

Influencia del cine clásico en las series contemporáneas: la estructura del género del Lejano Oeste en *The Walking Dead*

Lucas Morales Domínguez – Escuela Universitaria de Turismo de Santa Cruz de Tenerife – lucasmoralesdominguez@gmail.com

Abstract

No es posible pensar en las series modernas sin recordar el cine clásico, fuente de la que han bebido todas las obras audiovisuales contemporáneas que han pasado, pasan y, probablemente, pasarán por la caja catódica. En el caso de *The Walking Dead*, serie de AMC, las referencias al terror clásico son más que evidentes, pero no es el único segmento cinematográfico del que se sirve la serie para componerse. Aunque en un principio el cine sobre zombis estaba más enfocado a producir películas de bajo presupuesto sin más pretensiones que llenar los autocines o aterrorizar al joven espectador con clichés fáciles y predecibles, el estreno de “La Noche de los Muertos Vivientes” de George Romero, en 1968, hizo que este subgénero experimentase una revolución que reformuló sus características, acercándolo al género americano por excelencia: el western. El zombi, que también ha encontrado su espacio en las series televisivas modernas, está cada vez más próximo a las películas ambientadas en el Lejano Oeste, compartiendo similitudes como el tipo de héroes, la presencia de la frontera, los indios y la dimensión psicológica de los personajes principales, secundarios y antagonistas.

Keywords: Series; western; cine clásico; The Walking Dead; Lejano Oeste; zombis; muertos vivos

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

1. Introducción

El zombi no nació con *The Walking Dead* (AMC: 2010 -). Para ser concretos, el muerto viviente lleva muchos años entre nosotros como icono de la cultura popular, aunque siempre ha habitado un plano bastante discreto en el cine y en la caja catódica. Alejado de las grandes audiencias, el zombi era un ser esquivo que vivió a la sombra de otras criaturas de la noche mucho más populares, como el hombre lobo o el vampiro. Lejos del terror psicológico, el zombi representa el miedo más grosero, donde la violencia explícita y “el hecho de ser comido vivo, sin motivo alguno y por nuestros semejantes” (Serrano, 2009: 87) y por cadáveres en diferentes estados de descomposición es la verdadera preocupación. Hay que resaltar que en el mito moderno, estas criaturas no se alimentan exclusivamente de cerebros, sino que su dieta se compone de cualquier porción perteneciente a una criatura viva. La creencia de que los zombis persiguen la ingesta de masa encefálica viene de una secuela no oficial de *La Noche de los Muertos Vivientes* (George Romero, 1968) titulada *El Regreso de los Muertos Vivientes* (Dan O'Banon, 1985), donde el zombi era una criatura indestructible fruto de experimentos biológicos. Los cadáveres reanimados no eran autómatas devoradores de carne, sino personas que habían recuperado la consciencia y que podían hablar, razonar y moverse con la normalidad que la descomposición les permitiese, a las que el dolor de estar muertos les obligaba a alimentarse de cerebros para aplacar su padecimiento. A pesar de ser una película muy inferior a la opera prima de George Romero, la cinta se transformó en un clásico que, a día de hoy, cuenta con cuatro secuelas¹.

Lo interesante de esta película de escaso presupuesto y calidad cinematográfica es que establece una analogía entre el zombi y el adicto a la heroína, puesto que ambos están dispuestos a hacer lo que sea- incluso a matar a semejantes- por acabar con su aficción. En una escena memorable, los protagonistas consiguen reducir a un zombi y descubren, en un

¹ Las otras cuatro películas que componen esta saga son: *Return of the Living Dead 2* (Ken Wiederhorn, 1988), *Return of the Living Dead* (Brian Yuzna, 1993), *Return of the Living Dead: Necropolis* (Ellory Elkayem, 2005) y *Return of the Living Dead: Rave to the Grave* (Ellory Elkayem, 2005).

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

interrogatorio posterior, que la criatura sufre síndrome de abstinencia debido a que lleva un largo período sin consumir cerebros. Como es evidente, esta película es un producto de serie B, pero que recoge una de las características que hacen del zombi una criatura tan querida, definida por Isaac Rosa en su artículo *¿Hay algún zombi entre nosotros?*², publicado en el diario público:

Como además los zombis sirven de metáfora facilona para todo tipo de análisis sociales, últimamente no hay comentarista que no recurra en algún momento a la analogía zombi. Lo mismo vale para el gobierno de Zapatero que para un equipo de fútbol en horas bajas, lo mismo para un ordenador infectado que para ETA o Díaz Ferrán, todo es susceptible de ser analizado en clave zombi.

Entonces, se entiende que no todos los zombis son iguales porque no siempre la naturaleza en la misma. Lusim (2008) clasifica a estos seres en tres tipologías, relacionadas con el epicentro de su condición: los zombis del vudú, los zombis cinematográficos y los zombis psicológicos. En los primeros, el contagio es debido a la magia vudú, y normalmente este tipo de criaturas busca venganza familiar o amorosa, o suele convertirse en el esbirro de un mago con oscuras intenciones. Este tipo de seres no suelen contagiar su estatus de muerto viviente y no tienen tendencias caníbales. Son todo lo contrario de los zombis cinematográficos, que se alimentan de carne viva y son un foco de infección que suele acabar derivando en una plaga que, o bien es complicada de controlar, o acaba con la capitulación de nuestra sociedad. En palabras de Mariano Lusim, “son muertos que han vuelto a la vida en forma masiva (cual plaga descomunal)” siendo “el motivo de esta resurrección masiva (...) un arma nuclear, la fuga de un virus, fallas en experimentos científicos-militares, la llegada del *Juicio Final*, o algún motivo inexplicable”. Es un monstruo cuyo “peligro no reside en su inteligencia ni en su velocidad, sino en su número, en su persistencia y en su voracidad”.

En cambio, el psicológico no es más que una zombificación de diversas actitudes que presentan los seres humanos sufridores de determinadas

² *¿Hay algún zombi entre nosotros?*, Diario Público, 22 de noviembre de 2010. <http://ow.ly/UWOqP>

adiciones o enfermedades mentales que hacen que sistematicen determinados comportamientos.

No obstante, el zombi cinematográfico no puede limitar a una máquina de morder, sino que es adecuado hacer introducir dos subcategorías dentro de esta extirpe clasificatoria. Teniendo en cuenta que George Romero redefinió al zombi con su trilogía más conocida³, es preciso distinguir dos zombis distintos, uno precedente al estreno en 1969 de *La Noche de los Muertos Vivientes*, y el otro que llegó después. En este estudio nos interesa la figura del que vino tras la proyección de esa película, el zombi postromero, porque es el desencadenante de toda la trama que construye el universo de *The Walking Dead* (AMC, 2010-).

2. Un breve recorrido histórico: del zombi postromero a *The Walking Dead*

The Walking Dead, la superproducción de la cadena norteamericana AMC, ha malacostumbrado al espectador moderno. El género zombi no siempre ha sido sinónimo de supervivencia, drama y terror, y mucho menos un garante de calidad cinematográfica: en muchas ocasiones los muertos vivientes eran la excusa para desarrollar una historia donde la casquería, los desmembramientos y el gore más explícito provocasen la indignación, repulsión y, en ocasiones, la carcajada del espectador. Películas como la producción alemana *Premutos, el ángel caído* (Olaf Ittenbach, 1997), que presume de ser la película con más muertes jamás rodada, o la indescriptible *Braindead: tu madre se ha comido a mi perro* (Peter Jackson, 1992), dan buena cuenta de ello. Estas cintas, ocultadas en los lugares más recónditos de los videoclubs, muy cerca de las secciones pornográficas, no contaban con el glamour ni la aceptación que desparrama zombi contemporáneo: eran

³ George Romero es el responsable de las tres películas más importantes dentro del género zombi y que, a pesar de su distancia en el tiempo, componen una trilogía: *La Noche de los Muertos Vivientes* (1968), *El Amanecer de los Muertos* (1978) y *El Día de los Muertos* (1985). La peculiaridad de estos filmes es que ni los personajes ni la trama siguen una correlación, sino que el eje central es mostrar el cambio en la sociedad como daño colateral de un fenómeno imparable e inexplicable: la resurrección de los muertos.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

subproductos de serie B destinados a un entretenimiento visceral. Y esto no es de extrañar ya que el zombi nació a la sombra de Hollywood, de la mano de una pequeña producción.

Con *La Noche de los Muertos Vivientes*, película de bajo presupuesto estrenada en 1968, un aún desconocido George Romero se iba a convertir en el padre del zombi moderno. Es cierto que antes hubo producciones donde el muerto viviente jugaba algún papel determinante, pero el de Romero era un ente distinto. Los cadáveres no volvían a la vida mediante técnicas vudú para transformarse en siervos de un *borok*; estos muertos vivientes eran una auténtica plaga imparable cuya hambre insaciable suponía una auténtica amenaza para la humanidad. Pero la verdadera grandeza de esta película no es el intermitente ir y venir de cadáveres que intentan darse un festín con el grupo de humanos encerrados en una casa de campo: el verdadero interés residía en lucha de poder entre los protagonistas en una situación extrema. Muchos críticos vieron en esta película “una crítica a la guerra de Vietnam o una alegoría de la lucha contra la segregación racial en Estados Unidos” (Ferrero y Roas, 2011: 4).

Es cierto que la fama que adquirió George Romero le permitió realizar dos películas más siguiendo la línea apocalíptica que había comenzado, pero estas tres producciones, también con un presupuesto limitado, son lo más destacable en unos años donde aparecieron películas olvidables como *Zombi 2: Nueva York bajo el terror de los zombis* (Lucio Fulci, 1979), la saga de *El Regreso de los Muertos Vivientes*, *Mundo Zombi* (J. R. Bookwalter, 1989) o las infames películas dedicadas a los zombis nazis, un subgénero dentro de un subgénero que compró todas las papeletas para ser olvidado⁴. Después de 1985, año en el que se estrenó *El Día de los Muertos*, hay pocas películas que aportasen algo interesante a la trayectoria del zombi en el celuloide. Hasta el año 2002.

⁴ La verdad es que lejos de ser olvidado, este género se ha visto reactivado con dos comedias negras que tuvieron una buena recepción por parte de la crítica: *Dead Snow* (Tommy Wirkola, 2009) y su inefable secuela *Dead Snow 2: Red vs Dead* (Tommy Wirkola, 2014). El éxito de esta dupla reside en el tono desenfadado y la autoparodia que hace del chirriante subgénero de los *Zombis Nazis*, llevando los clichés a tal extremo que provocan una explosión de carcajadas por parte de un espectador consciente de que ni los creadores de estas cintas se las han tomado en serio.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

En ese año, un ya consagrado Danny Boyle decide hacer una película independiente rodada con cámaras digitales, imaginando como sería Londres tras una infección vírica que convierte a sus habitantes en lobos del hombre. En *28 Días Después* (Danny Boyle, 2002) no aparece el zombi como se había conocido hasta entonces, ya que en esta ocasión ni siquiera está muerto y corre, salta, ataca y gruñe como un animal. Este cambio en la manera de entender a estas criaturas golpea con fuerza al espectador y a la taquilla, lo que acaba llevando a la producción de nuevas películas de zombis corredores, donde la que más destaca es el remake de *El amanecer de los muertos* (Zack Snyder, 2004). La película británica ayuda a un resurgir de las historias de muertos vivientes donde el zombi es precisamente lo menos importante, centrándose en la supervivencia y los conflictos humanos. Esta nueva dimensión del género queda retrata en un diálogo de *28 Días Después* (Danny Boyle, 2002), donde Selena (Naomie Harris) sentencia con este diálogo: “Supongo que pensabas que ya no oirás una música original, ni leerás ningún libro que no haya sido escrito ya. O que no verás una peli que no se haya hecho”. Esta declaración de intenciones refuerza el espíritu nihilista de la cinta, poniendo en boca de los personajes y el espectador sus preocupaciones ante lo que supone la destrucción de la sociedad y la civilización, así como todas las formas de cultura y expresión humana que comparten. .

Pero sería de miopes limitarse a decir que *28 días después* es un soplo de aire fresco para el zombi cinematográfico. El cómic, de pronto, también se ve influenciado y en 2003, con Robert Kirkman en la máquina de escribir y un talentoso Tony Moore a los lápices, aparece una obra que comparte la misma premisa original que la película de Danny Boyle. Un individuo que ha sufrido un accidente se despierta en un hospital para comenzar una carrera por la supervivencia en un mundo desdibujado por la desolación y vacío, donde ni siquiera los seres humanos son reconocibles. ¿Casualidad? Robert Kirkman dice que no, pero la realidad es que el cómic *The Walking Dead* (Image Comics, 2003 -) también bebió del inesperado éxito de la película británica. El germen zombi volvió a expandirse como antaño, infectando al mundo del cómic, al cine y a la literatura, haciendo que los editores vieran interesante

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

publicar libros originales como *Guía de Supervivencia Zombie* (Max Brooks, 2003) y *Guerra Mundial Z* (Max Brooks, 2006), de Mark Brooks, o el texto español de éxito internacional *Apocalipsis Z* (Manel Loureiro, 2007).

De nuevo, el zombi vuelve a salir de la tumba, aunque acompañado de todos sus males anteriores. La lista de películas olvidables aumenta con cada producción nueva que sale al mercado, salvándose de la hoguera algunas películas independientes como *Mulberry St* (Jim Mickle, 2006), la exitosa *Shaun of the Dead* (Edgarr Wright, 2004), mal traducida al castellano como *Zombis Party*, o *Zombieland* (Ruben Fleisher, 2009), una producción de gran calibre que fue un éxito de la crítica. Mientras, en la sombra, el cómic que Robert Kirkman inició en 2003 sigue creciendo, hasta que en 2010 Frank Darabount hace una apuesta fuerte y consigue que AMC se interese por adaptar el cómic *The Walking Dead* a la gran pantalla. El resto es historia.

Después de 5 años en antena, *The Walking Dead* (AMC, 2007 -) se ha convertido en un producto de masas que ha sabido extraer la esencia de las películas de George Romero, haciéndonos olvidar las infames y rancias producciones que le dieron cuarenta años de mala fama al zombi. En este serial, los muertos vivientes son una parte más de la historia, casi ornamental, rozando la categoría de atrezo. No son más que otro elemento de la naturaleza contra el que los protagonistas tienen que luchar para poder sobrevivir en un mundo donde ya no hay supermercados, la televisión no funciona, no existe internet y mucho menos un gobierno con los dispositivos básicos para garantizar bienestar y seguridad. En este escenario, el zombi no es más que una fuerza impredecible pero salvable, y los malos, los que de verdad suponen una auténtica amenaza, son las personas que nos rodean. Debido a las buenas cifras de audiencia, la serie amenaza con seguir en la parrilla televisiva unos años más, reforzada por el hecho de que “una revisión de la situación actual de la ficción televisiva en Estados Unidos dibuja un panorama que permite ser moderadamente optimista al mantenimiento de la calidad actual” (Cascajosa, 2009: 30).

3. La influencia del wéstern en *The Walking Dead*

En *The Walking Dead* (AMC, 2010 -) confluyen multitud de elementos que trascienden el género zombi y que pueden situarse dentro de otras parcelas cinematográficas. El programa rescata elementos del imaginario cinematográfico clásico, aunque los reinventa con un lenguaje audiovisual que se ha renovado en los últimos diez años (Casas, 2009). Las constantes del wéstern, establecidas por Astre y Hoarau (1976:75- 142), ayudan a construir todos los episodios y el universo narrativo del serial de la cadena AMC. Si estudiamos las características definidas por estos autores, vemos que se distribuyen en dos grupos: *Topología, escenografía, simbolismo y duración* y *Los “héroes” del western: tipos, estereotipos y modelos*.

A modo de reflexión, la definición que Maximiliano Curcio (2010) hace sobre el wéstern es interesante pues que, si la leemos detenidamente, observamos que las coincidencias con *The Walking Dead* (AMC, 2007 -) son evidentes:

“Buscando nuevos horizontes se descubren elementos narrativos y estilísticos que transformaron el lenguaje: un tono más oscuro generalizado, un sentido más cabal del antihéroe, papeles más preponderantes para roles femeninos, un retrato más sincero de los nativos americanos, una visión crítica sobre los grandes negociados, el gobierno americano, la milicia y su política de acción. De pronto comienza a cuestionarse el accionar de las figuras masculinas, hay un incremento en el uso de la violencia y se incluye, si bien de forma no tradicional, el factor sexual y se añade el humor negro.”

Para entender qué aspectos de *The Walking Dead* (AMC, 2010 -) son deudores de estas disciplinas que rigen el wéstern, es necesario estudiar ambos bloques de forma individualizada.

3.1. Topología, escenografía, simbolismo y duración

Existen dos elementos que son propios del wéstern y que aparecen de manera sistemática en el desarrollo de la trama de la serie: la existencia de comunidades y la frontera. La propia naturaleza del universo en el que se

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

desarrolla la serie justifica la existencia de una frontera, ya que los protagonistas caminan a ciegas por un mundo que ya no se parece al que conocían y que ya no ofrece las facilidades cartográficas anteriores al desastre originado por la epidemia de los caminantes. La inexistencia de puntos de referencia y el total desconocimiento de las zonas en las que se desenvuelve la historia hace que el descubrimiento sea constante y que la aventura esté garantizada.

En las películas del oeste, la acción suele desarrollarse o involucrar a pequeñas comunidades con unas características propias donde la vida se desarrolla a la sombra de leyes y normas interpretadas de una forma bastante alegre por un sheriff o por los habitantes de la región. La visión post apocalíptica del mundo que muestra *The Walking Dead* (AMC, 2010 -) conlleva no sólo una interrupción del progreso de Estados Unidos⁵, sino que los seres humanos que han sobrevivido a la pandemia pululan en un mundo que se ha retrotraído cerca de 100 años en el tiempo y donde el orden social varía de unas comunidades a otra. Las comunidades y grupos que han aparecido en la serie de televisión aparecen a continuación.

Primera temporada

1. El campamento de Atlanta. Grupo de individuos donde Rick Grimes encuentra refugiados a su mujer y a su hijo en *Guts* (AMC, 7 de noviembre de 2010).
2. Banda latina de Atlanta. Aparecen en *Vatos* (AMC, 21 de noviembre de 2010).
3. El Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades de los Estados Unidos. La CDC es una comunidad en completa decadencia a la que los protagonistas llegan en *TS- 19* (AMC, 5 de diciembre de 2010).

⁵ En *The Walking Dead* (AMC, 2010 -) nunca se ha dejado del todo claro si el apocalipsis zombi es endémico de Norteamérica, o si ha ocurrido en otros países del mundo. Ante esta duda, y teniendo en cuenta que sólo se han presentado historias en suelo americano, las alusiones a situaciones sociales o gubernamentales no pueden ser universales.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Segunda temporada

4. La Granja de Hershel. La acción de la segunda temporada se desarrolla en este escenario, visto por vez primera en *Bloodletting* (AMC, 23 de octubre de 2011).
5. La comunidad de Randall. Este grupo nunca aparece en pantalla ni se detalla su ubicación, pero el único encuentro con tres de sus integrantes en *Nebraska* (AMC, 19 de febrero de 2012) hace pensar que son peligrosos. Randall, uno de los integrantes del grupo que es capturado por Rick, cuenta una historia que deja clara que el grupo tiene sus propias reglas y es una sociedad donde los hombres dominan a las mujeres.

Tercera temporada

6. La población de La Prisión. En este escenario se desarrolla una de las etapas de madurez personal más importante en la serie. Al llegar a este emplazamiento, los protagonistas no sólo tienen que mediar con los muertos vivientes que encuentran entre los barrotes, sino que tienen que adaptarse a un grupo de reos que ha sobrevivido al holocausto y que se rige bajo sus propias directrices. La población carcelaria aparece por primera vez en *Seed* (AMC, 14 de octubre de 2012).
7. Woodbury. El pueblo, lugar al que van a parar Michonne y Andrea tras la destrucción de la granja en *Walk With Me* (AMC, 28 de octubre de 2012), es la localización donde reside el mayor villano con el que Rick se las ha tenido que ver hasta ahora: el Gobernador. Es una comunidad muy bien organizada donde las leyes de convivencia son determinantes para la supervivencia.

Cuarta temporada

8. Familia Chambler y el Campamento de Martínez. Después de ser expulsado de Woodbury, el Gobernador encuentra a la familia Chambler en *Live Bait* (AMC, 17 de noviembre de 2013), y se gana su confianza. No tarda demasiado en encontrar a un grupo más grande del que se hace líder, incluyendo a la familia que le acoge dentro de esta nueva

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

comunidad. Este nuevo grupo aparece en *Dead Weight* (24 de noviembre de 2013) y es el responsable de la destrucción total de la prisión y el exilio del grupo de Rick Grimes.

9. La Terminal. Comunidad caníbal que captura al grupo en A (31 de marzo de 2014), capítulo final de la cuarta temporada.

Quinta temporada

10. Hospital Grady Memorial. Grupo que aparece por primera vez en *Slabtown* (AMC, 2 de noviembre de 2014), caracterizado por una organización militar donde la policía de Atlanta es la máxima autoridad.
11. Zona Segura de Alexandria. Cercana a la Washington D.C, este espacio ha vivido ajeno a todo el holocausto que ha acontecido fuera de sus murallas y sus habitantes tienen unas normas poco coherentes con el nuevo mundo en el que les ha tocado vivir. Los protagonistas entran en la Zona Segura de Alexandria en *The Distance* (AMC, 22 de febrero de 2015), y residirán ahí durante el resto de la temporada.
12. Los Lobos. Este grupo es descubierto por Morgan en *Conquer* (AMC, 29 de marzo de 2015), y protagoniza un asalto a la Zona Segura de Alexandria en la sexta temporada en *JSS* (AMC, 18 de octubre de 2015). Se sabe bastante poco de su distribución social, pero sus normas son bastante claras y están guiados por un nihilismo absoluto.

3.2. Los “héroes” del wéstern: tipos, estereotipos y modelos

Es especialmente significativo conocer que el papel del héroe del wéstern suele ser el de un héroe pistolero, caracterizado con un héroe anónimo que llega a la ciudad montado a caballo para establecer un nuevo tempo. Rick, en el episodio piloto *Days by gone* (AMC, 31 de octubre de 2010), hace una entrada montado a caballo en una Atlanta devastada por el apocalipsis zombi. El papel de héroe revolucionario no se limita a este capítulo, sino que en todos los lugares a los que Rick Grimes llega, acaba aplicándose su ley, ya sea a

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

través del uso de la fuerza⁶ o del diálogo, como hace en su entrada en la Zona Segura de Alexandría. En ambos casos, la situación siempre acaba con el protagonista encañonando a alguien con su pistola para reforzar su figura de autoridad y produce una transformación del orden social establecido.

Por supuesto, la presencia de un héroe exige una encarnación de su némesis, aunque en esta ocasión los villanos no son pastiche de estereotipos infantiloides, sino que se sostienen sobre una compleja construcción psicológica que define muy bien su personalidad. Shane, la mano derecha de Rick hasta que pierde el juicio y tiene que ser asesinado por Carl, el hijo del héroe⁷, es un ejemplo de ello. Otra psique compleja es la de El Gobernador, un psicópata que provoca la mayor crisis a la que se enfrenta el grupo protagonista al declararles una guerra abierta que culmina con la destrucción del escenario utópico que representaba La Prisión. Sus motivaciones y razones van más allá de una maldad pueril, y se observan numerosas técnicas de manipulación política en el discurso que frecuentemente repite ante Woodbury, la comunidad que lidera.

Como en todo buen wéstern, en *The Walking Dead* (AMC, 2007-) los protagonistas sufren el acoso constante de bandidos e indios. En este caso, el papel de los bandidos está bien definido, y no sólo es una amenaza que afecta a los protagonistas: el miedo constante a un saqueo, una violación o el pillaje de cualquier índole es compartido por todos los personajes de la serie, incluidos los antagonistas. No son pocos los ejemplos del ataque de los bandidos o las consecuencias de su presencia en determinados entornos sociales, y hay dos episodios donde se refleja esta alarmante realidad:

- A (AMC, 30 de marzo de 2014). En este episodio, un grupo de *outlaws* (forajidos) acorralan a Michonne, Rick y a Carl, lo que supone una grave amenaza para los protagonistas. La situación se vuelve aún más tensa cuando uno de los criminales intenta abusar de Carl, que es menor de edad, aunque al final la situación se resuelve con la interacción de otro

⁶ En *Sick* (AMC, 21 de octubre de 2012), segundo episodio de la tercera temporada, Rick aniquila al cabecilla de los reos que encuentra en la prisión por anteponerse a sus intereses.

⁷ La tensión que se desarrolla por la guerra de poder entre Rick y Shane, acaba con su muerte en el episodio *Better Angles* (AMC, 11 de marzo de 2012)

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

personaje. En este ejemplo, consideramos a estos personajes como forajidos porque actúan al margen de las normas cívicas y morales que ha establecido el grupo protagonistas, causándoles serios problemas que ya no sólo afectan a su supervivencia, sino también a su integridad como seres humanos. Es la forma más primitiva de hacer daño.

- *No Sanctuary* (AMC, 12 de octubre de 2014). Tras su llegada a La Terminal, los protagonistas encuentran una comunidad muy distinta a la que habían imaginado y que les vuelven a llevar al límite: los habitantes de este lugar son caníbales. Después de experimentar una situación realmente crítica, el grupo logra zafarse y acabar con sus captores. Aunque Rick y el resto de los protagonistas nunca llegan a saberlo, al final del episodio el espectador es testigo de una epifanía que revela el porqué de ese comportamiento en los habitantes de La Terminal. Nuevamente, el ataque de un grupo de bandidos está detrás de un cambio en el orden social de esta comunidad, que fue humillada y saqueada de una forma realmente vil. A margen del pillaje que se le presupone al conjunto de bandidos, se repite la misma situación que en el caso anterior y se utiliza la violación como un elemento de castigo y de desmoralización del individuo. Nos encontramos ante una descripción del villano que no recurre a estereotipos pueriles, sino que se recrea mostrando la cara más escabrosa y escalofriante de los seres humanos que viven al margen de la ley y las normas de la comunidad a la que asolan con sus actos.

Los indios, por el contrario, aparecen representados como los zombis. Son los habitantes de la frontera, y las tierras que los protagonistas van encontrando en su periplo le pertenecen. La coincidencia entre ambos colectivos se hace más evidente si observamos que ambos, indios y muertos vivientes, tienen un papel secundario tanto en las películas del Lejano Oeste como en la serie de televisión. Es un peligro latente que amenaza a los protagonistas, pero que es totalmente controlable mediante el uso de armas de fuego o astutas estratagemas elucubradas por gente más civilizada e inteligente⁸.

⁸ Desde *La Noche de los Muertos Vivientes* (George Romero, 1968), se ha hecho propia del género zombi el concepto del grupo de personas que sobrevive acuartelada y usando armas de fuego en un

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

4. Discusión y futuras líneas de investigación

La serie *The Walking Dead* (AMC, 2007 -), un éxito televisivo sin precedentes en el género *zombi*, construye toda su narrativa en base al wéstern. La repetición continua de todos los elementos que componen el género del Lejano Oeste hace que no se trate de una simple coincidencia, sino de un patrón que ha servido para vertebrar toda una serie. Sería interesante saber si esta influencia se limita a este producto, o se extiende al resto de películas de muertos vivientes.

Puesto que no todas las películas de zombis tienen el mismo enfoque, es interesante descubrir en qué tipo de proyecciones se utilizan las constantes del wéstern para desarrollar sus historias. ¿Son las películas más próximas al cine de George Romero las que optan por esta fórmula o, en cambio, también se aplica a las películas de zombis incluidas dentro de la comedia negra o el gore? Esta pregunta debería servir para abrir una futura línea de investigación que esclarezca si esta influencia se limita a la serie contemporánea *The Walking Dead* (AMC, 2007 -) o, por el contrario, es una máxima adscrita e innata a las buenas películas de zombis.

5. Revisión bibliográfica

A Ferrero y S Roas (2011): “El ‘zombi’ como metáfora (contra) cultural”, en *Nómadas. Revista crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 32. Euro-Mediterranean University Institute y Universidad Complutense de Madrid, páginas 1 a 24; recuperado el 17 de noviembre de 2015 de <http://ow.ly/UXjrT>

A Gómez Rivero (2009): *Cine Zombi*. Madrid: Calamar Ediciones.

G-A Astre y A-P Hoarau (1976) : *El universo del western*. Madrid : Editorial Fundamentos.

C Cascajosa (2009) : “La nueva edad dorada de la televisión norteamericana”, en *Secuencias: revista de historia del cine*, 29. Universidad Autónoma de

pequeño reciento, mientras es atacado por una horda de enemigos que le supera en número. Otras películas y videojuegos han repetido este esquema, pero esta fórmula ya se ha visto en otros wésterns, como es el caso de la película *Zulu* (Cy ENdfield, 1964), que recrea la Batalla de Rorke’s Drift. Librada en Sudáfrica en 1879, esta contienda enfrentó a 140 soldados del Ejército Británico contra 4.000 guerreros zulúes.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Madrid, páginas 7 a 31; recuperado el 20 de noviembre de 2015 de <http://ow.ly/UWpqb>.

J M Serrano Cueto (2009): *Zombie evolution*. Madrid. T&B Editores.

M Lusim (2008): “Psicoanálisis de los Zombis”, en <http://ow.ly/UWO1O>

Q Casas (2010): “Series de televisión de la última década: un lenguaje renovado”, en *Dirigido por...: Revista de cine*, 399. Páginas 44 a 51.