recorrido teórico realizado por Roberto Esposito en *Communitas. Origen y destino de la comunidad* (2003), que traza una genealogía del concepto de **comunidad** a partir de cinco filósofos fundamentales: Hobbes, Rousseau, Kant, Heidegger y Bataille, y lo relacionaremos con el concepto de **inmunidad** que propone en *Immunitas. Protección y negación de la vida* (2009).

Pero antes de recuperar los aportes de Esposito conviene revisar el “Conloquium” que Jean-Luc Nancy escribe a manera de prólogo en *Communitas*. Allí el filósofo francés afirma que el trabajo de pensamiento sobre la cuestión de la comunidad a fines del siglo XX se impuso en todo el mundo “por un motivo terrible, que la historia de nuestro siglo (dado que es el nuestro) no ha cesado de brindarnos (...): en nombre de la comunidad, la humanidad — ante todo en Europa— puso a prueba una capacidad insospechada de autodestrucción” (2003: 10). El hecho de que la obra de muerte llevada a cabo durante gran parte del siglo XX a la que alude Nancy en este pasaje fuera llevada a cabo en nombre de la comunidad (la de un pueblo o raza autoconstituida), es lo que puso fin según este filósofo a toda posibilidad de basarse en cualquier forma de lo dado del ser común (sangre, filiación, esencia, origen, identidad). A partir de entonces se pone en evidencia la necesidad de repensar el concepto en función de que las personas existimos indisociables de nuestra sociedad, en una sociación que es mucho más que una asociación y algo muy distinto de ella: es en última instancia, según Nancy, “una condición coexistente que *nos* es coesencial” (2003: 13).

Esta necesidad es la que lleva a Esposito —y a otros filósofos contemporáneos como Agamben, Blanchot y el mismo Nancy— a (re)pensar la comunidad por fuera de los límites que le había impuesto la modernidad. El primer paso para esto será asumir el primer carácter paradójico de las concepciones de comunidad que a lo largo de la modernidad —y sobre todo desde Hobbes— han homologado “lo común” y “lo propio”, dando lugar a la reducción mítica de la comunidad a lo esencial o lo identitario de un grupo de personas. En el análisis etimológico con que Esposito inicia su obra, pone en evidencia esta paradoja constitutiva del concepto:

El primer significado que los diccionarios registran del sustantivo *communitas*, y del correspondiente adjetivo *communis*, es, de hecho, el que adquiere sentido por oposición a “propio”. En todas las lenguas neolatinas, y no sólo en ellas, “común” (*commun*, *comune*, *common*, *kommun*) es lo que no es propio, que empieza allí donde lo propio termina (Esposito, 2003: 25).

A partir de ahí surge una pregunta fundamental: “¿Qué ‘cosa’ tienen en común los miembros de la comunidad? ¿Es verdaderamente ‘alguna cosa’ positiva? ¿Un bien, una sustancia, un interés?” (2003: 29). Nuevamente Esposito recurre a los diccionarios para dar respuesta a estas preguntas, y ellos

nos informan que el sentido antiguo, y presumiblemente originario, de *communis*, debía ser “quien comparte una carga (un cargo, un encargo)”. Por lo tanto, *communitas* es el conjunto de personas a las que une, no una “propiedad”, sino justamente un deber o una deuda (2003: 29).

Etimológicamente entonces el *cum* es **lo que vincula** mientras que el *munus* es, a la vez, **un deber, una carga y un don**. Es allí donde Esposito advierte que la conjunción del don y el deber implican en el *munus* una reciprocidad: “una vez que alguien ha aceptado el *munus*, está obligado (*onus*) a retribuirlo, ya sea en términos de bienes, o en términos de servicio (*officium*)” (2003: 27). Sin embargo, Esposito advierte que en el acto transitivo de dar “el *munus* no habilita la posibilidad de tener una propiedad; sino más bien de perder algo, de pagar obligatoriamente la sustracción de algo propio. El *munus* resulta entonces una obligación contraída con el otro que requiere una desobligación” (Revol, 2016: 22). Esa es la deuda que las personas tienen en común.

A esa carencia que refiere el *munus*, a esa deuda, la filosofía política moderna intentó responder con la categoría de “inmunización” que, según Esposito, “constituye el más incisivo contrapunto semántico de la *communitas*” (2003: 39). Esta respuesta inmunitaria a la carencia que es el origen de la comunidad, Esposito la rastrea hasta Hobbes, que fue “quien por primera vez, y más radicalmente que otros, llevó esta lógica a sus consecuencias teóricas extremas” (2003: 41). Hobbes fue quien más claramente definió que aquello que los hombres tienen en común es el hecho de que cualquiera puede dar muerte a cualquiera. Lo que Hobbes lee como fondo oscuro de la comunidad es que la *communitas* lleva dentro de sí un don de muerte, y como consecuencia inevitable prescribe que “si ella amenaza en cuanto tal la integridad individual de los sujetos que relaciona, la única alternativa es ‘inmunizarse’ por anticipado refutando sus propios fundamentos” (Esposito, 2003: 41). En su inmunización respecto de la comunidad, los individuos establecen una política que toma por fundamento y objeto último el principio de conservación de la vida: es el establecimiento del contrato, por

medio del cual el individuo renuncia a su individualidad y la somete a un otro garante de su vida.

A su vez Esposito reconoce que la opción inmunitaria no se realiza de manera gratuita: el “terrible precio” que conlleva la *immunitas* consiste en “llenar el vacío del *munus* —la grieta originaria— con un vacío aún más radical (...) la vida es conservada presuponiendo su sacrificio; la suma de renunciamentos de que se compone la autorización soberana. La vida es sacrificada a su conservación” (2003: 42-43). En otras palabras, si la *communitas* refiere a aquello que vincula a sus miembros en un empeño donativo del uno al otro, la *immunitas*, por el contrario, es aquello que libera de esta carga y exonera de este peso, de modo tal que “si la comunidad determina la fractura de las barreras de protección de la identidad individual, la inmunidad constituye el intento de reconstruirla en una forma defensiva y ofensiva contra todo elemento externo capaz de amenazarla” (Esposito, 2012: 104). A partir de esto Esposito concluye:

todas las configuraciones basadas en la identidad, en la fusión, en la endogamia, que asume la representación de la comunidad en la filosofía política moderna, son el resultado inevitable de este primer cortocircuito conceptual (...) Una vez que se la identifica —con un pueblo, una tierra, una esencia—, la comunidad queda amurallada dentro de sí misma y separada de su exterior, y la inversión mítica queda perfectamente cumplida (2003: 44-45).

De acuerdo con Juan Revol, en el análisis que Esposito realiza sobre el pensamiento comunitario en Rousseau, Kant, Heidegger y Bataille, es posible encontrar como constante en todos los casos, que la comunidad implica la disolución del sujeto: “el rompimiento hacia una exterioridad que lo excede, una exterioridad en donde es con el otro, donde habita un verdadero nos-otros” (2016: 27). Mientras que el pacto social hobbesiano, por el contrario, aniquila esta posibilidad de desubjetivación al anular el *munus* de la *communitas*, es decir, inmunizando a los individuos que suscriben a él contra el riesgo de tener que relacionarse con otros (Revol, 2016: 27). En este sentido, Esposito “desestructura la concepción filosófico-política que reduce a la comunidad a un objeto del discurso que remite sólo a una subjetividad conjunta, un estado de totalidad y plenitud posible gracias a la mancomunación de un grupo de subjetividades” (Revol, 2016: 21). Por el contrario, la comunidad sólo puede ser en lo impropio y en lo impolítico, es decir, el “ser-en-común” se sostiene librado de cualquier programática histórico-política. La comunidad es, según Esposito, algo impropio, un vacío a través del cual el sujeto se empuja fuera de sí y es abandonado en la exterioridad de la existencia compartida.

Así concebido, el concepto de comunidad, que no remite a lo propio ni a un principio sustantivo de identificación sino a su propia carencia, “disgrega toda mitología del origen y cualquier retórica del fundamento. No se trata, por consiguiente, de un concepto histórico-político, sino ontológico, o bien, impolítico” (Tatián, 1998: 320). Es en este sentido que la comunidad no puede ser pensada como un cuerpo, es decir, en términos de fusión de individuos que da como resultado un individuo más grande, ni tampoco “como el recíproco ‘agradecimiento’ intersubjetivo en el que ellos se reflejan confirmando su identidad inicial” (Esposito, 2003: 32), sino que debe entenderse como un ser-en-común, un ser-con-otros en donde cada individuo es apertura a todos.

2.2. COMUNIDAD E INMUNIDAD EN THE WALKING DEAD

2.2.1. El campamento de Atlanta

Como ya se dijo en el capítulo anterior, la primera temporada de *TWD* se centra en la presencia constante de los caminantes, el peligro que suponen y el contacto directo con la muerte que implica su manifestación en cualquier momento. De ahí que la historia de los sobrevivientes se limite al permanente contraste entre la vida y la muerte, con escenas que van desde la adrenalina intensa de los personajes escapando o luchando contra los caminantes, hasta escenas emotivas de reencuentros familiares y discusiones morales en torno a lo que significa seguir siendo humanos en ese contexto.

El primer contacto de Rick con un grupo de sobrevivientes constituido a partir de la epidemia es en Atlanta, luego de ser salvado por Glenn de una horda que lo había rodeado y obligado a encerrarse en un tanque militar al final del primer episodio. En el episodio 1x02 Rick conoce al grupo que acompaña a Glenn en su expedición por la ciudad en búsqueda de provisiones (Andrea, Jacqui, Morales, T-Dog y Merle Dixon) y rápidamente se impone como autoridad al esposar a Merle en la terraza del edificio haciendo uso de su rol de sheriff para legitimar su autoridad.

MERLE: ¿Quién demonios eres?

RICK: Oficial amistoso. Mira Merle, las cosas son diferentes ahora. Ya no hay negros, tampoco estupideces de blancos racistas idiotas. Sólo carne oscura y carne blanca. Estamos nosotros y los muertos. Sobreviviremos esto trabajando juntos, no separados.



Fig. 10: El grupo de Glenn y Rick en la terraza del edificio piensan cómo escapar, 1x02.

Pero resulta interesante cómo Rick flexibiliza su rol de policía en la conversación que mantiene más adelante en ese mismo episodio con Andrea cuando ella no está segura si tomar un collar de la tienda para regalar a su hermana:

RICK: ¿Ves algo que te guste?

ANDREA: A mí no, pero se de alguien a quien le gustaría. Mi hermana. En muchas maneras sigue siendo una niña. Unicornios, dragones, le gustan todas esas cosas. Pero las sirenas son las mejores. Ama las sirenas.

RICK: ¿Por qué no la llevas?

ANDREA: Un policía me está mirando. ¿Se consideraría saqueo?

RICK: No creo que esas reglas apliquen más, ¿tú sí?

En este sentido, como decíamos anteriormente, a pesar de la autoridad que todavía se reconoce en Rick por el significado que porta su uniforme³⁴, la distinción vivos/caminantes se constituye en la primera temporada como el marco de referencia que determinará el grado de

³⁴ Los roles temáticos asociados a los uniformes y el poder que de ellos se asume e interpreta se irán perdiendo temporada tras temporada, en la medida en que los personajes van aceptando que el Estado y sus instituciones han caído definitivamente y no regresarán. Un ejemplo de esta pérdida de significación es el episodio 6x06 cuando Abraham se prueba un uniforme militar y se ríe junto a Sasha porque el uniforme ya no significa para ellos un símbolo de autoridad.

legalidad de la violencia aplicable a ciertos sujetos, y al mismo tiempo separa las reglas que se siguen aplicando de las que no. El personaje de Rick, junto a su esposa Lori y algunos personajes afines a ellos (Glenn, Dale, Andrea, Carol), representan los valores morales del mundo anterior y buscan establecer un orden dentro del grupo que se asemeje de la mejor manera posible al orden jurídico perdido, sin perder de vista el nuevo contexto en que se encuentran.

Al final del mismo episodio, luego de abandonar a Merle involuntariamente, el grupo llega al campamento en las afueras de la ciudad, donde los esperan sus familiares y amigos. Allí Rick se reencuentra con su familia y su mejor amigo Shane, que cumplía cierto rol de líder en el grupo. Las discusiones no tardan en llegar tras el regreso de Rick y el grupo desde Atlanta y se debaten si deben buscar o no a Merle, pero finalmente Rick convence a Lori y Shane argumentando que el viaje servirá también para recuperar el bolso con armas que perdió en la ciudad y se va junto a T-Dog, Glenn y Daryl. Pero al llegar al edificio en el episodio 1x04 se encuentran con que Merle había logrado escapar amputándose la mano y deciden ir por las armas para luego buscarlo. Cuando van por el bolso se encuentran con otro grupo de sobrevivientes de origen latinoamericano (hablan español) y tras un tiroteo Glenn termina secuestrado y Rick, T-Dog y Daryl toman a un adolescente como rehén. Luego de una corta serie de encuentros, amenazas y negociaciones el grupo de Rick logra entrar en el establecimiento del grupo de latinos liderados por un hombre llamado Guillermo y se encuentra con un hogar de ancianos que, tras haber sido abandonado por las instituciones estatales y el personal médico, fue tomado por algunos trabajadores y familiares que decidieron quedarse a cuidar de los ancianos. Ante este gesto humanitario Rick responde ofreciéndoles algunas de las armas del bolso, Guillermo las acepta amablemente y el grupo de Rick se va a seguir buscando a Merle.

Cuando regresan a buscar el camión en el cual habían ido a Atlanta no lo encuentran y asumen que Merle se dirige al campamento para vengarse de Rick y T-Dog. Rick y su grupo regresan corriendo al campamento, pero al llegar se encuentran con el ataque de una horda y a pesar de que logran matar a todos los caminantes, el grupo sufre la pérdida de varios miembros, entre ellos la hermana de Andrea, el esposo de Carol, y Jim que resulta mordido y muere en el episodio 1x05. Como consecuencia del ataque de la horda el grupo se ve obligado a ponerse en marcha para buscar un lugar más seguro y deciden ir al CDC.



Fig. 11: Rick le entrega armas a Guillermo, 1x04.

En esta temporada, dado que los personajes aún son desconocidos entre ellos, la noción de comunidad está íntimamente ligada a la supervivencia, en el sentido de que se establecen como un grupo de aliados que se ayudan mutuamente a mantenerse con vida, sin que esta alianza implique vínculos afectivos ni sentido de pertenencia. Sin embargo, es esta temporada la que quizás mejor representa aquello que afirmaba Esposito cuando decía que la comunidad sólo puede ser en lo impropio y en lo impolítico, en tanto que es un vacío a través del cual el sujeto se empuja fuera de sí y es abandonado en la exterioridad de la existencia compartida. Los sobrevivientes de *TWD*, arrojados al nuevo mundo en el cual la presencia de la muerte es constante, abandonan cualquier rastro de filiación por identificación y aceptan que aquello que los une, aquello que poseen en común, es que están vivos por contraposición a los caminantes y que no hay nada que los obligue a estar juntos más que la propia supervivencia, pero si para sobrevivir se debe abandonar a un miembro o al grupo en su totalidad, no dudarán en hacerlo.

2.2.2. La granja como laboratorio de nuevas formas de relación social

En la segunda temporada, luego de que Sophia se pierde en el bosque y Carl resulta herido, el grupo de sobrevivientes de Atlanta se instala en la granja de la familia Greene con la condición de irse en cuanto encuentren a la niña y Carl se mejore. En este punto se delimitan dos grupos bien diferenciados: por un lado, el grupo de Rick que acampa apartado de la casa,

en el que las decisiones son discutidas grupalmente, aunque la mayoría acaba siempre por aceptar las ideas de Rick, y por el otro la familia Greene que cuenta con Herschel como líder por ser el padre de familia. Ambos grupos intentan mantener distancia entre ellos y respetar los límites que Herschel impone en tanto que propietario de la granja.

Las diferencias entre ambos grupos tienen que ver por un lado con la forma en que cada cual ve a los caminantes: para el grupo de Rick los caminantes son simplemente cadáveres andantes que amenazan con matarlos, mientras que para la familia Greene son sus seres queridos y vecinos que han enfermado. Pero por otro lado los grupos se diferencian por la forma en que toman las decisiones y se organizan: el grupo de Rick establece un orden que busca mantener formas democráticas mientras que la familia Greene se maneja de manera patriarcal, siguiendo las órdenes estrictas de Herschel.

Luego del episodio 2x07, en el que Shane abre el granero y libera a los caminantes, Herschel se deprime y va a un bar en el pueblo para emborracharse. Cuando Glenn y Rick van a buscarlo se encuentran con dos hombres provenientes del norte del país que intentan convencerlos de que los acepten en su asentamiento. El intercambio no dura más que unas pocas escenas y termina con el asesinato de los hombres por parte de Rick y un posterior tiroteo del cual Rick, Glenn y Herschel regresan con Randall como rehén, lo que desencadenará varias discusiones en el propio grupo que dan cuenta de las distintas formas de entender las relaciones sociales.

Como ejemplo de estas formas de vínculo social y toma de decisiones podemos mencionar la asamblea que convoca Dale para decidir qué hacer con Randall en el episodio 2x11:

RICK: Veamos qué opinan todos y luego discutamos las opciones.

SHANE: Como yo lo veo sólo hay una opción.

DALE: Matarlo ¿verdad? ¿Para qué molestarse en votar si ya sabemos para dónde sopla el viento?

RICK: Si creen que debemos salvarlo quiero saberlo (...).

SHANE: Digamos que se nos une. Quizá resulte útil, quizá se porte bien y en cuanto bajemos la guardia huye y luego vuelve con los otros treinta hombres.

DALE: ¿Entonces la solución es matarlo para evitar un crimen que quizás ni siquiera intente cometer? Si hacemos esto, es como decir que no hay esperanza, el estado de derecho murió, no hay más civilización (...).

DALE: Tú dijiste una vez que no matamos a los vivos.

RICK: Eso fue antes de que los vivos intentaran matarnos

DALE: ¿No lo entiendes? Si hacemos esto la gente que éramos, el mundo que conocíamos estará muerto. Y este mundo nuevo es horrible es... implacable. Es la supervivencia del más apto. Y no quiero vivir en ese mundo. Tampoco creo que ustedes quieran. ¡No puedo creerlo! Por favor, hagamos lo que es correcto. ¿Nadie más está de acuerdo conmigo?



Fig. 12: Rick determina la decisión final del grupo, 2x11.

En esta discusión las ideas de civilización y de estado de derecho representadas en la figura de Dale, carecen de sentido para el resto del grupo que apoya la decisión de asesinar a Randall porque supone una amenaza para su supervivencia. A partir de este momento la distinción vivos/caminantes que suponía el fondo sobre el cual se recortaban los conceptos de correcto e incorrecto, legal e ilegal, cambia por la distinción ellos/nosotros en el cual el término “ellos” abarca desde los caminantes hasta cualquier persona o grupo de personas que supongan un peligro para el “nosotros”, y este último término hace referencia a Rick y a aquellos que lo acepten como autoridad³⁵. En este sentido, en *TWD*,

el apocalipsis constituye, de hecho, una situación narrativa que obliga a repensar radicalmente el funcionamiento de la comunidad, sus leyes internas y sus lógicas de cohesión y supervivencia, en una situación en la que ya no son válidas la mayoría de las lógicas pre-apocalípticas. Podemos hablar, en ese sentido, de la producción de un “estado de excepción narrativo” que suspende en el ámbito de la ficción las leyes del derecho, la moral y la costumbre obligando a los personajes —y a los lectores o espectadores— a replantearse categorías básicas de las relaciones de convivencia y a redefinir en un contexto de amenaza extrema y violencia generalizada las legitimidades sociales y las opciones morales posibles (Peris Blanes, 2018: 10).

³⁵ El “nosotros” no se define únicamente como el grupo de sobrevivientes constituido en Atlanta, sino que además implica la aceptación de Rick como único líder, de modo tal que el “ellos” amenazante puede surgir en el interior del propio grupo, como ocurre posteriormente con el personaje de Shane.

Como ya se explicó en el capítulo anterior, el personaje de Randall —además de movilizar discusiones sobre derecho, la ley y las formas de gobierno en el grupo—, funciona como detonante en esta temporada para que el enfrentamiento entre Shane y Rick por el liderazgo del grupo se defina en favor de Rick, pero como consecuencia de esto la granja es invadida por caminantes y el grupo, junto a los sobrevivientes de la familia Greene deben abandonar la granja y seguir su camino en busca de un nuevo refugio.

A partir del ataque de la horda al final de la temporada la trama de *TWD* experimenta un giro por el cual Rick decide imponer su ley sobre la comunidad argumentando el fracaso del modo asambleario por el que el grupo tomaba las decisiones cruciales (Peris Blanes, 2018: 12). Al declarar “esto ya no es una democracia”³⁶ en la última escena, Rick se impone finalmente como líder y legitima la violencia que ejerce sobre el cuerpo social en su promesa de prevenir una amenaza mayor: la destrucción de la comunidad ya sea por parte de los caminantes, de grupos de personas hostiles o, incluso, de los propios miembros de la comunidad. En este sentido, *TWD* se constituye en un estado de excepción permanente que encuentra su razón de ser en la voluntad constante de combatir aquello que se presenta como una amenaza a la propia supervivencia de la comunidad y, por tanto, argumenta la necesidad imperiosa de desarrollar mecanismos inmunitarios para combatir la amenaza, reforzando y legitimando los dispositivos de control, disciplinamiento y represión de la población propios del paradigma inmunitario.

A partir de este momento, entonces, el grupo de supervivientes se encuentra unido (vinculados en el sentido del *cum*) por el deber de mantenerse con vida ante la carencia de un estado de derecho, pero comienzan a cerrarse cada vez más en una especie de *immunitas* hobbesiana como la que explicaba Esposito. Es decir, ante el contexto similar al estado de naturaleza que definía Hobbes, en el cual aquello que los hombres tienen en común es el hecho de que cualquiera pueda dar muerte a cualquiera, los sobrevivientes de *TWD* establecen una política que toma por fundamento y objeto último el principio de conservación de la vida y recurren al establecimiento del contrato por medio del cual el individuo renuncia a su individualidad y la somete a un otro garante de su vida, que en este caso se representa en la figura de Rick pero en otras comunidades serán otros personajes: el Gobernador en Woodbury, Gareth en Terminus, Dawn en el Hospital Grady Memorial, Deanna en

³⁶ RICK: (...) ¿Creen que pueden hacerlo mejor? Veamos qué tan lejos llegan. ¿Ningún voluntario? Bien, pero que esto les quede claro. Si se quedan, esto ya no es una democracia (2x13).

Alejandría, Gregory en Hilltop, el Rey Ezekiel en El Reino, Natania en Oceanside, Jadis en el basurero y Negan en el Santuario de los Salvadores³⁷.

2.2.3. Los muros y la lógica de la inmunización en Woodbury y la Prisión

De acuerdo con la definición de Esposito la **comunidad** es el conjunto de personas a las que une, no una “propiedad”, sino justamente un deber o una deuda (2003: 29). En este sentido Rick está unido a su grupo por el deber patriarcal de proteger a su familia. Familia que, con el embarazo de Lori, se convierte en símbolo de la esperanza para el futuro de la humanidad, de tal manera que la lucha de Rick por mantenerse y mantener a su grupo con vida se traduce en una lucha por salvar a la humanidad (Lanuzza-Avello et al., 2016). Este sentimiento es el que lo acompañará a lo largo de todas las temporadas en sus intentos por establecer a su comunidad en un refugio que no sólo sea un lugar donde resguardarse del peligro, sino también un lugar óptimo para desarrollarse y proyectar la vida hacia el futuro. A partir de la tercera temporada, esta idea de prosperidad y la lucha por encontrar un lugar en el que construir un futuro será el eje que atraviese toda la serie y la narración pasará ahora a preguntarse por cuál o cuáles son las formas de gobierno que mejor se adaptan al contexto y permiten el desarrollo de ese futuro.

No pocos autores han leído la figura del zombi cinematográfico como una crítica a las sociedades de control, especialmente en las últimas etapas del neoliberalismo capitalista, y una crítica además a la lógica del consumo ligada a su vez a la teoría biopolítica del control sobre los cuerpos³⁸. Pero en el caso de *TWD*, si bien la serie sostiene esa lógica que es una constante en las ficciones sobre zombis, las críticas van más allá del capitalismo consumista y

³⁷ La mayoría de las comunidades o grupos de sobrevivientes se ordenan en torno a una figura de líder de facto, en tanto se impone como tal sin mediar votación, ya sea porque inspira seguridad y confianza en las personas, como Rick, Deanna y el Rey Ezekiel, porque infunde miedo, como el Gobernador, Gareth, Dawn o Negan, o bien simplemente porque no había nadie más que quisiera ocupar ese rol como en el caso de Gregory. Asimismo, cada comunidad asumirá una forma distinta de organización social, algunas de tipo más democráticas que heredan e intentan mantener la legitimidad del orden pre-apocalíptico (como Alejandría, Hilltop y El Reino) y otras más autoritarias (como Woodbury, los Salvadores, Oceanside y Terminus) dependiendo del carácter de su líder.

³⁸ La figura del zombi ha sido estudiada durante años y desde distintas perspectivas teóricas debido a una característica que le es esencial: la tensión entre la vida y la muerte que conlleva, a su vez, la pregunta por lo humano y lo no-humano. La mayoría de estas investigaciones suponen historizaciones en relación a los mitos en torno a la pregunta por la vida después de la muerte e interpretaciones del zombi como metáfora de las sociedades actuales —en este último caso la “actualidad” a la que refieren los estudios se reactualiza constantemente, de ahí que los debates en torno al zombi como metáfora social/cultural se actualicen también de manera constante—. Podemos mencionar como algunos antecedentes los trabajos de Ferrero y Roas (2011), Martínez Lucena y Barraycoa Martínez (2012), Brito Alvarado y Levoyer (2015) y Platzeck (2015).

se pone sobre la mesa también la crítica a todas las formas de gobierno u organización política que la historia de la humanidad ha conocido, desde el nomadismo y la lógica de tribu con líderes masculinos fuertes que reproduce el estereotipo de individualismo masculino y blanco americano, hasta el más refinado comunismo³⁹, pasando por la anarquía del “estado de naturaleza” hobbesiano y la monarquía absoluta con el vasallaje feudal. En este sentido, a partir de la tercera temporada el grupo de Rick se enfrentará con distintas comunidades organizadas de distintas maneras, a la vez que ellos mismos se preocupan por adaptar sus formas de gobierno a las nuevas necesidades que impone el mundo pos apocalíptico. Así se enfrentan en primer lugar Rick y el Gobernador como dos tiranos que como dijimos en el capítulo anterior son además déspotas en tanto imponen su propio interés por sobre la voluntad del conjunto a partir del abuso de su poder.

Tanto el grupo de Rick reunido en la prisión como el del Gobernador, instalado en Woodbury, se establecen como comunidades inmunizadas en el sentido que planteaba Esposito, a partir del aislamiento dentro de muros y vallas.

Ya sea el asediado el cuerpo de un individuo, por una enfermedad propagada; el cuerpo político, por una intromisión violenta; o el cuerpo electrónico, por parte de un mensaje aberrante, lo que permanece invariado es el lugar en el cual se sitúa la amenaza, que es siempre el de la frontera entre el interior y el exterior, lo propio y lo extraño, lo individual y lo común. Alguien o algo penetra en un cuerpo —individual o colectivo— y lo altera, lo transforma, lo corrompe. El término que mejor se presta a representar esta mecánica disolutiva —justamente por su polivalencia semántica, que lo ubica en el cruce entre los lenguajes de la biología, el derecho, la política y la comunicación— es “contagio”. Lo que antes era sano, seguro, idéntico a sí mismo, ahora está expuesto a una contaminación que lo pone en riesgo de ser devastado (Esposito, 2009: 10).

En otras palabras, la **inmunidad** que define Esposito hace referencia a los dispositivos que la **comunidad** despliega para eludir cualquier elemento externo o interno que suponga una amenaza. La inmunidad, por tanto, está ligada a los procesos de violencia hacia lo ajeno, así como a una continua redefinición de la frontera entre lo que forma parte de la comunidad y lo que amenaza con destruirla (Peris Blanes, 2018). Asimismo, la figura del muro da cuenta de uno de los símbolos más significativos de las políticas inmunitarias globales ante las tensiones producidas por los flujos migratorios y el terrorismo, especialmente en la etapa posterior al 11-S, en tanto el modo más evidente de responder a la amenaza imaginaria del otro social que habita más allá de la frontera.

³⁹ Deanna Monroe le dice en tono irónico a Rick en 5x12 “Parece que al final han ganado los comunistas”. Este comentario supone según, Peris Blanes, un juicio positivo muy insólito en la cultura masiva norteamericana, porque “alude a la necesidad de construir una nueva sociedad regida por patrones no capitalistas. El apocalipsis zombi, pues, como una situación de crisis total que exige el replanteamiento general de las relaciones sociales” (2018: 11).

En este sentido, tanto en la prisión como en Woodbury sólo son aceptados nuevos miembros si suponen la adhesión de algo valioso para el grupo, pero sin que eso signifique una amenaza para el poder del líder o para la supervivencia de la comunidad. De esta manera, el Gobernador acepta a Andrea y Michonne en Woodbury, pero asesina al piloto y los militares, y cuando Michonne no acepta formar parte del pueblo y decide irse ordena asesinarla. Por su parte Rick no acepta a los presos hasta que ellos lo ayudan a sobrevivir una invasión de caminantes y demuestran valentía y lealtad, a Michonne la acepta porque ella lo ayuda a recuperar a Glenn y Maggie cuando son secuestrados por el Gobernador, pero decide no ayudar a un hombre que pide auxilio en la ruta en el episodio 3x12 y como consecuencia el hombre muere. Asimismo, como ya explicamos en el capítulo anterior, Rick exilia a Carol por asesinar a dos enfermos en la prisión porque en ese acto ella se erige como una amenaza tanto para la comunidad como para su propio poder como líder.

Es interesante además que Rick nunca se refiere a la prisión como “comunidad” sino simplemente como “nosotros”, mientras que el Gobernador define a Woodbury como comunidad en el episodio 3x03 cuando conversa con Andrea y Michonne, pero su definición de comunidad se manifiesta en el sentido en que la definió la filosofía política moderna, es decir, como un conjunto de personas unidas en la mancomunación de ideas, identidades y ayuda mutua.

ANDREA: ¿Cómo esperan que resista lo que tienen aquí? ¿Y si entra una horda?

GOBERNADOR: Resistirá.

ANDREA: ¿Cuál es su secreto?

GOBERNADOR: Muros muy altos.

ANDREA: Ese soldado también tenía muros y todos sabemos cómo acabó.

GOBERNADOR: Así es. El verdadero secreto es lo que pasa dentro de estos muros. Se trata de volver a ser quienes éramos, quienes realmente somos y no simplemente esperar a ser salvados. Aquí la gente tiene casa, atención médica, los niños van a la escuela y los adultos tienen trabajo. Hay un sentido de propósito, somos una comunidad.

MILTON: Con muchas armas y provisiones.

GOBERNADOR: Muy necesarias.

ANDREA: Y muros muy altos.

GOBERNADOR: Y hombres dispuestos a arriesgarlo todo para defenderlos. Poner en riesgo nuestra seguridad, destruir nuestra comunidad... moriré antes de dejar que eso pase.

Llegado el momento del enfrentamiento entre ambas comunidades, si bien los motivos son distintos —el Gobernador quiere venganza a cualquier costo y Rick quiere eliminar todo lo que signifique una amenaza para su misión de salvar la humanidad—, el modo en que los líderes se desenvuelven es similar y ambos les mienten a sus respectivas comunidades sobre la verdadera amenaza: el Gobernador dice que Rick quiere tomar por la fuerza el pueblo que con tanto sacrificio han construido, mientras que Rick le dice a su grupo que el Gobernador los quiere eliminar y omite que en la negociación del episodio 3x13 este último pidió que entregue a Michonne a cambio de no atacar la prisión. En ambos casos a partir de la demagogia y el engaño los líderes imponen su propio interés por sobre el de todos y por medio de la instalación del miedo movilizan a sus comunidades hacia la guerra.

El desenlace de la primera batalla entre ambas comunidades, en el episodio 3x16, resulta en victoria para el grupo de la prisión que utiliza la arquitectura del lugar como estrategia para obligar a los atacantes a retirarse, pero el Gobernador asesina a sangre fría a aquellos que desertaron y se va con dos de sus hombres de confianza. Una sobreviviente de la masacre guía a Rick hasta Woodbury y acepta, junto con el resto del pueblo, mudarse a la prisión donde prosperarán hasta la mitad de la cuarta temporada.

A pesar de una epidemia que aniquiló a casi la mitad de la población en la primera parte de la cuarta temporada, la comunidad reunida en la prisión se desarrolla en el contexto de una paz relativa (constantemente amenazada por la hostilidad del mundo en que se encuentran) garantizada por la autoridad depositada en un consejo de gobierno que carece de presidente, es decir, que se maneja de manera asamblearia respetando la horizontalidad y la pluralidad de opiniones. Es en este momento que se comienzan a desarrollar una serie de proto-legislaciones tendientes a resguardar la seguridad sin por ello aislarse de los restos de la humanidad ya que “los personajes de *The Walking Dead*, inmersos en el apocalipsis zombi, se ven confrontados a dilemas que les obligan a replantearse el valor de nociones como ‘piedad’, ‘solidaridad’ o ‘asesinato’, redefiniendo constantemente los propios límites de lo humano” (Peris Blanes, 2018: 11). En este sentido, además de la distribución equitativa de los trabajos y las provisiones, el grupo acepta nuevos miembros a partir de un interrogatorio básico con las tres preguntas “¿a cuántos caminantes mataste?”, “¿a cuántas personas mataste?”, “¿por qué?”.

Sin embargo, el Gobernador toma por medio del asesinato, la coerción y el engaño el poder del campamento que Martínez había fundado y junto a ellos se dirige nuevamente a la prisión en un último intento por obtener su venganza, tomando como rehenes a Michonne y Herschel para negociar con Rick a pesar de que éste admite ya no estar a cargo de su

comunidad⁴⁰. Finalmente, el enfrentamiento acaba por destruir la prisión obligando a los sobrevivientes a reunirse en subgrupos nómadas que peregrinarán a través del bosque hacia Terminus. Esos subgrupos se irán presentando intercaladamente entre los episodios de la segunda parte de la cuarta temporada. Veremos por un lado a Rick, Carl y Michonne, por otro lado, a Daryl con Beth, luego a Maggie con Sasha y Bob; Carol acompañará a Tyreese, Lizzy, Mica y Judith y Glenn irá acompañado por los nuevos miembros Tara, Rosita, Abraham y Eugene.

Al igual que sucedía al principio de la tercera temporada y como luego se repetirá en la segunda parte de la quinta, los subgrupos serán nómadas que se mantendrán permanentemente en movimiento hacia el refugio. De manera que, al ser grupos pequeños las decisiones se tomarán por consenso en casi todos los casos, pero incluso en aquellos en que la decisión no es unánime siempre terminarán por priorizar la unión entre personas antes que arriesgarse a separarse porque ante el contexto apocalíptico en el que se encuentran estar solo significa exponerse a la muerte. Así, los pequeños grupos se mantienen unidos en su misión de llegar a Terminus, pero en esta temporada aparece un nuevo grupo de sobrevivientes que se presenta como hostil para el subgrupo de Rick. Se trata de los Merodeadores que mencionamos en el capítulo anterior.

Este grupo formado por varios hombres liderados por Joe, se dedican a saquear violentamente casas o personas y mantienen un código básico que, sin embargo, no les impide matarse entre ellos si es necesario. Los Merodeadores aparecen por primera vez en el episodio 4x11 en la casa que ocupaban momentáneamente Rick, Carl y Michonne. Rick se ve obligado a esconderse cuando los escucha llegar y para escapar mata a uno de los hombres. Posteriormente el grupo encuentra a Daryl solo en la ruta luego de que un auto con una cruz blanca secuestrara a Beth, y él se une a ellos por un tiempo mientras van en busca del hombre que asesinó a uno de los suyos.

El sistema impuesto por Joe, el líder simbólico del grupo, es decir la palabra “claimed” [reclamado] para reclamar como propio cualquier objeto que se encuentren y los demás miembros deben respetar la propiedad del que ha reclamado a riesgo de ser castigados a golpes por sus propios compañeros. La única prohibición es mentir y el nivel de violencia y exceso en el castigo se determina por el grado de humor de los miembros del grupo. En otras palabras, este grupo se define por la falta de un sistema constituido a partir de la necesidad de

⁴⁰ Es el primer momento en que Rick admite voluntariamente no ocupar el lugar de líder, el segundo momento será en la temporada 7 cuando se ve obligado a someterse ante Negan y luego, en la temporada 9 cuando le propone a Michonne liderar Alejandría.

conservar y garantizar la vida y en consecuencia se exponen constantemente a la muerte. El encuentro entre Rick y los Merodeadores se resuelve rápidamente en el episodio 4x16 con la muerte de los últimos y, tras el reencuentro con Daryl, el grupo de Rick se dirige a Terminus.



Fig. 13: Daryl conoce a los Merodeadores, 4x13.

2.2.4. Carniceros o ganado

Como ya se dijo en el capítulo anterior, el grupo de sobrevivientes de la prisión se reúne en su mayoría en Terminus luego de ser tomados como prisioneros por la comunidad de caníbales que habita en ese lugar, y con la ayuda de Carol logran escapar en el inicio de la quinta temporada.

Es interesante remarcar que, en varias oportunidades durante el conflicto, varios miembros de Terminus explican las razones por las cuales devinieron caníbales. Mary, la madre de Gareth, es quien primero le cuenta a Carol, en el episodio 5x01, que solían recibir gente en su establecimiento en un intento por recuperar los valores sociales tradicionales, pero tras el ataque de un grupo que tomó el poder por la fuerza, violó y torturó a los miembros fundadores, tomaron la decisión de recuperar el lugar y convertirse en sujetos violentos y opresores bajo el lema “o eres el carnicero o eres el ganado”.

MARY: Los carteles eran reales. Era un santuario. Pero vino gente que se apoderó del lugar...

CAROL: Sólo dime dónde...

MARY: ... y violaron y mataron y se rieron durante semanas. Pero logramos escapar y los enfrentamos, ¡lo recuperamos! Y comprendimos el mensaje: o eres el carnicero, o eres el ganado (...)

MARY: Pudiste haber sido una de nosotros. Pudiste haber escuchado lo que el mundo te dice.

CAROL: ¿Atraen a las personas, les quitan lo que tienen y luego las matan? ¿Eso hacen en este lugar?

MARY: No, al principio no. Pero nos adaptamos. Y seguimos aquí.

CAROL: Tú no, y yo tampoco.

Posteriormente, cuando los sobrevivientes de Terminus secuestran a Bob y le amputan una pierna para comerla, Gareth le repite la misma historia y su sistema diciendo que aceptaban en Terminus a quienes voluntariamente accedían a su forma de vida y a quienes no, se los comían. Finalmente, cuando se enfrentan con el grupo de Rick en la iglesia, Gareth intenta explicarle su historia a Rick, pero él no les perdona la vida ya que dejarlos ir implicaría permitir que sigan asesinando personas para comerlas.

GARETH: Solíamos ayudar a la gente, salvábamos gente. Las cosas cambiaron. Llegaron ellos y... después de eso... Sé que estuvieron allá afuera, pero me doy cuenta que ustedes no saben lo que es tener hambre. No tienen que hacer esto, podemos irnos y nunca nos volveremos a cruzar. Te lo prometo.

RICK: Pero se cruzarán con alguien más. Le harían esto a cualquiera, ¿verdad? Además, yo ya te había hecho una promesa.

Si bien el grupo de Rick sigue definido como nómada con métodos asamblearios en donde las voces de los miembros fundadores (Rick, Glenn, Maggie, Daryl y Carol) tienen un peso implícito que se manifiesta en el reconocimiento de la autoridad por parte de los otros miembros, Rick se impone y toma la decisión final de asesinar al grupo de Terminus, fundamentalmente porque, a pesar de que la violencia hacia otros humanos es tolerada siempre que sea en defensa de la propia supervivencia, el canibalismo no es aceptado bajo ningún aspecto porque atenta no solo contra el grupo de Rick sino también contra toda la humanidad e iguala a los humanos con los caminantes a los cuales es legítimo asesinar.



Fig. 14: Gareth le habla a Bob mientras come un pedazo de su pierna, 5x03.

El segundo grupo con el que se enfrentan en esta temporada es el de la comunidad altamente jerarquizada, reunida en el Hospital Grady Memorial de Atlanta y liderada por una oficial de policía llamada Dawn Lerner y sus colegas que, por su posición superior en la jerarquía, abusan constantemente de su poder imponiéndose sobre las personas a partir del significado simbólico que aún reconocen en sus uniformes. Así, los hombres se reparten a las mujeres para abusar de ellas, derrochan recursos y toman provisiones de más mientras Dawn y otros oficiales lo permiten para mantener cierta paz y evitar amotinamientos. Esto conlleva además un fuerte sistema de control de las personas hospedadas por la fuerza que no sólo llegan ahí por medio del secuestro, sino que tampoco pueden irse por su propia voluntad y además son obligadas a trabajar para pagar su estadía.

El enfrentamiento con este grupo se da a raíz del secuestro y cautiverio de Beth y Carol en el Hospital, pero (a diferencia de los enfrentamientos con Woodbury y con Terminus) luego de la muerte de Dawn y Beth los grupos deciden no extender el conflicto para salvaguardar las vidas de los miembros de ambas comunidades. Por otro lado, durante los episodios 5x07 y 5x08, mientras Rick y otros miembros de su grupo planifican el intercambio de rehenes con el Hospital, los oficiales secuestrados les ayudan a pensar estrategias y confiesan que el secuestro los beneficia en su intento de derrocar a la líder que cuenta con cada vez menos poder y apoyo en su comunidad. Así, el conflicto se resuelve rápidamente y

el grupo de Rick regresa a su habitual nomadismo, continuando su camino hacia Washington D. C.⁴¹, en busca de un nuevo asentamiento.

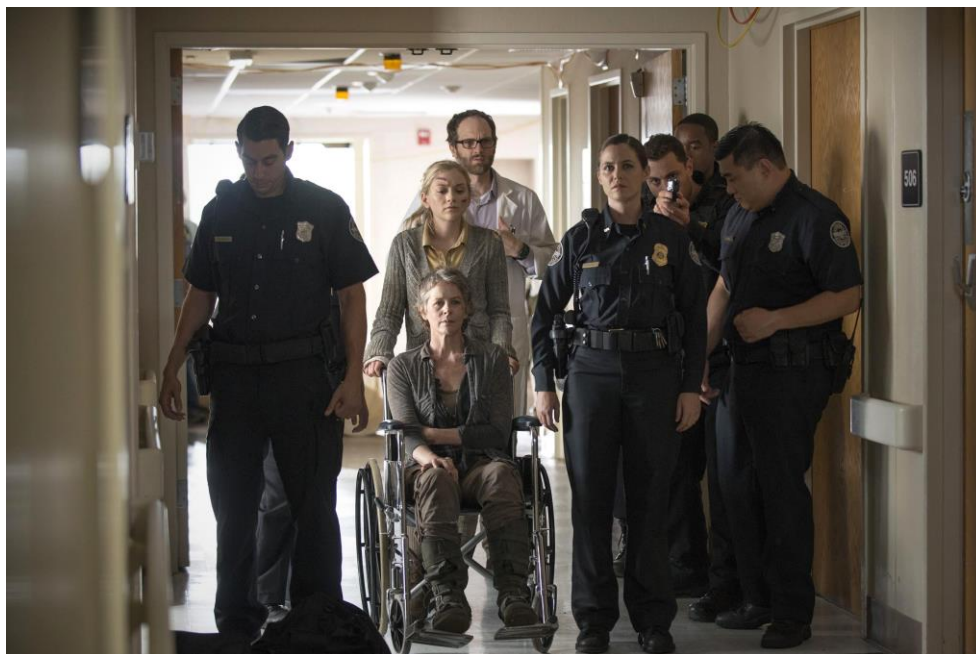


Fig. 15: Intercambio de rehenes, Beth lleva a Carol en silla de ruedas. Junto a ellas la oficial Dawn espera a Rick custodiada por sus subordinados, 5x08.

2.2.5. La zona (no) segura de Alejandría

Hacia el final de la quinta temporada Aaron, reclutador de Alejandría, guía al grupo hasta el pueblo fundado por la ex congresista Deanna Monroe y su esposo Reg. Es interesante que, entre los tantos argumentos que ofrece Aaron para reclutar al grupo de Rick, en un punto menciona que los había estado observando y lo que determinó su decisión de reclutarlos fue que a pesar de su falta de provisiones el grupo se mantuvo lo suficientemente unido como para no atacarse entre ellos. Nuevamente se contrapone aquí la idea de civilización y barbarie en la cual el primer término define a aquellos que, a pesar de estar expuestos a un contexto hostil, no renuncian a las reglas humanitarias que garantizan la conservación de la vida de la comunidad, mientras que el segundo de los términos agrupa a aquellos grupos que, como los Merodeadores y los caníbales de Terminus, no respetan ese pacto basado en el cuidado de la

⁴¹ La elección del destino se da luego de que se devela que Eugene Porter, un supuesto científico que conocía la cura de la enfermedad que convertía a las personas en caminantes, era en realidad un nerd consumidor de la cultura pop que fingía saber la cura para que personas fuertes como Abraham y Rosita lo protegieran. A pesar de la desilusión del grupo ante la falta de cura para la enfermedad, deciden emprender el viaje a Washington D. C. con la esperanza de que la lógica de Eugene fuera certera y encontraran allí un refugio duradero.

vida humana. Por otro lado, esta afirmación supone la persistencia del paradigma inmunitario en el cual el grupo se ha envuelto y que mantienen incluso fuera de los muros.

La Zona Segura de Alejandría es un pueblo que se constituyó dentro de un barrio residencial en las afueras de Washington D.C., tomado por un grupo de familias lideradas por Deanna y Reg inmediatamente después del colapso generalizado de las instituciones del Estado a causa de la epidemia. Reg, que era arquitecto, utilizó sus conocimientos para construir un muro que rodea el pueblo y allí permanecieron y prosperaron hasta el momento en que se reciben a Rick y su grupo. Nuevamente aquí se pone de manifiesto la tensión entre comunidad e inmunidad que planteaba Esposito en el sentido de que el amurallamiento supone una negación del ser-en-común de la comunidad:

La inmunidad, aunque necesaria para la conservación de nuestra vida, una vez llevada más allá de un cierto umbral, la constriñe en una suerte de jaula en la que acaba por perderse no sólo nuestra libertad, sino el sentido mismo de nuestra existencia —o bien aquel abrirse de la existencia hacia fuera de sí misma a la cual se ha dado el nombre de *communitas*. He aquí la contradicción que he intentado poner de relieve en mis trabajos: aquello que salvaguarda el cuerpo —individual, social, político— es también lo que al mismo tiempo impide su desarrollo. Y aquello que también, sobrepasando cierto umbral, amenaza con destruirlo (Esposito, 2012: 104-105).

Esta contradicción será la causa de la tensión constante entre el grupo de Rick y Alejandría, que luego desembocará en discusiones y enfrentamientos con distintos miembros cuando Rick critica la debilidad de la gente en Alejandría. Lo que Rick critica, en última instancia, es el proceso de inmunización que asumió el pueblo porque los llevó a aislarse de la realidad exterior al punto tal de convertirlos en personajes débiles y vulnerables tanto ante la amenaza de los caminantes como a la de otros grupos humanos que pudieran querer tomar el lugar por la fuerza. El sistema comunista que Deanna ha impuesto —ella se encarga de asignar trabajos a cada miembro en función de sus habilidades y personalidades, que analiza luego de una entrevista grabada; además del reparto de bienes equitativo y limitado a un riguroso trabajo de inventario que realiza Olivia—, resulta uno de los mejores métodos organizativos, pero la ciega confianza que Deanna tiene en los valores humanos inmanentes a las personas es lo que constituye una amenaza, en tanto que carecen de formación y entrenamiento en el uso de armas y defensa personal. Pero paradójicamente —y esta es una cuestión que varios miembros tomarán como argumento para criticar al grupo de Rick— el modo de funcionamiento de Alejandría había tenido éxito hasta que, tras la llegada de Rick y su grupo comenzaron los problemas.

La tensión se vuelve patente cuando Rick pelea con Pete porque este último maltrata a su esposa e hijos con impunidad ya que todo el pueblo lo sabe, pero nadie hace nada porque

es el único médico. En este momento Rick reclama a Deanna que las personas como Pete son una amenaza para la supervivencia y que su sistema nunca servirá si no impone un régimen de seguridad y control estrictos para el cual él se ofrece como garante. Sin embargo, la imposición de Rick resulta tan violenta que se demuestra la contradicción que marcaba Esposito: aquello que intenta salvaguardar el cuerpo de la comunidad es también lo que al mismo tiempo impide su desarrollo, y aquello que, sobrepasando cierto umbral, amenaza con destruirlo (2012: 104-105). El exceso de desconfianza de Rick en las personas se traduce en un proceso ya no de inmunización sino de autoinmunización⁴² que, desde el propio interior del cuerpo social, impide el desarrollo y amenaza con destruir la comunidad.

DEANNA: Baja el arma Rick.

RICK: Sigues sin entenderlo. ¡Ninguno de ustedes lo entiende! Nosotros sabemos lo que hay que hacer y lo hacemos. Nosotros somos los que sobrevivimos. ¡Tú! Tú solo haces planes y dudas desde una silla. Finges que sabes lo que haces, pero no lo sabes. Desearías que las cosas no fueran como son. ¿Quieres sobrevivir? ¿Quieres que este lugar resista? ¡Tu modo de hacer las cosas no sirve! Las cosas no van a cambiar solo porque lo desees. Desde ahora tenemos que vivir en el mundo real. Tenemos que controlar quién vive aquí.

DEANNA: Eso nunca estuvo más claro que en este momento.

RICK: ¿Yo? ¿Yo? ¿Te refieres a mí? Tu sistema va a destruir este lugar. Va a cobrarse vidas. Ya se cobró vidas. No voy a quedarme cruzado de brazos mientras eso ocurre. Si no luchas, te mueres. No voy a quedarme...

⁴² “Todos sabemos lo que son las enfermedades autoinmunes. Se trata de aquellas formas patológicas que intervienen cuando el sistema inmunitario de nuestros cuerpos se hace tan fuerte como para volverse contra sí mismo, provocando la muerte del propio cuerpo. Desde luego esto no siempre sucede. Normalmente el sistema inmunitario se limita a una función conservadora, sin volverse contra el cuerpo que lo alberga. Pero cuando sucede, no ocurre por una causa externa, sino por el efecto del propio mecanismo inmunitario, intensificado hasta un grado insoportable. Ahora bien, un funcionamiento similar se hace reconocible también en el cuerpo político, cuando las barreras protectoras con el exterior comienzan a convertirse en un riesgo mayor que aquel que intentaban evitar” (Esposito, 2012: 107-108).



Fig. 16: Rick amenaza a Deanna y la gente de Alejandría, 5x15.

A pesar de ser la líder y, como tal, la única con el derecho de tomar decisiones, Deanna somete los problemas más importantes al debate en asamblea —aunque se reserva el derecho de la decisión final—. Esto ocurre cuando debe resolver si exiliar a Rick por haber amenazado a la gente con su arma durante la pelea con Pete citada anteriormente. Esta asamblea queda inconclusa y Rick logra convencer a Deanna en el momento en que Pete asesina a Reg involuntariamente. Deanna olvida todos los argumentos presentados y perdona a Rick, al mismo tiempo que le concede el permiso para matar a Pete. En este momento, se produce lo que Peris Blanes define como un estado de excepción narrativa, cuya máxima potencia es “producir un shock en el lector/espectador que hace posible su alineamiento emocional con las nuevas modalidades de la represión inmunitaria y con las nuevas condiciones de aceptabilidad de la violencia” (2018: 22). La tensión que generaba la violencia exagerada de la propuesta inmunitaria de Rick se vuelve ahora tolerable ante el estado de shock al cual son sometidos los habitantes de Alejandría y los espectadores de la serie tras la muerte de Reg.

La sexta temporada comienza *in medias res* con un Rick mucho más centrado y a cargo de una misión que involucra el trabajo de casi todos los miembros de su grupo y Alejandría. La misión consiste en desviar una gran horda que se encuentra agrupada en una cantera muy cercana a Alejandría y el plan de Rick es aceptado por la gente de Alejandría porque Deanna, que aún es la líder, ha dado su aprobación. Sin embargo, a causa de una bocina proveniente de Alejandría, la mitad de la horda se desvía hacia la comunidad y el plan concluye con algunas bajas.

El origen de la bocina que desvía a la horda es un ataque perpetrado por un grupo de personas hostiles que ya hemos nombrado en el capítulo anterior: los Lobos. Los Lobos son un grupo de personas que creen en la anarquía y la violencia como únicos métodos para sobrevivir y se dedican a saquear, asesinar y destruir comunidades. Este grupo se introduce a través de Morgan, que lucha contra dos de ellos en el bosque, y a través de Daryl y Aaron que caen en una de sus trampas en el final de la temporada 5. Con la excusa de “liberar” a las personas, los Lobos asesinan y roban las provisiones de cada comunidad, persona o grupo de personas con las que se encuentran, sin distinciones y sin pretender otro tipo de beneficio. La consecuencia de este ataque, como ya lo comentamos anteriormente, es la invasión de la horda de caminantes a Alejandría y la muerte de varios de sus miembros, entre ellos Jesse, sus dos hijos y Deanna en el episodio 6x09.

Tras la muerte de Deanna y gracias al sacrificio que Rick hace por la comunidad al salir a matar a los caminantes —actitud heroica que termina contagiando a las demás personas que se unen a él—, éste asume finalmente el lugar de líder. Sin embargo y al igual que en la prisión, el liderazgo de Rick se basa en un gobierno que, a pesar de ser de facto porque nunca se realizaron elecciones democráticas, mantiene una apertura a la horizontalidad de opiniones, recibe consejos y toma decisiones en función de la opinión de la mayoría.

2.2.6. La alianza contra los Salvadores

En la segunda mitad de la sexta temporada y durante la séptima, el mundo tal y como lo conocen las personas de Alejandría se amplía gracias a la aparición de un nuevo personaje llamado Jesus que cumple el rol de mensajero y mediador entre comunidades. Jesus introduce primero su propia comunidad, Hilltop, en el episodio 6x11 e intercede ante su líder para lograr un trato con Alejandría por medio del cual ambas comunidades se vincularían y establecerían una red de intercambios.

Hilltop es liderada por Gregory que toma la mayoría de las decisiones y mantiene un sistema comunista de reparto equitativo de bienes y trabajos (aunque él se atribuye ciertos privilegios). Sin embargo, Gregory es un hombre cobarde y por eso su poder es tan frágil que fácilmente es sometido por los Salvadores a un sistema feudal por medio del cual Hilltop debe entregarles la mitad de sus provisiones en forma de pago por su propia vida. Ante la negativa de Gregory de iniciar un vínculo con Alejandría, Maggie, en calidad de vocera,

ofrece eliminar a los Salvadores a cambio de provisiones y logra convencer al líder de forjar una alianza.



Fig. 17: Maggie negocia con Gregory herido a causa de los Salvadores 6x11.

Tras la aceptación del trato y la consumación de la alianza con Hilltop, Rick convoca una asamblea en Alejandría⁴³ presidida por él mismo, en donde convence a la gente de ir a eliminar a los Salvadores planteando ese trato como su única oportunidad de obtener provisiones.

RICK: Podemos trabajar con Hilltop, Maggie negoció el trato. Nos darán comida: huevos, mantequilla, verduras frescas. Pero no nos la darán así nomás. Estos Salvadores casi matan a Sasha, Daryl y Abraham en la ruta. Tarde o temprano nos habrían encontrado al igual que los Lobos, al igual que Jesus. Habrían matado a alguien o a algunos de nosotros y luego hubieran tratado de dominarnos. Y nosotros habríamos tratado de detenerlos, pero para entonces, en ese tipo de lucha, con poca comida, perderíamos. Este es el único modo de estar seguros, tan seguros como sea posible, de que ganaremos. Y tenemos que ganar. Hacemos esto por Hilltop para mantener este lugar y para alimentar este lugar. Esto requiere de una decisión grupal. Si alguien tiene objeciones aquí tienen la posibilidad de hablar.

A pesar de algunas voces que no están de acuerdo con el plan (como Morgan en la asamblea y Tara durante el ataque), la gente de Alejandría se aboca al plan de Rick y eliminan el destacamento de Salvadores con el que estaba vinculada Hilltop. Sin embargo, la red de Salvadores es tan grande y numerosa que, al final de la sexta temporada, Negan

⁴³ Esta asamblea se replica posteriormente cuando Negan llega a Alejandría para recolectar la primera ofrenda y se encuentra con que faltan armas del inventario. Rick, como vocero de Negan, reúne a la población de Alejandría nuevamente en la iglesia para exigir que entreguen las armas antes de que Negan decida castigarlos y admite por segunda vez en la serie que él ya no está a cargo de las decisiones (7x04).

termina sometiendo a Rick y Alejandría en un despliegue de violencia tal que demuestra con exageración ritual su poder de muerte. Ante la demostración de la fuerza y el poder de los Salvadores, Rick se ve obligado a aceptar su condición de siervo ante Negan y debe comenzar a trabajar para producir los bienes que éste demanda al mismo tiempo que debe liderar a Alejandría en ese nuevo estilo de vida.

Durante la séptima temporada *TWD* muestra la forma de organización feudal de los Salvadores. Negan asume el rol de monarca absoluto cuya palabra es ley y cuenta con una red de establecimientos que, bajo la lógica del vasallaje, son lideradas por distintos hombres encargados de cobrar el pago a las comunidades sometidas —Simon lidera el nuevo destacamento que contactará con Hilltop y Gavin lidera el que cobra el pago de El Reino—. Por otro lado dentro del Santuario en donde vive Negan, rige un sistema de trabajo por jerarquías: los que ocupan el lugar más alto son los oficiales que tienen derecho a todo lo que quieran tomar (provisiones, armas, vehículos) y sólo se someten a las órdenes directas de Negan, en el medio están los obreros por puntaje que realizan todas las actividades propias del funcionamiento en el establecimiento y su salario corresponde a puntos por medio de los cuales obtienen provisiones y, finalmente, los que ocupan el lugar más inferior de esta jerarquía son los caminantes que ocupan un lugar entre las vallas para asegurar el lugar e intimidar a posibles invasores —generalmente estos caminantes son obreros o miembros de los Salvadores que han sido asesinados por desafiar la ley de Negan—.



Fig. 18: El Santuario rodeado de caminantes encadenados a las rejas, 7x07.

Luego de que Negan y los Salvadores pasan por Alejandría para recolectar la primera “ofrenda” (modo en que Negan designa el pago al cual está sometido el pueblo), varios personajes comienzan a considerar la idea de enfrentar a los Salvadores, pero Rick, que aún sostiene su misión de mantener a su gente con vida, rechaza toda idea de enfrentamiento porque implicaría necesariamente perder ya que son superados en números y en armas. Sin embargo, en el episodio 7x07 Carl se aventura hacia el Santuario para matar a Negan y, tras ser capturado, es llevado nuevamente hacia Alejandría. En el episodio posterior Negan asesina a Spencer porque intenta conspirar contra Rick y Rosita le dispara, dañando a Lucille⁴⁴. Ante este acto de insubordinación Negan ordena a una de sus oficiales llamada Arat a asesinar a alguien aleatoriamente y ella mata de un disparo a Olivia. Rick es testigo de la situación y luego de que Negan se retira con Eugene como prisionero decide, junto a Michonne, enfrentarse a los Salvadores, aunque para ello necesitará crear una alianza entre comunidades sometidas para hacerles frente.

Nuevamente es Jesus quien, ocupando el rol de mensajero-mediador, conduce a Rick hasta Hilltop en el episodio 7x09 para un nuevo trato que, a pesar de la negativa de Gregory, es aceptado por la gente que de manera voluntaria se ofrece para luchar y posteriormente lo conduce hasta El Reino en busca de más aliados.

El Reino es una comunidad autónoma y autosustentada que se organiza de manera comunista (todos colaboran trabajando de acuerdo con sus propias capacidades a cambio de

⁴⁴ Lucille es el nombre con el cual Negan ha bautizado a su característico bate de béisbol, reforzado con alambre de púas, con el que asesina a las personas en su ritual de sometimiento de comunidades. Ver Fig. 9.

estabilidad, seguridad y una distribución igualitaria de provisiones y bienes) y es liderada por un monarca simbólico al cual llaman Rey Ezekiel. El Rey Ezekiel se presenta como un líder benevolente, que fue infundido con el poder máximo por el amor de su pueblo, a quienes protege de manera paternalista⁴⁵. Como líder, además, toma las decisiones por el bien de su gente pero lo hace a partir de una cuidadosa deliberación teniendo en cuenta el consejo de las personas en quienes más confía (Jerry, Richard, el joven Benjamin y Morgan⁴⁶). A pesar de estar sometidos a las leyes de los Salvadores, el Rey Ezekiel mantiene en secreto este trato para proteger a su comunidad y por eso en principio rechaza la alianza con Alejandría⁴⁷.



Fig. 19: El Rey Ezekiel junto a su tigresa Shiva, 7x02.

Luego del encuentro con el Rey Ezekiel el grupo vuelve a Alejandría y, casi por casualidad, Rick y su gente logran una alianza con un grupo asentado en un basurero y liderado por una mujer llamada Jadis. Los Carroñeros, un grupo de personas que se dedica a obtener provisiones por medio del saqueo, secuestran a Gabriel y roban las pocas provisiones y armamento que quedaban en Alejandría en el episodio 7x09, y cuando Rick va a buscarlo

⁴⁵ Además de ser un líder carismático y amado por su gente, el Rey Ezekiel se presenta como una persona extravagante tanto en su forma de hablar y vestir como por la presencia de su tigresa Shiva que, a su vez, infunde terror en las personas.

⁴⁶ Luego de la eliminación del destacamento de los Salvadores en la temporada 6, Carol toma la decisión de abandonar Alejandría porque ya no tolera seguir asesinando personas en nombre del amor que siente por su gente. Morgan decide ir a buscarla y la encuentra herida tras un enfrentamiento con un grupo de Salvadores. Finalmente, ambos reciben la ayuda de unos guerreros que los reciben en El Reino y allí se hospedan ocupando, junto con Jesus, el lugar de personajes mediadores entre esta comunidad y Alejandría. Durante su estadía, Morgan se convierte en uno de los hombres de confianza del Rey Ezekiel y este último desarrolla una atracción amorosa por Carol.

⁴⁷ La alianza se consumará al final de la temporada luego de que, a raíz de un engaño planificado por Richard, los Salvadores asesinan a Benjamin, lo que motiva al Rey Ezekiel a tomar las armas para liberar a su comunidad.

en el episodio 7x10 consigue entablar un trato con Jadis a cambio de armas, luego de demostrar su coraje luchando contra un caminante en una arena improvisada entre la basura.



Fig. 20: Jadis junto a los Carroñeros, 7x10.

En otra línea argumental, Tara llega a una nueva comunidad luego de un accidente con caminantes cuando buscaba provisiones junto a un hombre llamado Heath. La comunidad de Oceanside es un grupo de mujeres y niños menores que se instalaron en unas cabañas cercanas al mar escondidas entre el follaje, luego de que los Salvadores asesinaran a todos los hombres y varones mayores de once años. Esta comunidad es la que con mayor énfasis se ha cerrado e inmunizado en el sentido que planteaba Esposito: ellas esconden su asentamiento del resto del mundo y asesinan a los desconocidos para que no las delaten.

A pesar de su ley inquebrantable de no confiar en los extraños, le perdonan la vida a Tara y le ofrecen asilo en su comunidad, pero cuando ella comenta su enfrentamiento con los Salvadores las mujeres lideradas por Natania, una de las más grandes del grupo, deciden matarla. Con la ayuda de Cindy, la nieta de Natania, Tara logra escapar con la promesa de no regresar ni delatar la existencia de Oceanside, pero tras regresar a Alejandría y enterarse del nuevo orden al cual están sometidos, Tara rompe su promesa y guía a Rick hasta la comunidad de mujeres para intentar forjar una alianza en el episodio 7x15. Finalmente, Natania no acepta la oferta de Rick de unirse a su lucha y como consecuencia Alejandría le roba las armas a Oceanside bajo la promesa de “liberarlas” de la opresión tácita de los Salvadores.



Fig. 21: Natania amenaza a Tara para que su gente abandone Oceanside, detrás de ella Cindy trata de convencerla de unirse a Rick, 7x15.

Las armas que Alejandría toma de Oceanside forman parte del pago a los Carroñeros por su ayuda, pero finalmente éstos traicionan a Alejandría y ayudan a los Salvadores en el enfrentamiento del final de temporada. Sin embargo, la llegada de Maggie y Jesus liderando a Hilltop y el Rey Ezekiel con Carol, Morgan y los guerreros del Reino consuma la alianza y los Salvadores son obligados a retirarse. Finalmente, durante la octava temporada *TWD* mostrará el desarrollo de la gran guerra entre los Salvadores y la alianza —a la cual finalmente se suma Oceanside—, cuyo desenlace es la victoria sobre Negan a quien Rick perdona la vida y decide encerrar en una celda para que pueda ver cómo el mundo y las comunidades prosperan libremente⁴⁸.

2.3. COMUNIDAD Y MONSTRUOSIDAD EN THE WALKING DEAD

Esposito plantea que la *communitas*, no refiere a una propiedad o a una pertenencia de sus miembros, sino más bien a una alteridad constitutiva que la diferencia incluso de sí misma, sustrayéndola a toda connotación identitaria y que, como contracara conceptual, la *immunitas* constituye el intento de reconstruir las barreras de protección de la identidad en una forma defensiva y ofensiva contra todo elemento externo capaz de amenazar la comunidad (2012: 102- 104). Sin embargo, “la inmunización en dosis elevadas es el sacrificio de lo viviente,

⁴⁸ Por razones de extensión el corpus de este trabajo se limita a las siete temporadas mencionadas anteriormente.

esto es, de toda forma de vida cualificada, por razón de la simple supervivencia” (2012: 105). En este sentido, la categoría de comunidad recobra un nuevo valor político en tanto que

desde el momento mismo en que el dispositivo inmunitario deviene el síndrome, a la vez defensivo y ofensivo, de nuestro tiempo, la comunidad se presenta como el lugar destinado, la forma real y simbólica, a la resistencia frente al exceso de inmunización que nos captura sin cesar (Esposito, 2012: 105).

A partir de estas reflexiones es que creemos que no son de extrañar las formas narrativas actuales que exploran las representaciones de un siglo heredero de una historia que no hizo más que destruir las ideas míticas de humanidad y de comunidad. La serie *TWD*, como tantas otras ficciones (post)apocalípticas, articula los horrores del siglo pasado con los miedos del presente y resuenan en ella los imaginarios autodestructivos relativos tanto a las bombas nucleares cuanto al terrorismo, a las guerras bio(tecno)lógicas y las catástrofes naturales provocadas por los altos niveles de contaminación a nivel global, todas causadas por el hombre. Pensar junto con Esposito las nociones de **comunidad** e **inmunidad** en relación a cómo se representan esos miedos en esta serie puede resultar útil para entender qué nuevas formas de experiencia del “ser-en-común” se piensan y se habitan en nuestros tiempos.

Por otro lado, *TWD*, por medio de la construcción de personajes complejos con relaciones entre ellos igualmente complejas y fluctuantes, desarrolla problemáticas que exceden a la figura del zombi y su monstruosidad y que ponen en evidencia, en cambio, la pregunta por qué sucede con la comunidad después del fin de la civilización y de la destrucción de toda institución que la regule y organice. Al mismo tiempo la serie remarca constantemente la tensión que planteaba Esposito cuando decía que aquello que intenta salvaguardar el cuerpo de la comunidad es también lo que al mismo tiempo impide su desarrollo, y aquello que, sobrepasando cierto umbral, amenaza con destruirlo (2012: 104-105).

Como ya planteamos en el capítulo anterior, la presencia constante del zombi que “no se constituye a partir de la pura diferencia, tal como ocurre con los monstruos clásicos como el dragón, el basilisco o la Quimera, sino a partir de una torsión dentro de lo humano” (Cortés-Rocca, 2009: 343), supone una exposición constante de los sobrevivientes a la muerte y a lo monstruoso que los obliga a adoptar comportamientos fuera de la ley (igualmente monstruosos) para poder sobrevivir. En este sentido, más que fuera de la ley, los personajes se encuentran en un estado sin ley, en el cual las comunidades de sobrevivientes se autorregulan imponiendo sus propias reglas, distintas a las que existían antes. De este modo,

como planteaba Peris Blanes, se constituye en la serie un estado de excepción narrativa que por medio del shock obliga a desnaturalizar el sentido común y las ideas y nociones recibidas en torno a las relaciones humanas, al mismo tiempo que habilita procesos de inmunización y legitimación de formas autoritarias de poder que descartan los procedimientos democráticos a favor de poderes centralizados y autolegitimados para ejercer la violencia (2018: 11-12). La violencia que ejerce Rick sobre el cuerpo social se legitima en su promesa de prevenir una amenaza mayor: la destrucción de la comunidad ya sea por parte de los caminantes, de grupos de personas hostiles o, incluso, de los propios miembros de la comunidad. En este sentido, *TWD* se constituye en un estado de excepción permanente que encuentra su razón de ser en la voluntad constante de combatir aquello que se presenta como una amenaza a la propia supervivencia de la comunidad y, por tanto, argumenta la necesidad imperiosa de desarrollar mecanismos inmunitarios para combatir la amenaza, reforzando y legitimando los dispositivos de control, disciplinamiento y represión de la población propios del paradigma inmunitario.

En *TWD*, desde el punto de vista de los personajes sobrevivientes no hay *communitas* en el sentido que plantea Esposito, sino un intento de pensar nuevas formas de sociabilidad que reciclen viejas legislaciones y formas de gobierno ya conocidas por la historia universal, de forma tal que les permita sobrevivir en el nuevo mundo. En este sentido, lo que en la primera temporada parecía un intento de trascender el sentido de comunidad ligado a lo propio y lo esencial de un grupo autoconstituido —es decir, en el sentido moderno de comunidad— se convierte rápidamente en un pacto social que los individuos aceptan, sacrificando su individualidad en función de una política que garantice la continuidad de la vida humana, es decir, en una aceptación del paradigma inmunitario⁴⁹.

Hasta aquí hemos desarrollado el análisis de *TWD* en relación a la construcción de sus personajes sobrevivientes en torno a los conceptos de monstruosidad, comunidad e inmunidad. Hemos observado a partir de estas nociones qué formas de organización social y política se construyen en *TWD*, para comprender que la relación entre comunidad y monstruosidad en esta serie se define en el comportamiento de los personajes a causa de la presencia constante del zombi que da cuenta del Estado sin ley en el que se encuentran y les permite explorar nuevas formas de relación social. Así, *TWD* desnaturaliza el sentido común

⁴⁹ A partir de aquí queda como una posibilidad preguntarnos por los caminantes, y si ellos de alguna manera plantean un tipo de ser-en-común comunitario tal como lo piensa Esposito, desde lo impropio y lo impolítico, arrojados a una experiencia de ser un verdadero nos-otros desubjetivados. Por razones de extensión y pertinencia, este trabajo no ahondará en estas reflexiones, pero resulta interesante dejar planteada la pregunta siguiendo lo que ya proponía Platzeck sobre las nuevas formas de trabajar la figura del zombi en las producciones contemporáneas desde la perspectiva del monstruo como lugar de resistencia (2015: 46).

y las ideas preconcebidas en torno a las relaciones humanas, al mismo tiempo que habilita la legitimación de la violencia en los personajes. En adelante, nos centraremos en el análisis de los vínculos posibles entre los aspectos filosóficos y narrativos planteados anteriormente con los aspectos sociotécnicos que influyen en la producción de *TWD* para intentar pensar en las ficciones seriales audiovisuales como nuevas formas narrativas cuyo desarrollo de tensiones tan complejas, como la que hemos planteado, es posible gracias a sus particulares modos técnicos de producción, circulación y recepción.

CAPÍTULO 3: LO SERIAL

3.1. LA SERIALIDAD COMO ESCENARIO DE EXPERIMENTACIONES NARRATIVAS FILOSÓFICAS

Walter Benjamin plantea en "El narrador" (2001) que el surgimiento de la novela a comienzos de la modernidad supuso una crisis del arte de narrar —entendido como la facultad inalienable del hombre de intercambiar experiencias relacionalmente—, como consecuencia de las fuerzas productivas históricas que desplazaron a la narración del ámbito de la oralidad. La novela moderna, cuya difusión sólo pudo ser posible gracias a la invención de la imprenta, implicó un cambio en los modos de narrar por dos rasgos fundamentales: su dependencia esencial del libro como soporte material y su modo específico de producción en serie ligado, a su vez, al contexto específico de la consolidación de la burguesía que contaba con la prensa “como uno de los principales instrumentos del capitalismo avanzado”⁵⁰ (Benjamin, 2001: 116). Del mismo modo podemos pensar que el surgimiento de las ficciones seriales audiovisuales del siglo XXI supone un nuevo cambio en las formas de narrar debido al surgimiento de nuevas fuerzas productivas ya que a partir de la segunda mitad del siglo XX las condiciones materiales imprimieron cambios en la producción de ficciones similares a los que Benjamin planteaba en su ensayo. En este sentido, las formas contemporáneas de la narración, además de estar ligadas al modo de producción en serie propio de las industrias culturales, están mediadas por su dependencia esencial de los soportes técnicos y digitales en que se reproducen (*smart TVs*, *notebooks*, celulares, tablets, etc. y a su vez plataformas de *streaming* y video *on demand*) y que permiten explorar nuevas formas de narrar.

Por otro lado, Benjamin afirma que la crisis de la narración fue propiciada por otro rasgo específico de la novela: el consumo privado y la experiencia de lectura solitaria y silenciosa. Este rasgo marca el paso de la tradición oral (relacional y presencial) al consumo individual, ubicuo y diferido que permite al lector, en su soledad, buscar en los personajes de la novela el “sentido de la vida” de modo tal que pueda calentar su vida al calor de la vida ajena, o en palabras del propio Benjamin, “calentar su vida helada al fuego de una muerte, de la que lee” (2001: 127).

Silvia Schwarzböck, en “Historia de un error. La legitimación estética de las series”

⁵⁰ Al mismo tiempo que la novela moderna surge el periódico, que propició una difusión acelerada de la información anónima, breve y fácil de leer y desplazó a una tradición que se basaba en la narración de la propia experiencia (o de la ajena hecha propia) por la información anónima y concisa de hechos alejados del lector (Benjamin, 2001: 116).

(2012), retoma la tesis de Benjamin y propone una actualización de esta discusión en torno a la relación entre la narración y los dispositivos técnicos, a propósito de las series de televisión. Al respecto afirma que la falta de límites propia de la TV como soporte, supone un vitalismo que le permite albergar todo lo que se encuentra por fuera de ella y es por eso que la ficción encuentra allí un recinto ideal para su desarrollo (2012: 9). Esto se debe a que en la segunda parte del siglo XX la autopercepción de la vida privada cambió a tal punto que lo contingente se vuelve mejor que lo necesario, de modo tal que “el doloroso hecho de que ‘ningún lector tenga ya algo de sí para contar al prójimo’ redundante, primero con la TV y luego con Internet” (Schwarzböck, 2012: 17) y lo real se pone “a una distancia tan sideral de los espectadores que los vuelve estructuralmente carentes de prójimo e imposibilitados de catarsis alguna” (2012: 16). A partir del siglo XXI esa falta de límites propia de la TV se incrementa gracias a Internet y es en este momento que las series se vuelven, como la novela, el lugar ideal en el cual el espectador puede buscar en los personajes el “sentido de la vida” e identificarse con ellos. O, como afirma Jorge Carrión, el personaje de las series, porque lo sentimos cercano y lejano a un mismo tiempo, real y virtual, se constituye en el nuevo estupefaciente (2014: 21).

Como vimos en los capítulos anteriores, *TWD* plantea una constante tensión entre la monstruosidad presente en el comportamiento de los personajes y su lucha por mantener un orden comunitario que refleje los valores del mundo pre-apocalíptico. Para eso, la trama sigue de cerca el recorrido de Rick Grimes y su grupo mientras intercala líneas narrativas de personajes co-protagónicos y secundarios para complementar la narración. Sin embargo la recurrencia de los protagonistas, en comparación con la de los antagonistas, es mucho mayor, por lo que estos últimos no se desarrollan de la misma manera que los primeros, sino que ya se definen desde el primer momento como antagonistas⁵¹. Esta cercanía permite generar procesos de identificación y fidelización del público con el personaje de Rick —y con aquellos afines a él como Carol, Daryl, Glenn, Carl, Maggie y Michonne—, provocando que, tras más de ocho temporadas de consumo, los espectadores tiendan a justificar, entender o empatizar con él incluso cuando sus acciones son tan “monstruosas” como las de los personajes definidos como antagonistas. Así, *TWD* propicia la legitimación de la violencia hacia el otro constituido como una amenaza para el grupo de protagonistas y el espectador busca en esos personajes el “sentido de la vida” de modo tal que pueda, parafraseando a

⁵¹ Como excepción podemos mencionar a Shane que desarrolla su antagonismo a lo largo de las dos primeras temporadas y que se define en principio como protagonista, pero se convierte progresivamente en antagonista a partir de su conflicto con Rick. Ver en este trabajo Gráfico 3, Anexo (p.118).

Benjamin, calentar su vida helada al fuego de una muerte, la del enemigo.

El desarrollo de las series en las últimas dos décadas ha sido posible sobre todo gracias al avance tecnológico en materia digital y al cambio en los dispositivos técnicos de visionado, lo que obligó a la televisión a adoptar e imitar procesos de construcción discursiva similares a los de Internet. En este sentido, Carlos Scolari (2008), sostiene que Internet es un medio que propicia una estética hipertextual que la televisión reformula en términos de una estética posthipertextual, de modo tal que: “(...) el texto se fragmenta y atomiza para promover una lectura no secuencial, aumentan las posibles interpretaciones, y el lector —ahora reconvertido en usuario— asume un papel mucho más (inter)activo respecto al texto tradicional” (2008: 73). En relación con esto Carrión plantea que, si bien la mejora de las series en términos de calidad ha sido posible gracias a los hallazgos formales del cine, la tradición audiovisual

va más allá de la narrativa cinematográfica y se imbrica en las técnicas contemporáneas que han moldeado nuestra forma de leer. El mando a distancia, el *zapping*, la congelación de la imagen, la viñeta, el rebobinado, la apertura y el cierre de ventanas, el corta y pega, el hipervínculo (2014: 21).

En este sentido, así como la novela produjo una crisis de la narración oral, gracias a las condiciones históricas que propiciaron los cambios tecnológicos necesarios para su surgimiento, el desarrollo de las ficciones seriales audiovisuales contemporáneas no puede ser pensado sino a la luz de los cambios tecnológicos que modulan, al mismo tiempo, sus propias formas de ser vistas e interpretadas. Las series, y sobre todo las de principios del siglo XXI, no se explican aisladas de su marco histórico, que involucra tanto los fenómenos históricos-sociales contemporáneos representados y discutidos en términos narrativos-argumentales (el 11-S y la llamada “Guerra contra el Terrorismo” en Afganistán e Irak, las distintas crisis económicas mundiales, los movimientos feministas y LGTB+, etc.), como los cambios de los mecanismos de producción, circulación y recepción de las propias series (marcados significativamente por la aparición de las redes sociales, la importante huelga de guionistas de fines de 2007 y principios de 2008, la cultura del *download* y la aparición del *streaming*, entre otros fenómenos relevantes).

TWD se encuentra entre la gran cantidad de producciones audiovisuales que, siendo posteriores al 11-S, retoman en sus narrativas algunas metáforas significantes de los miedos sociales y culturales que proliferaron a partir de los atentados. De acuerdo con Alonso-Collada (2015), el renacimiento de la figura del zombi en el contexto posterior al 11-S está directamente relacionado con el terror y la paranoia en la que se vio inmersa la sociedad norteamericana en los años posteriores a los ataques (2015: 112). Debido al carácter visual de

los atentados, combinado con la presencia real del horror en la propia cotidianeidad y la espectacularidad que cobraron dichas imágenes en los medios de comunicación, se produjo un cambio socialmente aceptado en los usos políticos de la administración Bush durante los años siguientes, que estuvo marcado por las atrocidades de la guerra, la paranoia generalizada y la defensa a ultranza del sistema capitalista (Alonso-Collada, 2015: 111).

Como decíamos en el primer capítulo de este trabajo, y desde un punto de vista conservador, el zombi se dibuja como una representación absoluta del otro que constituye una amenaza cotidiana sobre la cual se vuelve legítimo el ejercicio excesivo de la violencia.

La aberración física [del zombi] desarrolla un contraste entre los monstruos y los humanos a todos los niveles, y contribuye a la creación de una perspectiva dualista que sitúa la moralidad únicamente a un lado de la oposición. Este procedimiento también puede apreciarse en los discursos de la administración Bush posteriores al 11 de septiembre, en los que se enfatizaba la diferenciación entre el Bien y el Mal en una realidad maniquea en la que los estadounidenses eran “los buenos”, víctimas de “los malos” que se proponían atacarlos (Alonso-Collada, 2015: 112).

Este paralelismo que la autora traza entre las ficciones sobre zombis y el desarrollo de la administración Bush posterior a los atentados del 11-S se reproduce en *TWD*, sobre todo en el personaje de Rick caracterizado como héroe (recordemos que Rick es un hombre blanco cis-heterosexual, padre de familia y ex-oficial de policía de un estado rural de Estados Unidos) y en la constante lucha por establecer una nueva comunidad rodeada de altos muros que no permitan la entrada de caminantes ni extraños (sobre los cuales siempre se desconfía), protegida por guardias armados y construida alrededor de una iglesia cristiana que representa el sueño americano conservador y la presencia de alegorías cristianas esenciales para que “perdure la sociedad conservadora, o para que se transforme en una nueva comunidad tradicionalista libre de los errores del pasado” (Alonso-Collada, 2015: 113).

Por otro lado, la figura del zombi también se ha interpretado de manera insistente como una metáfora social y cultural, de modo que se convierte en una invitación a la crítica de las sociedades tardo-capitalistas y a la lógica del consumo desmedido. En cambio *TWD*, por medio de la construcción de sus personajes y las relaciones entre ellos desarrolla problemáticas que exceden a la figura del zombi y pone en evidencia la pregunta por qué sucede con la comunidad después del fin de la civilización, al mismo tiempo que desnaturaliza el sentido común y las ideas preconcebidas en torno a las relaciones humanas, invitando al espectador a hacer una revisión del *statu quo* de las sociedades y del discurso dominante del pánico, el miedo al otro extranjero, el consumismo y la violencia como receta

patriótica que proliferó desde Estados Unidos hacia el resto del mundo después del 11-S (Alonso-Collada, 2015: 116).

No obstante, este giro en el potencial crítico de la serie, que pasa de tener como principal antagonista al zombi a convertirse en una serie más bien política que se enfoca en las relaciones entre los sobrevivientes, se produce gracias a la capacidad de exploración narrativa que propició el surgimiento del video a demanda y las plataformas de *streaming* en una cada vez más cercana convivencia entre la televisión e Internet. Retomaremos este punto en los siguientes apartados.

3.2. LA CRISIS CONCEPTUAL DE LAS NOCIONES DE “OBRA” Y “AUTOR”

La idea de **serialidad** supone ciertas prácticas cuya característica fundamental es la de “aprovechar el tiempo para fines productivos, con el objeto de producir diferencia (y un valor siempre nuevo) a través de la repetición” (Dall’Asta, 2012: 73), de ahí que el carácter a la vez durativo y acumulativo de las ficciones seriales audiovisuales se destaque como su rasgo principal porque son, justamente, los que permiten producir diferencia en la repetición. Pero este rasgo implica que entren en crisis dos nociones canónicas para el estudio de las ficciones: la idea de **autor** y la idea de **obra**.

En “Las series de televisión y lo cinematográfico” (2012) Emilio Bernini sostiene que al igual que en el cine, las series contemporáneas ponen en evidencia el “artificio teórico” que supone la noción de **autor** para el audiovisual. El autor clásico en el cine era, según Bernini, un producto puramente industrial y serial en tanto que se podía reconocer únicamente en un corpus determinado de películas sometidas a un régimen de producción propio de la industria cinematográfica de Hollywood (una duración estándar, una estructura y un tema definidos), y que, en tanto corpus, permitía reconocer una expresión estilística particular film a film (2012: 25). En cambio, en las series contemporáneas, que no poseen un autor-cineasta sino equipos de escritores, productores y directores, el rol autoral es desplazado por la figura del “creador”, que es quien posee la “propiedad intelectual” sobre la idea y el esquema general de la serie, mientras que los directores (que son varios porque pueden cambiar capítulo a capítulo) asumen una función propiamente industrial. En este sentido, “el autor de las series es más un efecto de lectura heredado [de la tradición cinematográfica y de la literaria], antes que la consecuencia de una puesta en escena singular asociada a un individuo empírico” (Bernini, 2012: 27).

TWD, en este sentido, ha presentado una gran variedad de cambios a lo largo de sus temporadas que dan cuenta de esta falta de una esencia singular ligada a un único director-autor. En principio el esquema general de la serie o la propiedad intelectual a la que refiere Bernini fue diagramado por Frank Darabont⁵² en conjunto con el creador del cómic Robert Kirkman. Darabont fue despedido durante la segunda temporada (2011) debido a diferencias con la cadena AMC y comenzó una demanda judicial que se extiende hasta la actualidad. A partir de entonces, si bien en los títulos de presentación se lo continúa reconociendo como el “creador” de la serie, la figura del *showrunner* o responsable creativo ha sido ocupada por distintos directores desde su partida (Glenn Mazzara para las temporadas 2 y 3, Scott M. Gimple desde la temporada 4 hasta la 8 inclusive y Angela Kang a partir de la temporada 9). Además, la serie cuenta con una gran variedad de guionistas y directores para los distintos capítulos.

Por otra parte, la inconsistencia de la noción de autor que Bernini señala en las series — aunque esta noción es cuestionada desde mucho antes en el cine y el teatro —, tiene que ver con una característica fundamental de estas ficciones: su extensión en el tiempo, como obra “escrita [filmada] hacia adelante”.

Se comprende bien que las series en su extensión, que puede durar décadas, hacen algo inconsistente la noción de autor asociada al individuo empírico. Aquello que se extiende en el tiempo es, ante todo, un esquema de producción, temático y estructural, que es propio del relato genérico industrial, aunque en un tipo nuevo, y novedoso, de relación pragmática con esos relatos, vinculado a su disponibilidad en simultáneo por internet y, pues, a una recepción que el propio usuario puede dosificar (Bernini, 2012: 27-28).

En este punto Bernini destaca lo que anteriormente planteamos sobre el rol de los medios técnicos en la producción de las ficciones seriales audiovisuales y sobre los cambios tecnológicos que modulan, a su vez, las formas en que las series son vistas e interpretadas.

Por otro lado, la noción de **obra** “escrita hacia adelante” le permite a Bernini pensar en el rasgo que, como ya hemos dicho, les da especificidad a las series como formas narrativas: la duración.

Si el formato serial televisivo demuestra ser, como nunca antes en su historia, un campo de posibilidades narrativas al interior de la industria, ello se debe ante todo a la *duración*. La extensión del relato en el tiempo induce, impone, permite el cambio formal dentro del parámetro de la repetición serial (2012: 29).

⁵² Es un reconocido director, guionista y productor de cine estadounidense de origen húngaro que ha sido nominado para tres *Academy Awards* y un *Golden Globe*. Darabont se destaca como escritor, productor y director de películas de terror y entre sus producciones más famosas se encuentran varias adaptaciones de novelas de Stephen King.

La duración extendida en el tiempo es lo que brinda a las series la posibilidad de innovaciones narrativas que no son posibles en el cine, porque supone un avance hacia adelante de la narración que es, a la vez, un olvido progresivo de la historia y, en consecuencia, la posibilidad de su mutación. Un ejemplo en *TWD* puede ser el cambio de la figura del zombi a lo largo de la serie. Como ya hemos planteado, la figura del zombi en *TWD* es desplazada luego de la segunda temporada de su lugar de antagonismo y la serie pasa a ocuparse de las complejas relaciones entre los sobrevivientes, pero es interesante recuperar algunos rasgos del zombi que fueron cambiando gracias al avance de la narración.

En la escena previa a los títulos de presentación del episodio 1x01 la niña-zombi que Rick encuentra caminando entre los autos abandonados se detiene segundos antes para levantar del suelo un oso de peluche; más adelante en el mismo episodio, la esposa de Morgan convertida en zombi intenta abrir la puerta de la casa girando el picaporte y en el episodio 1x02, cuando Rick se encuentra atrapado junto a Glenn y su grupo en el centro comercial, uno de los zombis que se acumulan en la puerta intenta romper el vidrio con una piedra. El hecho de que un zombi utilice una piedra como herramienta, levante un juguete o intente girar un picaporte —acciones que en principio parecerían anecdóticas porque no tienen que ver directamente con el acto instintivo de alimentarse por el cual el zombi siempre se mueve—, dan cuenta, sin embargo, de una tradición cinematográfica que en sus inicios *TWD* intentaba recuperar. Platzeck y otros autores han estudiado la figura del zombi romeriano y destacan la presencia de cierta memoria corporal que se definía en principio como los vestigios de humanidad que quedaban en el zombi. Sin embargo, en las últimas películas de Romero se plantea una figura evolucionada del zombi que puede comunicarse con sus pares, formar sociedades y organizarse para destruir a sus enemigos⁵³. En este sentido no resulta casual que la serie intentara recuperar ese tipo de zombi en sus comienzos, porque el argumento se ordenaba en función de la peligrosidad del zombi definido como un otro que ubica a los personajes frente a la ausencia total del ámbito jurídico. Por cuestiones que ya hemos desarrollado en los capítulos anteriores, la serie opta por dejar de lado esta forma más evolucionada y volver al tradicional monstruo deshumanizado y carente de reflexión para dar paso a otro tipo de amenazas. A partir de entonces el zombi deviene objeto y es utilizado para el camuflaje (como es el uso que les da por ejemplo Michonne) o como arma (en varios enfrentamientos los zombis son utilizados por los personajes para invadir o rodear espacios y

⁵³ En *La tierra de los muertos vivientes* (George Romero) “los muertos vivientes mantienen parte de sus memorias como humanos, parecen comunicarse entre ellos a través de gruñidos, se organizan en sociedad y se ganan el respeto y la simpatía del espectador cuando consiguen, organizados en grupo, desmontar la seguridad de Fiddler’s Green y comerse los cerebros de los empresarios” (Alonso-Collada, 2015: 115).

obtener una ventaja sobre el enemigo). El paso del tiempo y el avance de la serie (que ya lleva transmitidas ocho temporadas y media) hicieron que los espectadores olvidáramos esos gestos en los primeros zombis de *TWD* porque, naturalmente, nuestra memoria registra y retiene aquella información que tiene que ver con los personajes principales y las acciones que tienen consecuencias relevantes en sus arcos narrativos, mientras que eliminamos las acciones secundarias y detalles que complementan la narración.



Fig. 22: Niña-zombi levanta un oso de peluche, 1x01.

Asimismo, la mutación de la historia supone también la mutación del estatuto de los personajes: “la serie televisiva contemporánea no concibe ya a los personajes únicamente desde sus rasgos psicológicos identitarios, sino que dispone de ellos y los cambia de acuerdo al avance indefinido de la narración” (Bernini, 2012: 35). La extensión como uno de sus rasgos principales, permite en *TWD* explorar el devenir de los personajes en una metodología de narración circular y expansiva (como un espiral) que transforma y enriquece la propia historia a la vez que incorpora cada vez más dimensiones. Tal es el caso de Rick que se mueve frecuentemente en los límites entre la locura y la cordura en su afán por mantener el control y la seguridad de su grupo, pero también (y más importante) en función de los distintos antagonistas que se van presentando como personajes cada vez más violentos y complejos. La dimensión en espiral de la narración se observa temporada tras temporada cuando, luego de un gran enfrentamiento en el que generalmente Rick logra vencer a su rival, aparece un nuevo enemigo más poderoso y más violento: tras vencer al Gobernador aparecen los caníbales de Terminus, luego de vencer a éstos últimos y tras de un período de adaptación

aparecen los Salvadores liderados por Negan (el más extremadamente violento de todos los rivales conocidos hasta el momento) y así sucesivamente en todas las temporadas⁵⁴.

Por otro lado, la serie vuelve sobre esta lógica circular cuando recurre al recuerdo y las analogías con temporadas anteriores en un intento por demostrar el cambio y la evolución de los personajes. Así, por ejemplo, tras la invasión de la horda en Alejandría en la temporada 6, Rick, Carl, Judith y Michonne quedan atrapados con la familia de Jesse, Deanna y Gabriel y deben recurrir al camuflaje con tripas y sangre de caminantes para escapar tal como lo hicieron Glenn y Rick en 1x02 —y del mismo modo en que habían abandonado a Merle, esta vez abandonan a Deanna, pero con la diferencia de que lo hacen porque ella ha sido mordida y no tiene salvación—. Más tarde en el episodio 6x09, los caminantes matan a Jesse y su hijo menor, Sam, por lo que Ron, el hijo mayor de Jesse, intenta matar a Rick, pero falla el tiro cuando Michonne lo mata con su espada. La bala da en el ojo de Carl y Rick corre con su hijo en brazos hacia la enfermería, tal como lo hizo en la granja de Herschel en la segunda temporada. Y, al igual que sucedió tras la muerte de Lori en la temporada 3, Rick sale de la enfermería en estado de shock y con su hacha comienza a matar caminantes, pero a diferencia de antes, el grupo de Alejandría ya está preparado para luchar y se une a Rick hasta que finalmente logran todos juntos liquidar a la horda.

La lógica narrativa de extensión en el tiempo permite además explorar otras líneas argumentales y desarrollar un carácter polidiegético que transforma y enriquece la historia. Un ejemplo de esto es la parte B de la temporada 4, en la que los personajes “peregrinan” hacia Terminus. Cada subgrupo conformado por distintos miembros de la comunidad antes instalada en la Prisión sigue las vías del tren y presenta distintos conflictos en su viaje que se van narrando en escenas intercaladas de manera que vemos distintas versiones del mismo recorrido de los personajes que transitan los mismos espacios en distinto tiempo (como es el caso de Glenn que encuentra los mensajes de Maggie escritos con sangre de caminante y juzga su distancia a partir de la frescura de la sangre).

Así, la noción de **serialidad** que en el cine respondía a objetivos comerciales en el marco de un programa de mercado y definía un formato estable de la mercancía-film, cobra ahora un nuevo sentido ya que las series —si bien también responden a objetivos comerciales y programas de mercado— adquieren una autonomía relativa gracias a su duración, lo que supone la posibilidad de cierta libertad para la crítica (social, política, ideológica). El

⁵⁴ En la novena temporada, que aún está en curso, se presenta un nuevo grupo de antagonistas llamado “Los Susurradores” que utilizan piel de caminantes como disfraz para moverse entre las hordas y guiarlas para atacar grupos de personas. Su nombre viene de su forma de comunicación a través de susurros, que les permite hablar mientras se mueven entre los caminantes sin llamar su atención.

potencial crítico de las series radica, según Bernini, en la posibilidad de innovación narrativa que impone la duración como rasgo característico. En este sentido es que cobra importancia el análisis desarrollado en los capítulos anteriores y la posible crítica que plantea *TWD* al sentido común y las ideas preconcebidas en torno a las relaciones humanas, a las formas políticas y al *statu quo* de las sociedades neoconservadoras del tardo-capitalismo, al discurso dominante del pánico, el miedo al otro extranjero, el consumismo y la violencia como receta patriótica que proliferó desde Estados Unidos hacia el resto del mundo después del 11-S.

De acuerdo con Mónica Dall'Asta el rasgo más obvio del producto serial es precisamente su carácter durativo, acumulativo y que se distribuye en el tiempo (2012: 75) — es decir, su calidad de obra en curso—, lo que propicia una enorme capacidad para generar prácticas activas que tienden a movilizar al espectador. Esta capacidad de inducir en los espectadores un tipo de comportamiento (lo que la autora llama, retomando la semiótica greimasiana, la naturaleza “factitiva” del texto serial) supone, a su vez, una dimensión inmediatamente pragmática: la movilización concreta, material, del cuerpo del sujeto. Por lo tanto, el producto serial se constituye fundamentalmente como un “mecanismo de modulación del consumo, un dispositivo que captura al seguidor, incitándolo a sincronizar los tiempos de su vida con los que el texto [serie] le propone desde afuera” (2012: 80). De modo tal que la ficción serial audiovisual se constituye como un tipo de obra cuyo proceder fragmentario por acumulación de partes separadas permite no solo la experimentación y mutación narrativa, sino también un modo de captura de la fidelidad del público, que se convierte en un componente más (y muy necesario) de su cadena de producción.

Retomando la pregunta por la noción de **obra** en las ficciones seriales audiovisuales, Berti plantea que los criterios que permiten valorar el arte a partir de la adecuación de las obras a las preceptivas vigentes —o de la innovación que introducen respecto de ellas—, se establecieron sobre la delimitación rigurosa de operaciones y materiales que producen una forma y fundan la especificidad de cada arte (2018: 13). Sin embargo, este límite que marca el fin del proceso y el origen del producto, haciendo posible el juicio estético, para Berti resulta insuficiente cuando nos encontramos frente a las producciones con máquinas como obras de la reproductibilidad técnica (en el sentido benjaminiano del término) porque, a diferencia de las demás obras artísticas técnicamente reproducibles, “introducen la ‘posibilidad de mejora’ habilitada por su existencia como copias (sin original)” (2018: 13) y por su falta de clausura. Al respecto Schwarzböck afirma que la TV, en tanto se define como medio y no un arte, carece de lenguaje propio y esta carencia (que no necesariamente significa una falencia) se traduce como una libertad que la distingue del arte porque los

lenguajes artísticos se construyen a partir de restricciones (2012: 9). En otras palabras, las series no pueden ser juzgadas con categorías estéticas como la de **obra** porque carecen de un principio de demarcación estético, es decir, de la definición convencional de los límites que diferencian el proceso del producto artístico y los materiales y técnicas propias que constituyen su especificidad y su lenguaje artístico.

Berti recupera la tesis de Schwarzböck sobre la imposibilidad de juicio estético sobre las series y afirma que la ficción serial explora la mutabilidad que supone la reproductibilidad técnica —en tanto habilita la existencia de obras como copias sin original y constituidas a partir del montaje—, no ya en los posibles ordenamientos de la obra concluida, sino directamente en su devenir temporalmente abierto (2018: 13-14).

Tal devenir no ha hecho más que generar un nuevo anacronismo: si ya era difícil encasillar como obras concluidas, definitivas, a producciones que tenían múltiples montajes posibles, más difícil es hacerlo con obras en curso, cuyo final es una empresa incierta que puede insumir años (consideremos, por ejemplo, casos paradigmáticos como *Game of Thrones* o *The Walking Dead*) (2018: 14).

En este sentido, la inconclusividad propia de las ficciones seriales audiovisuales contemporáneas y la incertidumbre que introducen respecto de su final, impiden el juicio estético en tanto “obras artísticas”. Pero además Berti agrega otro aspecto fundamental para pensar las ficciones seriales contemporáneas: “las narrativas seriales además tienen un funcionamiento técnico sinérgico, en el sentido más simondoniano del término. No son ya mero contenido, son parte de un conjunto técnico digital en evolución” (Berti, 2018: 13). Y esta evolución, que no es un cambio lineal sino zigzagueante y metaestable, mediante el cual tanto el arte como la industria cambian constantemente incorporando nuevas tecnologías, introduce una mayor indeterminación en tanto “las obras se integran como elementos funcionales de conjuntos técnicos mayores (las plataformas) en constante (y acelerada) evolución” (Berti, 2018: 11). En este sentido, si antes la noción de **obra** era asociada a la de **producto**, ahora en el nuevo contexto de las ficciones seriales audiovisuales, nos encontramos ante la idea de **proceso** (abierto, inconcluso) que pone en crisis la noción de obra.

3.3. SOPORTE VS. CONTENIDO: LAS FORMAS CONTEMPORÁNEAS DE LA NARRACIÓN

En *From Digital to Analog...* (2015), Berti plantea la noción de una ideología medial organizada alrededor de “dinámicas de contenido”, que se basa en una percepción sobre los

productos digitales que enfatiza su carácter abstracto por sobre su concreción material (2015: 5), es decir, que deja de lado la influencia que los distintos soportes técnicos —y el contexto social en que se desarrollan— tienen sobre los contenidos de esos productos. Asimismo, Berti plantea que históricamente la tensión entre arte y entretenimiento se ha ubicado en el ámbito de los contenidos, porque los continentes son percibidos como simples soportes, transportes de otra cosa y, por lo tanto, transparentes y carentes de sentidos propios (2015: 6). Esta ideología medial se ve reflejada en la mayoría de los trabajos de investigación sobre ficciones seriales audiovisuales, que privilegian el análisis de su argumento o contenido narrativo, y dejan de lado las formas particulares de organización de esos contenidos propiciadas por el cambiante ecosistema mediático en que se desarrollan. A la inversa, aquellas investigaciones que se dedican al estudio de las condiciones técnicas de producción, circulación y recepción de las series, dejan de lado la relación que éstas mantienen con su desarrollo narrativo.

En consecuencia, la crítica ha tendido históricamente a adoptar dos actitudes frente a las ficciones seriales audiovisuales. Por un lado, se encuentran aquellos que les asignan un valor negativo en tanto que, como productos de la cultura de masas, no pueden ser juzgadas como obras y de ello se deduce que sus posibles interpretaciones y efectos de sentido estarán siempre condicionados de antemano por un programa de mercado propio de la industria cultural actual. Por el otro lado, encontramos aquellos que las reivindican al ocuparse únicamente de las interpretaciones filosóficas, psicológicas y narrativas de las series y optan por dejar de lado una multiplicidad de factores que tienen lugar de manera simultánea en el devenir productivo de las series, es decir, separan contenidos de continentes y priorizan el análisis de contenidos a los que generalmente celebran por su capacidad para mostrar una visión crítica del mundo y por la posibilidad que brindan para iluminar ciertos tópicos filosóficos.

Además de la separación de contenidos y continentes también la crítica suele eludir el fuerte impacto que tiene sobre la producción y la mutación de los contenidos el aspecto económico. Espen Aarseth hace un estudio respecto de las producciones *crossmedia* en su artículo "The Culture and Business of Cross-Media Productions" (2006) y plantea que los productores e inversores de películas sobre todo, pero también de series como es el caso de *TWD*, buscan evitar el riesgo en sus inversiones co-lanzando conceptos a través de múltiples medios: el videojuego, la película, la figura de acción, el paseo del parque de atracciones, etc. Las producciones *crossmedia* pueden ser de dos tipos: aquellas que producen en paralelo versiones en otros medios, y las que se producen secuencialmente, como una migración entre

medios, en donde la primera instancia generalmente se acepta como el contenido “original” (Aarseth, 2006: 3).

Si bien el motivo principal de esta migración de contenidos y conceptos entre medios es fundamentalmente económico (en términos de recuperación de ganancias y disminución de riesgos en las inversiones), es necesario tenerlo en cuenta ya que muchos productos de las industrias culturales actuales son realizados con la intención de producir, posterior o simultáneamente, productos *crossmedia*. Todo esto nos conduce a pensar en estas producciones culturales ya no como **obras** sino como “marcas” o “franquicias”. Según Aarseth esto tiene que ver con que estos productos son pensados dentro de un “universo narrativo” en el cual las historias se desarrollan en distintos productos y a través de distintos medios (2006: 10). Así, en el universo narrativo de *TWD* podemos contar: el cómic “original” *The Walking Dead* (2003-), la serie televisiva homónima de la cadena AMC (2010-), el videojuego desarrollado por Telltale Games en 2012 conocido como *The Walking Dead: The Game* (por nombrar el más conocido), las series de *webisodes* *Torn Apart* (2011), *Cold Storage* (2012), *The Oath* (2013) y *Red Machete* (2017-2018) y una serie derivada o *spin off* titulada *Fear The Walking Dead*⁵⁵ (AMC, 2015-) que a su vez también cuenta con dos series de *webisodes* llamadas *Flight 462* (2015-2016) y *Passage* (2016-2017), entre otras producciones.

Esta lógica de franquicia y la proliferación de sus productos impactan en el desarrollo narrativo de la serie en tanto que mantienen a los espectadores pendientes y en constante fidelización con los personajes y sus historias, propiciando un *feedback* constante a través del mundo del *fandom*⁵⁶ y las redes sociales. Esta interactividad en tiempo real vuelve a los espectadores componentes necesarios para el proceso de producción, un rasgo que ciertos autores celebran mientras que otros miran con desconfianza. No obstante estas discusiones, en las que no ahondaremos en este trabajo, resulta importante destacar la relevancia que tiene esta interactividad en términos de producción de contenidos o mutación de la narración. Un ejemplo es el llamado *crossover* entre *TWD* y su *spin off* *FTWD* en 2018, que no sólo responde a la lógica de universo narrativo como la que plantea Aarseth, sino que además respondió a la demanda del público que insistía en este entrecruzamiento desde que el *spin off* fue estrenado en 2015.

⁵⁵ En adelante *FTWD*, fue creada por Robert Kirkman y Dave Erickson como una serie derivada y precuela de *TWD*. Se estrenó el 23 de agosto de 2015 por el canal AMC y lleva emitidas hasta la actualidad 4 temporadas y un total de 53 episodios.

⁵⁶ *Fandom* es una contracción del término inglés *Fan Kingdom*, que se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular que generalmente interactúan en sitios de Internet.

Resulta ahora útil recuperar la idea de disponibilidad en simultáneo por internet y de recepción dosificada que planteaba Bernini (2012: 27-28) para pensar otros alcances que presenta la noción de “obra en curso”. En “Percepción diferida y narración serial” (2017), Berti recupera la noción de “retenciones terciarias analógicas” con la que Bernard Stiegler conceptualizaba los modos de registro característicos del siglo XX, como “memoria siempre disponible e igual a sí misma que está inscrita fuera del ser humano” (2017: 3) y que se desarrolla en el tiempo gracias a que se puede reproducir técnicamente, para pensar el nuevo tipo de percepción que suponen las ficciones seriales audiovisuales. En este sentido, sostiene que las series “entrañan una novedad que sólo puede entenderse si se comprende el dispositivo técnico que las co-constituye: el video a demanda” (2017: 5). El tipo de percepción que este tipo de reproductibilidad técnica propicia es el de una “percepción en la atención en lapsos de atención acotados” (2017: 5), a diferencia del cine que, de acuerdo con Berti, propicia un tipo de “percepción en la distracción moderada” —en tanto que la distracción sucede por el cambio de imágenes dentro del film, pero sin embargo el sujeto se encuentra en la sala oscura, aislado del mundo por el tiempo que dura el film— y de la televisión, cuya percepción se da en “la distracción propiamente dicha” en tanto que el sujeto ve la televisión al mismo tiempo que cocina, conversa, circula, etc.

La cuestión de la percepción en las series contemporáneas tiene que ver no sólo con el rasgo característico que ya hemos señalado (su carácter durativo en tanto que obra en curso) sino también con los dispositivos sociotécnicos⁵⁷ que co-constituyen a estos “objetos temporales”. Como afirma Berti,

la infraestructura del video a demanda que habilita la internet con la irrupción de las ficciones seriales en las plataformas de streaming propicia un modo de recepción individual (y por ello multipantalla), disponible (ni a horario pautado —cultural— por boletería ni sincronizado por la grilla de la programación), y ubicua (ni en sala ni en dispositivo sino en cualquier pantalla capaz de procesar la codificación). Su valor es relativo al catálogo en el que se integra. Y es siempre provisorio en tanto está en curso (2017: 6).

El hecho de que las series sean obras en curso supone una distinción frente a otras formas narrativas con las cuales se las ha emparentado. Por un lado, frente a la novela que, si bien comparte la posibilidad de la percepción en solitario y a demanda —porque el lector puede detenerse, volver hacia atrás, saltar páginas, etc.—, esta última presenta límites (tiene un final) mientras que la ficción serial audiovisual “introduce la incertidumbre respecto de su

⁵⁷ Lo que Berti llama “las infraestructuras de la percepción y los distintos grados de diferimiento, de colectividad y de espacialidad que [éstas] constituyen” (2017: 5).

final” (Berti, 2017: 7). Esa misma incertidumbre la distingue, a su vez, del cine en tanto objeto también temporal porque las películas terminan en un tiempo convencionalmente pautado. Por otro lado, frente a la televisión con su lógica de flujo vital (Schwarzböck, 2012) las series suponen la emergencia para objetos temporales de características propias de un dispositivo retencional espacial como es el libro: recepción individual, ubicua y a demanda, máximo valor de exhibición y mínimo valor de culto, que, además, habilita ser recorrido a voluntad, sustrayéndose de la linealidad cinematográfica y televisiva. De modo que las ficciones seriales contemporáneas conjugan a la vez diferimiento y espacialización: “el video a demanda es el grado máximo de diferimiento y espacialización posible de la retención terciaria de objetos temporales. Lo que emerge es entonces un nuevo modo de percepción en lapsos de atención acotados” (Berti, 2017: 8).

Este tipo de percepción propio de las series contemporáneas tiene como correlato lo que Dall’Asta define como la “capacidad del texto serial de ‘funcionar’, de producir efectos a partir de la relación de uso que instauro con su seguidor” (2012: 82). Pero esta relación de uso encuentra un nuevo tipo a partir del surgimiento de las plataformas de *streaming* y de la padronización de los usos y gustos de los espectadores/usuarios por medio de la utilización de algoritmos.

En "Recommended for you: The Netflix Prize and the production of algorithmic culture" (2016), Blake Hallinan y Ted Striphas desarrollan la idea de “cultura algorítmica” según la cual las plataformas digitales como Netflix, Amazon, Spotify, entre otras, utilizan algoritmos que reconocen gustos, intereses, trayectorias y una gran variedad de datos generados en la interacción humano-máquina, lo que permite mapear los comportamientos de los usuarios y así influir en su toma de decisiones o bien producir o mejorar los productos de las industrias culturales actuales. Este fenómeno conceptualizado como “assisted cultural decision-making”, se trata, según Berti, de “operaciones automatizadas mediante la padronización generada con tecnologías digitales orientadas a presentar opciones a sujetos humanos” (2016: 2), que estos dispositivos utilizan para organizar las regularidades de nuestra existencia a modo de “retenciones terciarias digitales”⁵⁸ (2016: 8).

⁵⁸ Berti recupera el término de Bernard Stiegler que en *La técnica y el tiempo III* (2001) conceptualiza los modos de registro característicos del siglo pasado como “retenciones terciarias analógicas”. “En tanto retenciones terciarias no son el resultado de la percepción primera (retención primaria) o de la retención secundaria (el recuerdo de la primaria), sino una memoria siempre disponible e igual a sí misma que está inscripta fuera del cuerpo humano. Y, a diferencia de las retenciones secundarias previas (escritura, artefactos, obras artísticas, edificaciones), estos objetos existen en tanto se desarrollan en el tiempo. Y para desarrollarse en el tiempo hay que reproducirlos técnicamente” (Berti, 2016: 3).

La relevancia de este rasgo distintivo de las ficciones seriales audiovisuales contemporáneas es que las convierte en un modo retencional muy efectivo en tanto “la captura algorítmica de datos generados en la interacción humano-máquina se da a una escala que supera tanto cualitativa como cuantitativamente a la información recabada mediante las mediciones de *rating* o las encuestas de audiencia propias de la TV” (Berti, 2018: 8), lo que supone una novedad que trasciende su similitud con la novela:

Como la novela impresa, la ficción serial es un dispositivo muy efectivo de captura de atención, pero es además (y en esto estriba su novedad), un dispositivo muy eficiente de captura de datos (Berti, 2018: 10).

Por lo tanto “ya no sólo miramos, las series funcionando en plataformas nos miran mirar” (Berti, 2018: 12), es decir, capturan los datos referidos a nuestro consumo para luego ofrecerlos a las empresas con el fin de que puedan optimizar sus procesos de adquisición y renovación de catálogos, “pero también (y más importante), para que las empresas algoritmicen la atención mediante la captura y el análisis de los diversos datos que se generan en la interacción con la interfaz y produzcan contenidos de manera más eficiente” (Berti, 2018: 12). En otras palabras, la captura de datos por medio de algoritmos en las plataformas de *streaming* genera un *feedback* constante que incide en su devenir y permite no sólo generar catálogos y distintos tipos de clasificación de contenidos para la posterior sugerencia y asistencia en la decisión de los espectadores/usuarios, sino que también facilita la creación de contenidos que se adaptan a los gustos, las preferencias y los modos de consumo de los propios espectadores. Como afirma Berti, ya no se trata de qué miramos, sino de cómo miramos:

cuándo, en qué dispositivo, qué vimos antes y después, cuántas veces retrocedimos o avanzamos, cuándo abandonamos, cuándo retomamos, qué agregamos a nuestra lista, qué agregamos y nunca vemos... La lista de datos es vastísima y algunos de éstos no tienen sentido para la intelección humana, aunque la correlación maquinaica pueda identificar patrones útiles a partir de los mismos (2018: 12).

Al mismo tiempo, este modo de funcionamiento propio de las plataformas de *streaming* permite reformular e incluso eliminar recursos narrativos propios de las series televisivas (como el “anteriormente en...” y el “en el próximo episodio...” que en algunas series se mantienen pero pueden ser omitidos a partir de una opción en la pantalla) y propicia la experimentación de las narrativas dando mayor complejidad a los personajes y las tramas en tanto el visionado se produce a demanda y no está atado a la lógica de la grilla de programación de la TV. Vale aclarar que *TWD*, en este sentido, mantiene ambas formas porque se emite por cable y luego se publican los episodios en las distintas plataformas.

En este sentido, acordamos con Dall'Asta en que los cambios tecnológicos y digitales que influyen en la producción de las series no son neutrales ni transparentes. El rol cada vez más interactivo de los espectadores/usuarios no puede ser pensado inocentemente como un fenómeno de democratización de los productos culturales, sino como la representación de las contradicciones y los cambios culturales del mundo actual, capaz de fabricar objetos que “producen a los sujetos que los producen” (2012: 81). Las series, como toda obra serial cuyo arco narrativo se desarrolla a lo largo de temporadas y se extiende en el tiempo, se producen al mismo tiempo en que son consumidas, y los autores y productores perciben en tiempo real las opiniones de los usuarios, las mediciones algorítmicas del comportamiento de la audiencia y las ganancias provocadas por sus productos derivados o *crossmedia*, lo que les permite hacer pruebas, tomar riesgos, mutar y corregir las propuestas narrativas.

CONSIDERACIONES FINALES

Nuestro trabajo partía de la idea de que el gran aumento de ficciones seriales audiovisuales de los últimos años, el éxito que muchas de ellas han tenido entre los espectadores y el aumento en el interés crítico por estas ficciones tiene que ver con la creciente complejidad que asumen en su desarrollo narrativo, propiciada por los cambios en los modos de producción, distribución y recepción característicos de los medios técnicos en que se desarrollan. En este sentido, nos propusimos abordar nuestra investigación desde el punto de vista de la relación entre el desarrollo narrativo de *TWD* y su potencial crítico ligado al avance de las técnicas propias del entorno técnico del que es parte.

Nuestro análisis de *TWD* se preguntaba entonces por los modos en que se construye la relación entre **monstruosidad** y **comunidad** en esta serie con respecto a los personajes sobrevivientes, las configuraciones sociales y políticas que propicia esta relación y cómo esas construcciones se relacionan con la serie en tanto forma narrativa específica que se caracteriza por su extensión en el tiempo como **obra en curso**. Partiendo de estos interrogantes propusimos dos hipótesis principales. Por un lado, que el éxito de *TWD* tiene que ver con la construcción de sus personajes sobrevivientes y de las complejas relaciones entre ellos, lo que permite desarrollar problemáticas que exceden a la figura del zombi y ponen en evidencia, en cambio, la pregunta por qué sucede con la comunidad después del fin de la civilización. En este sentido partimos del presupuesto de que la tensión permanente entre monstruosidad y comunidad en esta serie permitía pensar en nuevas formas de construcción de lo político y de lo comunitario, así como también revisar las fantasías apocalípticas de nuestra contemporaneidad para una crítica de los modelos políticos tradicionales. En segundo lugar, planteamos que el hecho de que una ficción de nicho, como en este caso la de zombis, pudiera desarrollar de un modo efectivo tal complejidad narrativa se debía, en gran parte, a los cambios en los modos de producción y de recepción característicos de las nuevas ficciones seriales audiovisuales y de las posibilidades de desarrollo argumental que habilita el consumo diferido y sostenido a lo largo del tiempo, potenciado en especial por el *streaming*. Siguiendo estas hipótesis nuestro trabajo se desarrolla en tres capítulos que abordan un doble análisis discursivo de la serie *TWD*.

En el primer capítulo definimos lo que entendemos por los conceptos de **monstruosidad**, **monstruo** y **lo monstruoso** desde los estudios realizados por Michel

Foucault en *Los Anormales* (2007) y a ello le sumamos los aportes que han realizado Andrea Torrano y José Platzeck sobre estas nociones en relación con la figura del zombi. Propusimos que si bien el zombi es un monstruo cuyo campo de aparición es el dominio jurídico-biológico, porque en su manifestación trastorna y pone en entredicho la ley y el derecho (Foucault, 2007), en *TWD* representa la pregunta por qué sucede cuando la irrupción del monstruo hace desaparecer el derecho y la ley. En este sentido, arriesgamos que en *TWD* la presencia del zombi, al plantear en su manifestación la ausencia total del ámbito jurídico, funciona como marco de referencia a partir del cual los humanos se definen como monstruos. A partir de esta suposición, dedicamos una serie de apartados a pensar la construcción del **monstruo** y **la monstruosidad** en *TWD*, desde el punto de vista de los personajes sobrevivientes y las relaciones que se establecen entre ellos a lo largo de cada temporada.

En el primer apartado nos ocupamos de la primera temporada y del contraste que genera la presencia del zombi como un monstruo cuya aberración (anclada en la paradójica convivencia entre la vida y la muerte en un mismo cuerpo) habilita y justifica su eliminación por medio de la violencia espectacularizada. En este apartado presentamos al protagonista de la serie, Rick Grimes, cuyo arco narrativo es la perspectiva principal en el desarrollo de la serie, y a algunos de los personajes que lo acompañarán en el devenir de la historia.

En el segundo apartado planteamos un giro en el comportamiento de los personajes que se da a partir de la segunda temporada y tiene que ver tanto con el desarrollo de sus capacidades para vencer a los zombis como con el cambio gradual que la serie propone sobre el enfoque de su problemática, que empieza ahora a definirse en función de los antagonismos con otros humanos. Presentamos a Shane como el primer rival humano de Rick y planteamos que, a partir de esta temporada, el monstruo ya no será (o al menos no únicamente) el zombi, sino que hallaremos la monstruosidad en el comportamiento monstruoso de los sobrevivientes.

En el tercer apartado nos enfocamos en la tercera temporada y primera parte de la cuarta, en las que se desarrolla el primer antagonismo entre Rick y un líder de una comunidad ajena a la de los protagonistas: el Gobernador de Woodbury. Creemos que la tercera temporada plantea la monstruosidad específicamente en los personajes sobrevivientes, en el sentido de que el peligro principal de la serie (el zombi) pasa a ocupar un lugar secundario y los personajes se enfrentan a otros tipos de peligro en el contexto de una vida limitada a la supervivencia y la competencia con otros vivos por los recursos escasos. En este sentido, planteamos que a lo largo de las temporadas 3 y 4, la serie complejiza el antagonismo entre el Gobernador y Rick y sus respectivos grupos, presentándolos a ambos como “monstruos

políticos” (Foucault, 2007) en tanto que son líderes despóticos que abusan de su poder para instaurar y mantener su liderazgo.

En el cuarto apartado desarrollamos la segunda parte de la cuarta temporada, en la que los miembros de la comunidad de Rick se encuentran divididos en subgrupos que recorren las vías del tren hacia un nuevo refugio llamado Terminus. Recuperamos aquí algunas referencias bíblicas que la serie recupera y planteamos que el contacto permanente con la muerte obliga a los personajes de *TWD* a preguntarse con frecuencia por los modos de vida tolerables. Consideramos que las nuevas leyes de sociabilidad que surgen tienen más que ver con una presencia de la moral cristiana que con la adhesión al derecho civil. Sugerimos además que la llegada a Terminus al final de esta temporada supone otro giro en el comportamiento de Rick y el resto del grupo que comienzan a autoperibirse como monstruosos por la exageración de su violencia y su incapacidad para confiar en otros humanos ajenos a su propio grupo.

En el quinto apartado nos ocupamos de la quinta temporada y el desarrollo de ciertos encuentros con otros grupos de sobrevivientes. Primero mencionamos el enfrentamiento contra Gareth y el grupo de sobrevivientes de Terminus y planteamos la relación entre monstruosidad y canibalismo a partir de la presencia de los miembros de esta comunidad. Consideramos, de acuerdo con Platzeck, que “el zombi puede ser considerado antropófago — en tanto consume carne humana— pero (...) no puede ser considerado caníbal, en tanto el canibalismo es una actividad ‘intraespecie’ y el zombi no ataca a otros zombis” (2015: 87). En este sentido, planteamos que los caníbales de Terminus anteponen el deseo de su propio sustento por sobre la ética y atacan a los miembros de su propia especie, lo que supone su principal diferencia con el zombi y, al mismo tiempo, su similitud: ambos amenazan con destruir la especie humana y por lo tanto es legítimo asesinarlos.

Por otro lado, planteamos la llegada de Rick y su grupo a la comunidad reunida en la Zona Segura de Alejandría y las tensiones y contrastes muy marcados entre ambas comunidades. Planteamos al respecto que la llegada a Alejandría implica un choque de realidades que alude a la histórica dicotomía civilización/barbarie y que conlleva una serie de enfrentamientos (el más fuerte es entre Rick y Pete) pero al mismo tiempo negociaciones e intercambios de saberes y recursos valiosos para ambos grupos.

Finalmente, en el sexto apartado recuperamos la sexta temporada en la que el grupo de Rick ya se encuentra instalado tras los muros de Alejandría y consideramos que el eje que marca la narración durante esta temporada tiene que ver con las nuevas formas de organización social que se irán afianzando en la medida en que conozcan nuevos grupos de

sobrevivientes, entre los que habrá tanto hostiles como aliados. En este sentido, desarrollamos dos enfrentamientos que se definen como dos tipos diferentes de monstruosidad. En primer lugar, el enfrentamiento con los Lobos que no tienen una necesidad lógica para asesinar y por lo tanto su accionar queda enmarcado dentro de los actos monstruosos que anteriormente definimos como actos despóticos en función de un beneficio individual que atenta contra la seguridad de los otros (Foucault, 2007). En segundo lugar, describimos el enfrentamiento con los Salvadores, que desencadena en la presentación de Negan como el antagonista más monstruoso que se haya presentado hasta el momento. Planteamos que Negan y los Salvadores se presentan como personajes monstruosos por su violencia excesiva que genera terror para imponer su poder y evitar cualquier tipo de desobediencia. En este punto recuperamos lo que Foucault definía como la venganza del soberano sobre el criminal, en la época de la monarquía absoluta, y la reconstrucción ritual de su poder por medio del despliegue excesivo de su fuerza (Foucault, 2007). Si bien Foucault reconocía que en esta economía desequilibrada del castigo no había una pregunta por la naturaleza del crimen, y por lo tanto no se sospechaba un fondo de monstruosidad en él, consideramos que el planteo de *TWD* presenta una pregunta por la monstruosidad en un mundo constituido sobre la falta de ley y, por lo tanto, la monstruosidad ya no se encuentra en la manifestación de la ruptura con el orden biológico, sino en la actitud adoptada por los humanos ante esa ruptura.

En este sentido concluimos que la principal consecuencia de la presencia del zombi en un mundo que carece de legislaciones es la apertura al comportamiento monstruoso de los sobrevivientes. El zombi en *TWD* pone en evidencia la ruptura con el orden biológico y señala la ausencia de la ley, de modo que se constituye como fondo sobre el cual se construye un nuevo orden dentro del cual la monstruosidad es el resultado de lo monstruoso y lo monstruoso ya no se atribuye al monstruo/zombi sino al que realizó el acto monstruoso, es decir, al ser humano (Torrano, 2015). A partir de allí es que la serie deja de lado la figura del zombi para centrarse en los sobrevivientes que combinan la figura del monstruo moral foucaultiano con la idea de responsabilidad de Canguilhem en tanto que siendo sujetos pensantes (y no cuerpos desprovistos de subjetividad como el zombi) imponen su propia voluntad por sobre la del resto de los sobrevivientes y llevan esa imposición al extremo.

En el segundo capítulo nos ocupamos de los conceptos de **comunidad** e **inmunidad** planteados por Roberto Esposito con el objetivo de observar a partir de estas nociones qué formas de organización social y política se construyen en *TWD*, teniendo en cuenta la configuración de los personajes y sus relaciones a partir del contraste con la idea de

monstruosidad planteada en el capítulo anterior. Partiendo de las conclusiones del capítulo anterior, y teniendo en cuenta la noción de comunidad como el conjunto de personas a las que une, no una “propiedad”, sino justamente un deber o una deuda (Esposito, 2003) y, como contracara conceptual, la idea de *immunitas* que constituye el intento de reconstruir las barreras de protección de la identidad en una forma defensiva y ofensiva contra todo elemento externo capaz de amenazar la comunidad (Esposito 2012), planteamos una serie de apartados para analizar el devenir de la comunidad de sobrevivientes a lo largo de la serie.

En el primer apartado recuperamos el primer encuentro de Rick con un grupo de sobrevivientes gracias a Glenn en la primera temporada. Este grupo, en el que se encuentra su propia familia, se constituye como el grupo de personajes principales que acompañan a Rick, que asume el rol de líder. Planteamos además que en la primera temporada, dado que los personajes aún son desconocidos entre ellos, la noción de comunidad está íntimamente ligada a la supervivencia, en el sentido de que se establecen como un grupo de aliados que se ayudan mutuamente a mantenerse con vida, pero sin vincularse afectivamente. Creemos además que esta temporada es la que más representa aquello que afirmaba Esposito cuando decía que la comunidad sólo puede ser en lo impropio y en lo impolítico, en tanto que es un vacío a través del cual el sujeto se empuja fuera de sí y es abandonado en la exterioridad de la existencia compartida (Esposito, 2003). Los sobrevivientes de *TWD*, arrojados al nuevo mundo en el cual la presencia de la muerte es constante, abandonan cualquier rastro de filiación por identificación y aceptan que aquello que los une es que están vivos por contraposición a los zombis y que no hay nada que los obligue a estar juntos más que la propia supervivencia.

En el segundo apartado nos concentramos en la segunda temporada, desarrollada en la granja de la familia Greene y delimitamos dos grupos bien diferenciados: por un lado, el de Rick que acampa apartado de la casa y discuten todas las decisiones grupalmente y por el otro la familia Greene que cuenta con Herschel como líder por ser el padre de familia. Planteamos que las diferencias entre ambos grupos tienen que ver por un lado con la forma en que cada cual ve a los zombis, pero también por el modo en que toman las decisiones y se organizan: el grupo de Rick establece un orden que busca mantener formas democráticas mientras que la familia Greene se maneja de manera patriarcal, siguiendo las órdenes de Herschel.

En este apartado reconocimos que a partir de esta temporada la distinción “vivos/zombis” que suponía el fondo sobre el cual se recortaban los conceptos de correcto e incorrecto, legal e ilegal, cambia por la distinción “ellos/nosotros” en el cual el término “ellos” abarca tanto a los zombis como a cualquier persona o grupo que suponga un peligro

para el “nosotros”, y este último término alude a Rick y aquellos que lo aceptan como autoridad. Por otro lado, planteamos que a partir del ataque de la horda al final de la segunda temporada la trama de *TWD* experimenta un giro por el cual Rick impone su ley sobre la comunidad argumentando el fracaso del modo asambleario por el que el grupo tomaba las decisiones cruciales y la violencia que comienza a ejercer sobre el cuerpo social se legitima en su promesa de prevenir la destrucción de la comunidad. En este sentido, *TWD* se constituye en un estado de excepción narrativa (Peris Blanes, 2018) que encuentra su razón de ser en la voluntad constante de combatir aquello que se presenta como una amenaza para la supervivencia de la comunidad y, por tanto, el grupo de supervivientes comienza a (en)cerrarse cada vez más en una especie de *immunitas* hobbesiana como la que explicaba Esposito en la que establecen una política que toma por fundamento y objeto último el principio de conservación de la vida y recurren al establecimiento del contrato por medio del cual el individuo renuncia a su individualidad y la somete a un otro garante de su vida, que en este caso se representa en la figura de Rick.

En el tercer apartado volvemos a reconstruir el antagonismo entre Rick y el Gobernador como líderes de dos comunidades altamente inmunizadas. Tanto el grupo de Rick reunido en la prisión como el del Gobernador, instalado en Woodbury, se establecen como comunidades inmunizadas en el sentido que planteaba Esposito, a partir del aislamiento dentro de muros, figura que da cuenta de uno de los símbolos más significativos de las políticas inmunitarias globales ante las tensiones producidas por los flujos migratorios y el terrorismo, especialmente en la etapa posterior al 11-S, en tanto el modo más evidente de responder a la amenaza imaginaria del otro social que habita más allá de la frontera. En este apartado planteamos además que Rick está unido a su grupo por el deber patriarcal de proteger a su familia que, con el embarazo de Lori, se convierte en símbolo de la esperanza para el futuro de la humanidad, de tal manera que su lucha por mantenerse y mantener a su grupo con vida se traduce en una lucha por salvar a la humanidad (Lanuza-Avello et al., 2016). Creemos que este sentimiento se convierte en leitmotiv para las siguientes temporadas en las que se desarrollarán los intentos por establecer su comunidad en un refugio que no sólo sea un lugar donde resguardarse del peligro, sino también un lugar óptimo para desarrollarse y proyectar la vida hacia el futuro.

Por otro lado, retomamos el peregrinaje que el grupo de Rick, dividido tras el último enfrentamiento con el Gobernador, emprende hacia Terminus, y los distintos grupos con los que se encuentran en el camino. Planteamos que los pequeños grupos se mantienen unidos en su misión de llegar a Terminus, pero se enfrentan a otros peligros entre los que se encuentra

un grupo de sobrevivientes conocido como Merodeadores y liderados por Joe, que se dedican a saquear violentamente casas o personas y de vez en cuando se matan entre ellos. Este grupo se define por la falta de un sistema constituido a partir de la necesidad de conservar y garantizar la vida y en consecuencia se exponen constantemente a la muerte.

En el cuarto apartado recuperamos nuevamente el conflicto entre el grupo de Rick y los caníbales de Terminus. En este punto planteamos que si bien el grupo de Rick sigue definido como nómada con métodos asamblearios en donde las voces de los miembros fundadores tienen un mayor peso, Rick se impone y toma la decisión final de asesinar al grupo de caníbales porque, como dijimos antes, el canibalismo no es aceptado porque atenta no solo contra el grupo de protagonistas sino también contra toda la humanidad e iguala a los humanos con los zombis a los cuales es legítimo asesinar. El segundo grupo que definimos es el de la comunidad altamente jerarquizada, reunida en el Hospital Grady Memorial de Atlanta y liderada por una oficial de policía llamada Dawn Lerner y sus colegas que, por su posición superior en la jerarquía, abusan constantemente de su poder imponiéndose sobre las personas a partir del significado simbólico que aún reconocen en sus uniformes. Este conflicto se resuelve rápidamente por la falta de autoridad de la líder (que refleja la falta de confianza en la institución policial), a la que sus propios subordinados buscaban derrocar.

En el quinto apartado recuperamos la llegada del grupo de Rick a Alejandría, y retomamos la idea de civilización y barbarie que resuena a partir de este encuentro, en la cual el primer término define a aquellos que, a pesar de estar expuestos a un contexto hostil, no renuncian a las reglas humanitarias que garantizan la conservación de la vida de la comunidad, mientras que el segundo de los términos agrupa a aquellos que, como los Merodeadores y los caníbales de Terminus, no respetan ese pacto basado en el cuidado de la vida humana. Por otro lado, planteamos la persistencia del paradigma inmunitario en el cual el grupo de protagonistas se ha envuelto y que mantienen incluso fuera de los muros, lo que pone de manifiesto la tensión entre comunidad e inmunidad en el sentido de que el amurallamiento supone una negación del ser-en-común de la comunidad (Esposito, 2012). En este sentido consideramos que esta contradicción será la causa de la tensión constante entre el grupo de Rick y Alejandría, que termina en conflicto cuando Rick pelea con Pete. En este momento Rick intenta imponer un régimen de seguridad y control extremo para el cual él se ofrece como garante, sin embargo, su imposición resulta tan violenta que se demuestra la contradicción que marcaba Esposito: aquello que intenta salvaguardar el cuerpo de la comunidad es también lo que al mismo tiempo impide su desarrollo, y (...) amenaza con destruirlo (2012: 104-105). En este sentido, planteamos que el exceso de desconfianza de

Rick en las personas se traduce en un proceso ya no de inmunización sino de autoinmunización que, desde el propio interior del cuerpo social, impide el desarrollo y amenaza con destruir la comunidad.

En el sexto apartado recuperamos la segunda mitad de la sexta temporada y la séptima, en las que se complejiza la historia al presentar nuevas comunidades, varias de las cuales no antagonizan con Alejandría, sino que forman con ella una alianza. Presentamos en primer lugar a Hilltop, organizada de manera comunista y liderada por Gregory, en segundo lugar, describimos El Reino, también organizada de forma comunista y liderada por el Rey Ezekiel; ambas comunidades son sometidas a los Salvadores que se organizan de manera feudal con lógica de vasallaje y son liderados por Negan. La tercera comunidad presentada son los Carroñeros, un grupo de saqueadores y oportunistas liderados por Jadis, y finalmente describimos a Oceanside, una comunidad de mujeres que viven escondidas de los Salvadores y son lideradas por Natania. Tras el sometimiento extremo en el que se encuentra Alejandría, Rick negocia con las otras comunidades una alianza para derrotar a los Salvadores y construir un nuevo mundo basado en la cooperación entre las distintas comunidades.

Finalmente, propusimos una relación entre este capítulo y el anterior y planteamos, en primer lugar, que la presencia del zombi supone una exposición constante de los sobrevivientes a la muerte y a lo monstruoso que los obliga a adoptar comportamientos igualmente monstruosos para poder sobrevivir. En este sentido los personajes se encuentran en un estado sin ley en el cual las comunidades de sobrevivientes se autorregulan imponiendo sus propias reglas distintas a las que existían antes. De este modo la serie permite desnaturalizar las ideas y nociones recibidas en torno a las relaciones humanas, al mismo tiempo que habilita la legitimación de procesos de inmunización y formas autoritarias de poder que descartan los procedimientos democráticos a favor de poderes centralizados y autolegitimados para ejercer la violencia (Peris Blanes, 2018). Concluimos que la violencia que ejerce Rick sobre el cuerpo social se legitima en su promesa de prevenir la destrucción de la comunidad y por eso argumenta la necesidad de desarrollar mecanismos inmunitarios para combatir la amenaza, reforzando y legitimando los dispositivos de control, disciplinamiento y represión de la población propios del paradigma inmunitario.

Por otro lado, planteamos que en *TWD*, desde el punto de vista de los personajes sobrevivientes, no hay *communitas* en el sentido de aquello que sólo puede ser en lo impropio y en lo impolítico, es decir, un “ser-en-común” que se sostiene librado de cualquier programática histórico-política, un vacío a través del cual el sujeto se empuja fuera de sí y es abandonado en la exterioridad de la existencia compartida (Esposito, 2003). Por el contrario,

en *TWD* se plantea un intento de pensar nuevas formas de sociabilidad que reciclen viejas legislaciones y formas de gobierno ya conocidas, de forma tal que les permita a los humanos sobrevivir en el nuevo mundo. En este sentido, lo que en la primera temporada parecía un intento de trascender el sentido de comunidad ligado a lo propio y lo esencial de un grupo autoconstituido se convierte rápidamente en un pacto social que los individuos aceptan, sacrificando su individualidad en función de una política que garantiza la continuidad de la vida humana, es decir, en una aceptación del paradigma inmunitario.

En el tercer capítulo intentamos incorporar al análisis una dimensión que piensa las ficciones seriales audiovisuales como modos específicos de narración ligadas a su entorno sociotécnico, e intentamos reflexionar sobre los vínculos posibles entre tecnología y discurso que influyen en la producción de *TWD*.

En el primer apartado nos propusimos pensar la relación entre narración y desarrollo técnico planteada por Walter Benjamin para plantear a partir de allí las nuevas formas de narración serial audiovisual, marcadas fuertemente por el desarrollo técnico de su entorno mediático. En este sentido sugerimos que, así como Benjamin planteaba en "El narrador" (2001) que el surgimiento de la novela moderna supuso una crisis del arte de narrar, gracias a las condiciones históricas que propiciaron los cambios tecnológicos necesarios para su surgimiento, creemos que es válido decir que a partir de la segunda mitad del siglo XX las condiciones materiales imprimieron cambios en la producción de ficciones seriales audiovisuales similares a las que Benjamin planteaba en su ensayo.

A partir de esta idea retomamos los planteos de Silvia Schwarzböck, sobre la falta de límites propia de la TV como soporte, que supone un vitalismo que le permite albergar todo lo que se encuentra por fuera de ella y por eso la ficción encuentra allí un recinto ideal para su desarrollo (2012: 9) de modo que las series se vuelven, como la novela, el lugar ideal en el cual el espectador puede identificarse con los personajes. A este planteo le sumamos que esa falta de límites propia de la TV se incrementa a partir del siglo XXI gracias a Internet. En este sentido, sostenemos que así como la novela produjo una crisis de la narración oral, gracias a las condiciones históricas que propiciaron los cambios tecnológicos necesarios para su surgimiento, el desarrollo de las ficciones seriales audiovisuales contemporáneas no puede ser pensado sino a la luz de los cambios tecnológicos que modulan, al mismo tiempo, sus propias formas de ser vistas e interpretadas.

En este apartado además pensamos en la idea de **fidelización**, que, heredera del planteo de Benjamin, implica una cercanía con los personajes principales que permite al espectador buscar en ellos el "sentido de la vida" e identificarse con ellos. Como dijimos anteriormente,

TWD plantea una constante tensión entre la monstruosidad presente en el comportamiento de los personajes y su lucha por mantener un orden comunitario que refleje los valores del mundo pre-apocalíptico. Para eso, la trama sigue de cerca el recorrido de Rick Grimes y su grupo mientras intercala líneas narrativas de personajes antagonistas y secundarios para complementar la narración. Sin embargo, la recurrencia de los protagonistas, en comparación con la de los antagonistas, es mucho mayor, por lo que estos últimos no se desarrollan de la misma manera que los primeros, sino que se definen desde el primer momento como antagónicos. Esta recurrencia permite generar procesos de identificación y fidelización del público con el personaje de Rick y con aquellos afines a él, provocando que los espectadores tiendan a justificar, entender o empatizar con ellos incluso cuando sus acciones son tan monstruosas como las de los personajes definidos como antagonistas. Así, *TWD* propicia la legitimación de la violencia hacia el otro constituido como una amenaza para el grupo de protagonistas.

Otro aspecto que destacamos en este apartado es que *TWD* se encuentra entre las producciones audiovisuales posteriores al 11-S que retoman en sus narrativas algunas metáforas de los miedos sociales y culturales que proliferaron a partir de los atentados y, de acuerdo con Alonso-Collada, pensamos que el renacimiento de la figura del zombi en el contexto posterior al 11-S está directamente relacionado con el terror y la paranoia en la que se vio inmersa la sociedad norteamericana en los años posteriores a los ataques (2015: 112). Sin embargo, *TWD* va más allá de este tópico y desarrolla problemáticas que exceden a la figura del zombi y se pregunta qué sucede con la comunidad después del fin de la civilización, al mismo tiempo que, como dijimos antes, desnaturaliza el sentido común y las ideas preconcebidas en torno a las relaciones humanas, invitando al espectador a hacer una revisión del discurso dominante del miedo y la violencia al otro extranjero que se extendió desde Estados Unidos hacia el resto del mundo a partir del 11-S.

En el segundo apartado planteamos que la idea de **serialidad** supone ciertas prácticas cuya característica fundamental es su carácter a la vez durativo y acumulativo porque permiten producir diferencia en la repetición. A partir de esta noción consideramos que este doble rasgo implica que entren en crisis las nociones canónicas de **autor** y **obra**. Sobre la primera sostenemos, junto a Emilio Bernini (2012), que en las series contemporáneas el rol autoral es desplazado por la figura del “creador”, que es quien posee la “propiedad intelectual” sobre la idea y el esquema general de la serie, mientras que los directores asumen una función propiamente industrial. En este sentido, planteamos que la inconsistencia de la noción de autor en las series tiene que ver con una característica fundamental de estas

ficciones: su extensión en el tiempo, como “obra en curso” que pone en tensión, a su vez, la idea canónica de **obra**.

Sostenemos que la duración extendida en el tiempo es el rasgo que propicia la posibilidad de innovaciones narrativas porque supone un avance hacia adelante de la narración que es, a la vez, un olvido progresivo de la historia y, en consecuencia, la posibilidad de su mutación y la de sus personajes. De acuerdo con esta idea, el potencial crítico de las series radica en esa posibilidad de innovación narrativa que impone la duración como rasgo característico. Por otro lado, la noción de **obra en curso** nos permite pensar, junto a Dall’Asta, en las series como un “mecanismo de modulación del consumo, un dispositivo que captura al seguidor” (2012: 80). De modo tal que la ficción serial audiovisual se constituye como un tipo de obra cuyo proceder fragmentario por acumulación de partes separadas permite no solo la experimentación y mutación narrativa, sino también un modo de captura de la fidelidad del público, que se convierte en un componente más (y muy necesario) de su cadena de producción.

A ello le sumamos la idea de que las series no pueden ser juzgadas con categorías estéticas como la de **obra** porque carecen de un principio de demarcación estético, es decir, de la definición convencional de los límites que diferencian el proceso del producto artístico y los materiales y técnicas propias que constituyen su especificidad y su lenguaje artístico (Schwarzböck, 2012). La extensión y la inconclusividad propia de las series contemporáneas y la incertidumbre que introducen respecto de su final, impiden el juicio estético en tanto obras artísticas. Pero además, las ficciones seriales “no son ya mero contenido, son parte de un conjunto técnico digital en evolución” (Berti, 2018: 13), y esta evolución mediante la cual tanto el arte como la industria cambian constantemente incorporando nuevas tecnologías, introduce una mayor indeterminación en tanto “las obras se integran como elementos funcionales de conjuntos técnicos mayores (las plataformas) en constante (y acelerada) evolución” (Berti, 2018: 11). En este sentido concluimos que, si antes la noción de **obra** era asociada a la de **producto**, ahora en el nuevo contexto de las ficciones seriales audiovisuales, nos encontramos ante la idea de **proceso** que pone en crisis tanto la noción de **autor**, como la de **obra**.

En el tercer apartado retomamos esta última idea de Berti y planteamos que la crítica ha tendido históricamente a adoptar dos actitudes frente a las ficciones seriales audiovisuales. Por un lado, se les asigna un valor negativo en tanto que, como productos de la cultura de masas, no pueden ser juzgadas como obras de arte y por el otro, se las reivindica ciegamente al ocuparse únicamente de las interpretaciones filosóficas, psicológicas y narrativas, dejando

de lado una multiplicidad de factores que tienen lugar de manera simultánea en el devenir productivo de las series. Uno de estos factores es la idea de producciones *crossmedia* que plantea Espen Aarseth que recuperamos para pensar en las series ya no como obras sino como “marcas” o “franquicias” pensadas dentro de un “universo narrativo” en el cual las historias se desarrollan en distintos productos y a través de distintos medios (2006: 10). Creemos que esta lógica de franquicia y la proliferación de sus productos impactan en el desarrollo narrativo de la serie en tanto que mantienen a los espectadores pendientes y en constante fidelización con los personajes y sus historias, propiciando un *feedback* constante a través del mundo del *fandom* y las redes sociales. A su vez, destacamos que esta interactividad en tiempo real vuelve a los espectadores componentes necesarios para el proceso de producción.

Finalmente, incorporamos la idea de **percepción diferida** que plantea Berti (2017), para pensar en los alcances que tiene este tipo de recepción. Al respecto planteamos que la cuestión de la percepción en las series contemporáneas tiene que ver no sólo con su carácter durativo como rasgo característico, sino también con el dispositivo técnico que las co-constituye (el video a demanda), y que propicia una "percepción en la atención en lapsos de atención acotados" (Berti, 2017) conjugando a la vez diferimiento y espacialización. Además, planteamos que este tipo de percepción tiene como correlato lo que Dall'Asta define como la capacidad de las ficciones seriales de “producir efectos a partir de la relación de uso que instaaura con su seguidor” (2012: 82). Pero esta relación de uso encuentra un nuevo tipo a partir del surgimiento de las plataformas de *streaming* y de la padronización de los usos y gustos de los espectadores/usuarios por medio de la utilización de algoritmos (Hallinan y Striphas, 2016), lo que convierte a las series en un modo retencional muy efectivo. Es decir, la captura de datos por medio de algoritmos en las plataformas de *streaming* genera un *feedback* constante que incide en su devenir y permite no sólo generar catálogos y distintos tipos de clasificación de contenidos para la posterior sugerencia y asistencia en la decisión de los espectadores/usuarios, sino que también facilita la creación de contenidos que se adaptan a los gustos, las preferencias y los modos de consumo de los propios espectadores y propicia la experimentación con las narrativas y sus personajes.

Para finalizar, hemos observado a partir del recorrido de nuestro análisis que la relación entre comunidad y monstruosidad en *TWD* se define en el comportamiento de los personajes a causa de la presencia constante del zombi que da cuenta del estado sin ley en el que se encuentran y les permite explorar nuevas formas de relación social y tipos de organización política que reconstruyen en un modo nuevo y distinto las formas del orden pre-apocalíptico.

Así, concluimos que *TWD* desnaturaliza ciertos sentidos comunes en torno a las relaciones humanas, al mismo tiempo que propicia una crítica a las formas políticas y al *statu quo* de las sociedades contemporáneas, al discurso dominante del miedo al otro extranjero y la violencia legitimada hacia el otro. Sostenemos además que este giro en el potencial crítico de la serie, que pasa de tener como principal antagonista al zombi a convertirse en una serie más bien política, se produce gracias a la capacidad de exploración narrativa que propició el surgimiento del video a demanda y las plataformas de *streaming* en una cada vez más cercana convivencia entre la televisión e Internet en las últimas décadas. En este sentido, acordamos con Dall'Asta (2012) en que los cambios tecnológicos y digitales que influyen en la producción de las series no son neutrales ni transparentes y el rol cada vez más interactivo de los espectadores/usuarios no puede ser pensado inocentemente como un fenómeno de democratización de los productos culturales, sino como la representación de las contradicciones y los cambios culturales del mundo actual.

ANEXO: Recorrido de los personajes

A continuación, presentamos un registro de la cantidad de episodios en los que aparece cada personaje mencionado en nuestro trabajo. Vale aclarar que hemos dejado afuera muchos personajes que no han sido mencionados. En la Tabla 1 registramos la cantidad de episodios por temporada y el total de episodios en que aparece cada personaje, así como también damos cuenta de su estado actual (al momento de la temporada 9 aún en curso). Se contemplan en este registro también las apariciones especiales o cameos.

Posteriormente se presentan tres gráficos de barras que representan a modo comparativo la recurrencia de los personajes que hemos considerado como más relevantes para este trabajo. En el Gráfico 1 se comparan los personajes protagonistas que han aparecido en la mayor cantidad de episodios (más de sesenta episodios), en el Gráfico 2 se comparan las apariciones de los personajes antagonistas, en el Gráfico 3 se comparan los protagonistas con los antagonistas a fin de demostrar que los primeros, por su mayor recurrencia, propician una fidelización tal que la mayoría de los espectadores se identifican con ellos, mientras que los segundos se definen a priori por oposición a los protagonistas.

Personajes Protagonistas	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	Total	Estado actual
Rick Grimes	6	13	15	11	14	14	10	15	5	103	Vivo Desaparecido ⁵⁹
Carl Grimes	6	12	14	10	12	10	8	5	-	77	Muerto
Glenn Rhee	6	12	13	10	14	10	1	-	-	66	Muerto
Maggie Greene Rhee	-	12	13	9	13	12	7	10	5	81	Viva Ausente
Daryl Dixon	4	12	13	11	14	12	10	15	8	99	Vivo
Carol Peletier	4	12	12	7	14	11	7	11	8	86	Viva

⁵⁹ Hacemos una distinción entre los personajes que se encuentran vivos y desaparecidos (Rick y Jadis) de los vivos y ausentes (Morgan y Maggie). Los primeros decimos que están desaparecidos porque se desconoce su paradero, mientras que en el caso de Morgan sabemos que se encuentra en el estado de Texas con el grupo de sobrevivientes de *Fear The Walking Dead*, en donde el personaje se seguirá desarrollando y Maggie se encuentra junto a su hijo en un viaje con una mujer llamada Georgie y sus dos acompañantes, que se dedican a compartir sus conocimientos con otras comunidades a cambio de comida y discos musicales.

Andrea	5	13	13	-	-	-	-	-	-	31	Muerta
Michonne	-	1	15	11	12	12	10	11	8	80	Viva
Tara Chambler	-	-	-	7	12	8	8	11	5	51	Viva
Abraham Ford	-	-	-	4	13	10	2	-	1	30	Muerto
Rosita Espinosa	-	-	-	4	14	12	11	11	7	59	Viva
Eugene Porter	-	-	-	4	12	11	9	9	6	51	Vivo
Paul “Jesus” Rovia	-	-	-	-	-	3	7	6	6	22	Muerto
Rey Ezekiel	-	-	-	-	-	-	5	10	4	19	Vivo
Personajes Secundarios	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	Total	Estado actual
Morgan Jones	1	-	1	-	3	11	7	11	1	35	Vivo Ausente
Lori Grimes	6	13	8	-	-	-	-	-	1	28	Muerta
Merle Dixon	2	1	11	-	-	-	-	-	-	14	Muerto
Herschel Greene	-	11	13	8	-	-	-	-	1	33	Muerto
Dale Horvath	6	10	-	-	-	-	-	-	-	16	Muerto
Tyreese Williams	-	-	5	9	8	-	-	-	-	22	Muerto
Sasha Williams	-	-	5	9	12	10	8	-	1	45	Muerta
Beth Greene	-	11	13	8	5	-	-	-	1	38	Muerta
Bob Stookey	-	-	-	10	5	-	-	-	-	15	Muerto
Lizzy Samuels	-	-	-	8	1	-	-	-	-	9	Muerta
Mika Samuels	-	-	-	5	1	-	-	-	-	6	Muerta
Aaron	-	-	-	-	6	6	9	8	5	34	Vivo
Deanna Monroe	-	-	-	-	5	6	-	-	-	11	Muerta
Reg Monroe	-	-	-	-	4	1	-	-	-	5	Muerto
Jesse Anderson	-	-	-	-	5	6	-	-	-	11	Muerta
Sam Anderson	-	-	-	-	4	6	-	-	-	10	Muerto
Ron Anderson	-	-	-	-	3	6	-	-	-	9	Muerto
Gregory	-	-	-	-	-	1	5	7	1	14	Muerto

Jadis/Anne	-	-	-	-	-	-	3	7	5	15	Viva Desaparecida
Natania	-	-	-	-	-	-	2	1	-	3	Muerta
Cindy	-	-	-	-	-	-	2	4	4	10	Viva
Personajes Antagonistas	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	Total	Estado actual
Shane Walsh	6	12	1	-	-	-	-	-	1	20	Muerto
Gobernador/ Phillip	-	-	13	5	1	-	-	-	-	19	Muerto
Joe (Merodeadores)	-	-	-	4	-	-	-	-	-	4	Muerto
Gareth (Terminus)	-	-	-	1	3	-	-	-	-	4	Muerto
Oficial Dawn Lerner (HGM)	-	-	-	-	3	-	-	-	-	3	Muerta
Pete Anderson	-	-	-	-	5	1	-	-	-	6	Muerto
Lobo Líder	-	-	-	-	1	4	-	-	-	5	Muerto
Negan	-	-	-	-	-	1	10	11	5	27	Vivo

Tabla 1: Registro de la cantidad de episodios en los que aparecen los personajes protagonistas, secundarios y antagonistas.

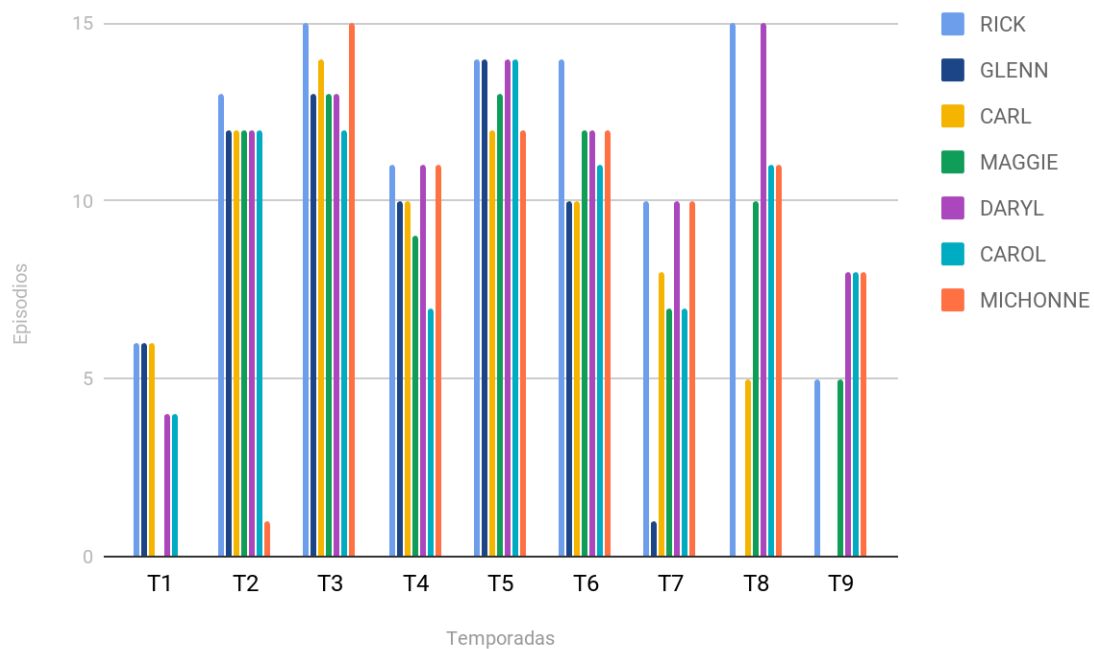


Gráfico 1: Recurrencia de personajes protagonistas por temporada.

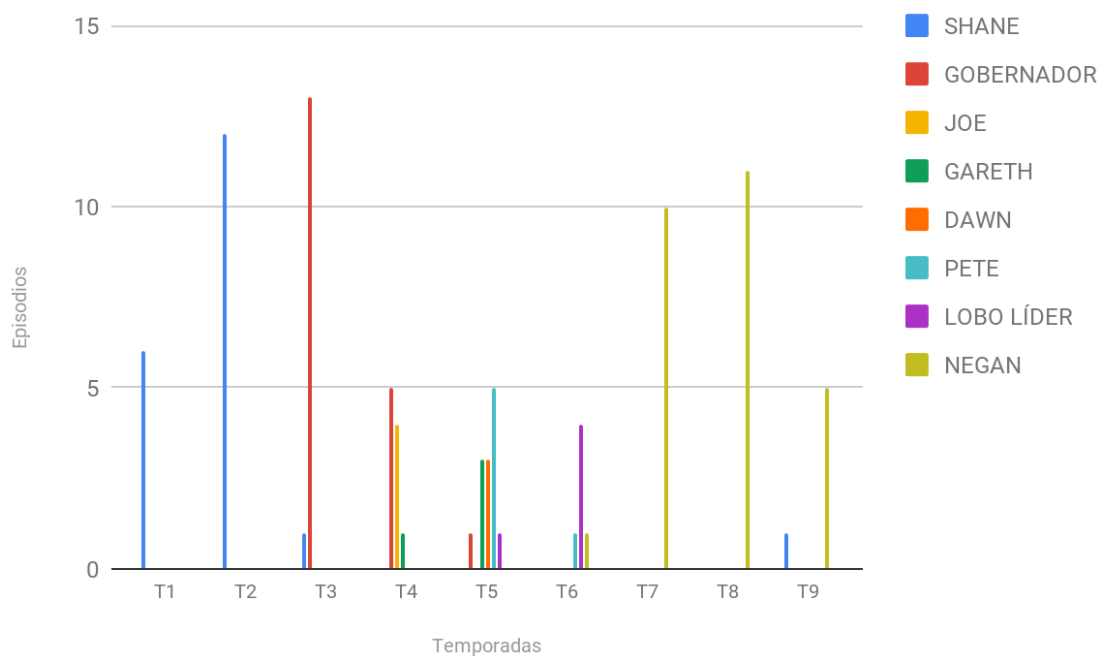


Gráfico 2: Recurrencia de personajes antagonistas por temporada.

Si se comparan los dos gráficos anteriores, teniendo en cuenta también el estado actual de cada personaje allí contemplado, se observa que los protagonistas tienen una recurrencia que se extiende en la mayoría de las temporadas, mientras que los antagonistas sólo participan en pocas temporadas (el máximo de participación lo tiene Negan con cuatro hasta el momento). Asimismo, los antagonistas se encuentran en su mayoría muertos, excepto

Negan que es el único al que Rick decide perdonar la vida luego de vencerlo. Sin embargo, y a pesar de ser el antagonista con mayor desarrollo hasta el momento, la frecuencia con la que aparece Negan, en comparación con Rick y los otros protagonistas es mucho menor, como se observa en el Gráfico 3. Esto sucede porque a diferencia de los protagonistas, cuyos desarrollos narrativos se extienden y modifican a lo largo del arco narrativo de la serie, los antagonistas se definen a priori por oposición a Rick y su grupo y en la mayoría de los casos la oposición se resuelve con la muerte del antagonista. De modo que los antagonistas no logran desarrollar sus personalidades del mismo modo que los protagonistas porque su presencia en la serie es mucho más efímera⁶⁰.

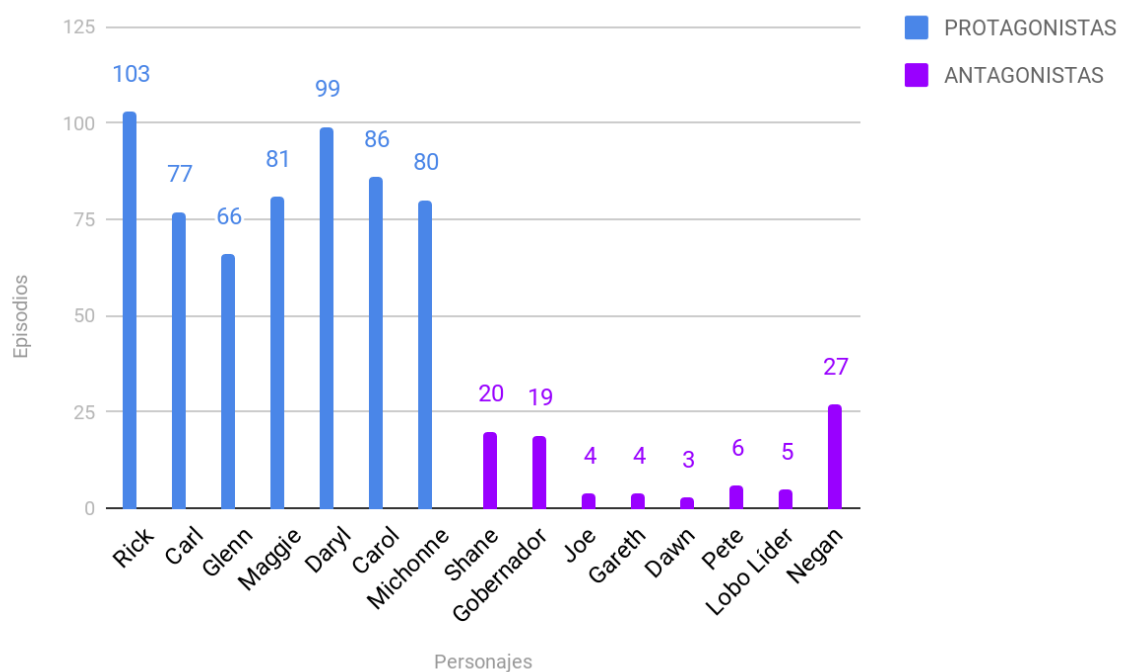


Gráfico 3: Comparación de recurrencia entre protagonistas y antagonistas.

⁶⁰ Como excepciones, podemos mencionar a Shane, que se define en principio como protagonista y a partir de la segunda temporada se convierte gradualmente en antagonista. Otras excepciones son Negan, cuyo devenir personal y psicológico se comienza a explorar en la temporada 9, Eugene que luego de ser tomado como prisionero por Negan en la temporada 7 decide unirse a los Salvadores y luego vuelve a unirse a los protagonistas en la temporada 8 y Dwight, uno de los hombres de confianza de Negan que al final de la séptima temporada decide traicionar a los Salvadores y ayudar a Alejandría, Hilltop y El Reino.

BIBLIOGRAFÍA

AARSETH, E. (2006), "The Culture and Business of Cross-Media Productions" en *Popular Communication* 4 (3), pp. 203-211.

AGUADO PELÁEZ, Delicia (2014), "Cuando el patriarcado sobrevive al apocalipsis: análisis de The Walking Dead (AMC, 2010-)". Recuperado en octubre de 2017, de https://www.academia.edu/9688382/_Cuando_el_patriarcado_sobrevive_al_apocalipsis_An%C3%A1lisis_de_The_Walking_Dead_AMC_2010-_

_____ (2015), "La dominación simbólica sigue siendo cosa de hombres. Análisis de la supremacía masculina en Breaking Bad, Hijos de la Anarquía y The Walking Dead". Recuperado en octubre de 2017, de http://www.academia.edu/14173057/La_dominaci%C3%B3n_simb%C3%B3lica_sigue_siendo_cosa_de_hombres_An%C3%A1lisis_de_la_supremac%C3%ADa_masculina_en_Breaking_Bad_AMC_2008-2013_Hijos_de_la_Anarqu%C3%ADa_Sons_of_Anarchy_FX_2008-2014_y_The_Walking_Dead_AMC_2010-_

ALONSO GONZÁLEZ, M. (2016), "Televisión social y series de ficción americanas, hacia la personalización y una mayor elección en el consumo" en *Actas del VIII Congreso Internacional de Ciberperiodismo*, pp. 10-29, Bilbao, España. Recuperado en marzo de 2018 de https://www.researchgate.net/publication/312497226_Ciudadanos_y_Web_2_0_las_nuevas_formas_de_participacion_apuestan_por_la_transparencia_en_la_gestion

ALONSO-COLLADA, I. O. (2015), "Visiones apocalípticas del presente: la invasión zombi en el cine de terror estadounidense después del 11-S" en *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 19, pp. 111-117. Recuperado en enero de 2019 de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=270>

- AULESTIA, Carlos, y PÁEZ, Santiago (2017), "El discurso distópico en los relatos del cine, la televisión y la literatura: cuando el futuro nos alcanza" en *Revista PUCE*, 104, pp. 431-452. Recuperado en octubre de 2017, de <http://www.revistapuce.edu.ec/index.php/revpuce/article/view/77>
- BENJAMIN, W. (2001), "El narrador" en *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*, Taurus, Madrid, pp. 111-134.
- BERTI, A. (2015), "Chapter I. Introduction: Milestones between Matter and Digits" en *From Digital to Analog. Agrippa and Other Hybrids in the Beginnings of Digital Culture*. Peter Lang, Nueva York, pp. 1-24.
- _____ (2016), "El patrón del mal: hypomnémata y decisiones asistidas" en *VII Coloquio de Filosofía de la Técnica: Tecnología, Política y Cultura*, UNC, Córdoba. Ponencia.
- _____ (2017), "Percepción diferida y narración serial" en *II Conversatorio Tecnoestéticas y sensorium contemporáneo*. CIECS, Córdoba, noviembre de 2017. Ponencia.
- _____ (2018), "Reanudar y capturar: Sobre la percepción de la ficción serial" (Inédito. Mimeo).
- BERNINI, E. (2012) "Las series de televisión y lo cinematográfico" en *Kilómetro 111. Ensayos sobre cine*, 10, pp. 25-40.
- CANGUILHEM, G. (1971), *Lo normal y lo patológico*, Buenos Aires, Siglo XXI Editores.
- _____ (1962), "La monstruosidad y lo monstruoso" en *Diógenes IX* (40), pp. 33-47, Buenos Aires, Sudamericana.
- CARRIÓN, J. (2014), *Teleshakespeare: Las series en serio*. Buenos Aires, Interzona.
- COMELLES, Josep M., y PERDIGUERO GIL, Enrique (2016), "The Walking Dead y el imaginario de la epidemia" en *Cuadernos de la Fundación Dr. Antonio Esteve*, 35, pp. 65-72. Recuperado en octubre de 2017 de www.raco.cat/index.php/QuadernsFDAE/article/download/316972/407048
- CORTÉS-ROCCA, Paola (2009), "Etnología Ficcional. Brujos, Zombis y otros cuentos caribeños" en *Revista Iberoamericana*, LXXV, 227, pp. 333-347.

- DALL'ASTA, M. (2012), "Para una teoría de la serialidad", en *Kilómetro 111. Ensayos sobre cine*, 10, pp. 71-89.
- ESPINOZA-ROJAS, Johan, y MÉNDEZ-ESQUIVEL, Josué E. (2015), "La cuestión de las sociedades posapocalípticas y el miedo al fin del mundo: el caso de The Walking Dead" en *Comunicación*, 24 (2), pp. 70-78. Recuperado en octubre de 2017 de http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-38202015000200070&lng=en&tlng=.
- ESPOSITO, R. (2003), *Communitas. Origen y destino de la comunidad*, Amorrortu, Buenos Aires.
- _____ (2009), *Immunitas. Protección y negación de la vida*, Amorrortu, Buenos Aires.
- _____ (2012), "Inmunidad, comunidad, biopolítica" en *Las Torres de Lucca. Revista Internacional de Filosofía Política*, 1, pp. 101-114.
- FOUCAULT, M. (2007), *Los anormales. Curso en el Collège de France (1974-1975)*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- HALLINAN, B. y STRIPHAS, T. (2016), "Recommended for you: The Netflix Prize and the production of algorithmic culture" en *New Media & Society*, 18, pp. 117-137.
- LANUZA-AVELLO, A., CABEZUELO LORENZO, F. y GARCÍA-PLAZA VEGAS, A. (2017), "Análisis crítico de The Walking Dead desde la perspectiva de los valores humanistas" en *Palabra Clave*, 20 (2), pp. 340-359. Universidad de La Sabana, Colombia. Recuperado en octubre de 2017, de <https://dx.doi.org/10.5294/pacla.2017.20.2.3>
- LLORENTE BARROSO, Carmen, y DÍEZ SANJUÁN, Carla (2013), "El 'advergame' como formato publicitario de series televisivas. El caso de The Walking Dead" en *Área Abierta*, 13 (3), pp. 93-119.
- MARTÍNEZ LUCENA, Jorge (2013), "Infectados: el imaginario de lo humano en The Walking Dead" en *Comunicación y Hombre*, 9, pp. 114-127. Recuperando en octubre de 2017 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=129429455007>
- MONTOYA Diego F., y ARANGO MARÍN Miguel (2015), "Los sistemas intertextuales transmedia como estrategia pedagógica: De The Walking Dead® a La Odisea" en

- Correspondencias y Análisis*, 5, pp. 15-37. Recuperado en octubre de 2017, de https://www.researchgate.net/profile/Diego_B/publication/309615147_Los_sistemas_in_tertextuales_transmedia_como_estrategia_pedagogica_De_The_Walking_DeadR_a_La_Odisea_1/links/5819def708aed24393868811.pdf
- NIETO, Valencia, y ANDRELY, Michelle (2016), “The Walking Dead: del cómic a la televisión. Análisis y contraste de la narrativa entre la adaptación audiovisual y el cómic”. Trabajo Final de Grado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado en octubre de 2017, de <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/12767>
- PERIS BLANES, J. (2018), “Ficciones Inmunitarias. Sobre la lógica de la inmunidad en la cultura contemporánea” en *Papeles del CEIC International Journal on Collective Identity Research*, vol. 2018/1, papel 183, CEIC (Centro de Estudios sobre la Identidad Colectiva), Universidad del País Vasco/EHU Press. Recuperado en marzo de 2018 de <http://www.ehu.eus/ojs/index.php/papelesCEIC/article/view/17680>
- PLATZECK, José (2015), *El monstruo y el biopoder. Una lectura biopolítica del zombi*. Trabajo Final de Licenciatura en Letras Modernas, Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.
- REVOL, J. (2016), *South Park, un monstruo comunitario. Resistencia y revolución en un programa irreal y grosero*. Trabajo Final de Licenciatura en Letras Modernas, Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.
- SCHWARZBÖCK, S. (2012), “Historia de un error. La legitimación estética de las series”, en *Kilómetro 111. Ensayos sobre cine*, 10, pp. 7-24.
- SCOLARI, C. (2008), “La estética posthipertextual”, en Romero López, Dolores/Sanz Cabrerizo, Amelia (coord.) *Literatura del texto al Hipermedia*. Barcelona: Anthropos, pp. 73-79.
- STRIPHAS, T. (2015), “Algorithmic culture” en *European Journal of Cultural Studies*, 18 (4-5), pp. 395-412.
- TATIÁN, D. (1998), “Communitas, de Roberto Esposito” en *Nombres: Revista de Filosofía*, 11(12), pp. 319-326, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.

The Walking Dead WIKI. *La enciclopedia para fans de The Walking Dead*, https://thewalkingdead.fandom.com/es/wiki/The_Walking_Dead_Wiki, consultado en enero de 2019.

TORRANO, A. (2008), “El monstruo político, una figura de la soledad y el poder” en *Cuadernos de Nombres* N° 5, pp. 219-226. Galfione, V. y M. Santucho (Comp.), Editorial Brujas, Córdoba.

_____ (2009), “Ontologías de la monstruosidad: el cyborg y el monstruo biopolítico” en *VI Encuentro Interdisciplinario de Ciencias Sociales y Humanas*, CIFYH, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Recuperado en mayo de 2018 de http://www.academia.edu/1329761/Ontolog%C3%ADas_de_la_monstruosidad_el_cyborg_y_el_monstruo_biopol%C3%ADtico

_____ (2015), “La monstruosidad en G. Canguilhem y M. Foucault. Una aproximación al monstruo biopolítico” en *Ágora. Papeles de Filosofía*, 34(1), pp. 87-109, Universidad de Santiago de Compostela, España.

LISTA DE EPISODIOS MENCIONADOS⁶¹

- “Days gone bye” (2010), Temporada 1, episodio 1 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Elvis David, Dirección: Frank Darabont.
- “Guts” (2010), Temporada 1, episodio 2 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Frank Darabont, Dirección: Michelle MacLaren.
- “Tell it to the frogs” (2010), Temporada 1, episodio 3 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Frank Darabont, Charles H. Eglee y Jack LoGiudice, Dirección: Gwyneth Horder-Payton.
- “Vatos” (2010), Temporada 1, episodio 4 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Robert Kirkman, Dirección: Johan Renck.
- “Wildfire” (2010), Temporada 1, episodio 5 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Glenn Mazzara, Dirección: Ernest Dickerson.
- “TS-19” (2010), Temporada 1, episodio 6 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Adam Fierro y Frank Darabont, Dirección: Guy Ferland.
- “What lies ahead” (2011), Temporada 2, episodio 1 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Ardeth Bey y Robert Kirkman, Dirección: Ernest Dickerson y Gwyneth Horder-Payton.
- “Save the last one” (2011), Temporada 2, episodio 3 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Scott M. Gimple, Dirección: Phil Abraham.
- “Chupacabra” (2011), Temporada 2, episodio 5 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: David Leslie Johnson, Dirección: Guy Ferland.
- “Pretty much dead already” (2011), Temporada 2, episodio 7 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Scott M. Gimple, Dirección: Michelle MacLaren.
- “Nebraska” (2012), Temporada 2, episodio 8 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Evan Reilly, Dirección: Clark Johnson.
- “18 Miles out” (2012), Temporada 2, episodio 10 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Scott M. Gimple y Glen Mazzara, Dirección: Ernest Dickerson.
- “Judge, jury, executioner” Temporada 2, episodio 11 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Angela Kang, Dirección: Greg Nicotero.

⁶¹ Todos los episodios seleccionados de *The Walking Dead* están disponibles en línea en su idioma original y subtítulo en español en <<https://foxplay.com/ar/>> y <<https://www.netflix.com>> [Consulta: enero 2019].

“Better angels” (2012), Temporada 2, episodio 12 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Evan Reilly y Glen Mazzara, Dirección: Guy Ferland.

“Beside the dying fire” (2012), Temporada 2, episodio 13 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Robert Kirkman y Glen Mazzara, Dirección: Ernest Dickerson.

“Seed” (2012), Temporada 3, episodio 1 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Glen Mazzara, Dirección: Ernest Dickerson.

“Sick” (2012), Temporada 3, episodio 2 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Nichole Beattie, Dirección: Bill Gierhart.

“Walk with me” (2012), Temporada 3, episodio 3 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Evan Reilly, Dirección: Guy Ferland.

“Killer within” (2012), Temporada 3, episodio 4 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Sang Kyu Kim, Dirección: Guy Ferland.

“Hounded” (2012), Temporada 3, episodio 6 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Scott M. Gimple, Dirección: Dan Attias.

“Made to suffer” (2012), Temporada 3, episodio 8 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Robert Kirkman, Dirección: Billy Gierhart.

“Clear” (2013), Temporada 3, episodio 12 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Scott M. Gimple, Dirección: Tricia Brock.

“Arrow on the doorpost” (2013), Temporada 3, episodio 13 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Ryan C. Coleman, Dirección: David Boyd.

“Welcome to the tombs” (2013), Temporada 3, episodio 16 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Glen Mazzara, Dirección: Ernest Dickerson.

“Indifference” (2013), Temporada 4, episodio 4 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Matt Negrete, Dirección: Tricia Brock.

“Too far gone” (2013), Temporada 4, episodio 8 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Seth Hoffman, Dirección: Ernest Dickerson.

“Claimed” (2014), Temporada 4, episodio 11 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Nichole Beattie y Seth Hoffman, Dirección: Seith Mann.

“Alone” (2014), Temporada 4, episodio 13 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Curtis Gwinn, Dirección: Ernest Dickerson.

“The grove” (2014), Temporada 4, episodio 14 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Scott M. Gimple, Dirección: Mike Satrazemis.

“A” (2014), Temporada 4, episodio 16 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Scott M. Gimple y Angela Kang, Dirección: Michelle MacLaren.

“No sanctuary” (2014), Temporada 5, episodio 1 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Scott M. Gimple, Dirección: Greg Nicotero.

“Four walls and a roof” (2014), Temporada 5, episodio 3 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Angela Kang, Dirección: Jeffrey F. January

“Crossed” (2014), Temporada 5, episodio 7 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Seith Hoffman, Dirección: Billy Gierhart.

“Coda” (2014), Temporada 5, episodio 8 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Angela Kang, Dirección: Ernest Dickerson.

“Them” (2015), Temporada 5, episodio 10 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Heather Bellson, Dirección: Julius Ramsay.

“The distance” (2015), Temporada 5, episodio 11 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Seith Hoffman, Dirección: Larysa Kondracki.

“Remember” (2015), Temporada 5, episodio 12 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Channing Powell, Dirección: Greg Nicotero.

“Try” (2015), Temporada 5, episodio 15 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Angela Kang, Dirección: Mike Satrazemis.

“Conquer” (2015) Temporada 5, episodio 16 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Seth Hoffman y Scott M. Gimple, Dirección: Greg Nicotero.

“First time again” (2015) Temporada 6, episodio 1 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Scott M. Gimple y Matt Negrete, Dirección: Greg Nicotero.

“JSS” (2015), Temporada 6, episodio 2 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Seth Hoffman, Dirección: Jennifer Lynch.

“Here’s not here” (2015), Temporada 6, episodio 4 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Scott M. Gimple, Dirección: Stephen Williams.

“Always accountable” (2015), Temporada 6, episodio 6 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Heather Bellson, Dirección: Jeffrey F. January.

“Start to finish” (2015), Temporada 6, episodio 8 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Matt Negrete, Dirección: Mike Satrazemis.

“No way out” (2016), Temporada 6, episodio 9 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Seth Hoffman, Dirección: Greg Nicotero.

“Knots Untie” (2016), Temporada 6, episodio 11 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Matt Negrete y Channing Powell, Dirección: Michael E. Satrazemis.

“Not tomorrow yet” (2016), Temporada 6, episodio 12 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Seth Hoffman, Dirección: Greg Nicotero.

“Last day on Earth” (2016), Temporada 6, episodio 16 de *TWD*. Estados Unidos, AMC.
 Guion: Scott M. Gimple y Matt Negrete, Dirección: Greg Nicotero.

“The day will come when you won’t be” (2016), Temporada 7, episodio 1 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Scott M. Gimple y Matt Negrete, Dirección: Greg Nicotero.

“Sing me a song” (2016), Temporada 7, episodio 7 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Angela Kang y Corey Reed, Dirección: Rosemary Rodríguez.

“Hearts still beating” (2016), Temporada 7, episodio 8 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Matt Negrete y Channing Powell, Dirección: Michael E. Satrazemis.

“Rock in the road” (2017), Temporada 7, episodio 9 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Angela Kang, Dirección: Greg Nicotero.

“New best friends” (2017), Temporada 7, episodio 10 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Angela Kang, Dirección: Greg Nicotero.

“Something they need” (2017), Temporada 7, episodio 15 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Corey Reed, Dirección: Michael Slovis.

“The first day of the rest of your life” (2017), Temporada 7, episodio 16 de *TWD*. Estados Unidos, AMC. Guion: Scott Gimple, Angela Kang y Matt Negrete, Dirección: Greg Nicotero.