

The Walking Dead: La infección de la pantalla chica

Guerra, Bruno

Resumen: Este artículo repasa brevemente las convenciones e historia del género de zombies como parte de un análisis acerca del éxito de la serie del canal FOX, basada en un cómic de Image Comics, *The Walking Dead*, ante la expectativa del estreno de la segunda temporada.

Recibido: 16 de agosto de 2011

Aceptado: 22 de agosto de 2011

De la página chica a la pantalla chica

Para todos aquellos que empezamos leyendo el cómic, parecía una buena idea. *The Walking Dead* tenía todos los elementos necesarios para ser una buena serie de televisión: una convergencia de personajes con personalidades y orígenes conflictivos en un contexto hostil en el que estos se verían obligados a unirse en contra de una amenaza común y luchar por sobrevivir en un medio de una escasez de recursos, anarquía, y cómo no, zombies.

Así, la historieta creada y escrita por Robert Kirkman y dibujada por Tony Moore (y luego por Charlie Adlard) en el 2003, a través de la editorial Image Comics, veía iniciar su adaptación a la pantalla chica en el 2009, a manos de nada menos que Frank Darabont (*Sueños de Fuga, Milagros Inesperados*), exitoso realizador de cine, y a través de AMC, canal que ya era hogar de controversiales, pero aclamadas series como *Mad Men* y *Breaking Bad*.

Rápidamente, la noticia inundó varios medios, mientras una campaña de intriga, paulatinas revelaciones acerca del casting, teasers animados, y hasta la revelación de la existencia de una escuela de entrenamiento de zombies, ponían cada vez más impacientes a los fans que esperaban ansiosos la llegada de la prometida fecha del estreno: 31 de octubre del 2010; nada mejor que Halloween (o Noche de Brujas) para dar inicio a las más esperada serie de terror.

Pero para ser justos, no era la primera vez que se veían zombies en pantalla, y aunque el éxito del material original demostró ser la mejor estrategia para generar expectativa, también lo fue la gran comunidad de fans del género.

Antecedentes

Antes de aparecer en televisión, los zombies eran un género relativamente popular dentro del cine, objeto de culto en cualquier medio en el que aparecieran, garantizando siempre al menos un mínimo de cobertura y consumo a través de las hordas de fanáticos. Pero no siempre fue así.

La primera película de este género fue *White Zombie*, una historia que apelaba al modelo mítico del zombie haitiano, y que en su momento fue duramente criticada. No fue sino hasta '*La Noche de los muertos vivientes*' (*The Night of the living Dead, 1968*) de George A. Romero, una película serie B de bajo presupuesto, en blanco y negro (en una época en la que el color ya era algo normal), que el género se volvió popular; la película es ahora objeto de culto, y además de haber originado una

exitosa y popular franquicia, marcó la pauta de cómo serían de ahí en adelante los muertos vivientes, y las historias que protagonizaban.

Las reglas son simples: los muertos vuelven a la vida, y buscan comerse a los vivos. Sí muerden a alguien, pero no lo llegan a devorarlo del todo, la víctima puede volver a la vida y continuar con el proceso. El hambre es insaciable. Otro punto de consenso es la forma de “matarlos”: cortar o destruir la cabeza. Todo lo demás queda abierto a decisión del autor, por lo que la velocidad, fuerza (y hasta inteligencia) de los zombies puede variar según la historia.

Por otro lado, no es la primera vez que los zombies aparecen en la pantalla chica. Sí bien en un principio la mayoría de apariciones han sido referenciales a las versiones del cine (ya sea a través de tributos, parodia, o películas para televisión), o el inolvidable videoclip de Michael Jackson *Thriller* (casi un cortometraje), los zombies como género ganaron su lugar ante la crítica con la serie británica *Dead Set*, escrita por el periodista Charlie Brooker, influenciada por la saga de Romero, y nominada a los premios BAFTA a mejor serie de drama en el 2008.

Los años previos ya pintaban el escenario para una serie sobre zombies, con la popularidad de videojuegos como *Left4Dead* o *Dead Rising*, o películas como *Rec*, *28 días después* y la saga de *Resident Evil* (derivada del clásico videojuego del mismo nombre), así como el remake de *El amanecer de los muertos* de Zack Snyder, y el mismo cómic de Kirkman; el público pedía un espacio para los muertos vivientes en su programación semanal.

Y por eso, no podía esperarse más. La cuenta regresiva la marcó una movida marketera de proporciones inéditas –una marcha de zombies durante 24 horas a lo largo de todo el mundo- fue marcando las horas para estrenar el programa que infectaría a muchos de un gusto por un género que hasta poco antes era exclusivo de un público de “culto”.

Premisa y descripción

¿Pero de qué trata la historia, y cómo, habiendo tantos riesgos, hubo tanta confianza en esta historia desde incluso antes de que se empezara a producir?

La trama sigue a Rick Grimes, un asistente de sheriff en un pueblo cercano a la ciudad de Atlanta en EEUU. Luego de un tiroteo con un maleante, Rick es herido y cae en coma. Al despertar se encuentra a sí mismo en un mundo post-apocalíptico en el que todos a su alrededor están muertos, o volviendo a la vida en forma de zombies, y cómo no, tratando de matarlo. Cuando se entera de la posibilidad de encontrar refugio y sobrevivientes en Atlanta emprende el viaje, pero solo para darse con la sorpresa de que esta está aún peor que el campo y que no hay sobrevivientes ahí. Sin embargo, logra salir y, casi por casualidad del destino, encuentra a su familia. De ahí en adelante, junto a los demás sobrevivientes, y con Rick como el nuevo líder, el grupo emprende un viaje en busca de refugio y recursos.

Hasta ese punto el cómic y la serie suceden casi igual. De ahí en adelante el guión empieza a variar, algo necesario cuando se trata de adaptar una historia de un medio a otro, y comprensible cuando se considera que ya existía un público que conocía el material de origen para quien la serie no aportaba nada nuevo a nivel de historia.

Sin embargo, la crudeza narrativa de Kirkman no está perdida, y se siente desde la primera secuencia del show, en la que vemos como el protagonista mata a una niña zombie con un balazo en la cabeza, marcando así la pauta para lo que se podrá esperar durante el resto de la serie, casi a

manera de advertencia sobre lo que se viene y sobre lo que el espectador puede esperar si decide seguir viendo los 6 capítulos que dura la primera temporada.

Pero más importante que conocer la historia para entender el éxito de la serie, es entender el tema y los conflictos.

La temática y los conflictos

Es muy fácil darse cuenta que los zombies en sí, en escasos números, no son demasiado peligrosos. Es más, son bastante frágiles, y por tradición relativamente lentos. Sin embargo su presencia como amenaza constante en el ambiente es un factor de tensión para los protagonistas de la historia. Es una situación en la que los personajes tienen que estar constantemente en alerta para no ser agarrados desprevenidos por un monstruo. En ese sentido, *The Walking Dead* no se diferencia mucho de otras series como *Lost*, o *Jericho*. Otro elemento que encontramos en común, es la anarquía en la que la sociedad ha caído luego de la infección, esta falta de orden, genera un contexto de tierra de nadie en el que los personajes deben no solo enfrentarse con los monstruos externos, sino también con sus demonios internos. Y es ahí donde el género de las películas de zombies, y sobretodo *The Walking Dead*, manejan de manera muy interesante la cuestión: ¿qué sucede cuando para sobrevivir, un hombre afroamericano tiene que trabajar en equipo con un supremacista blanco?, ¿cuándo a cambio de refugio, mujeres jóvenes buscan los afectos de hombres mayores?, ¿cuándo ante la escasez de recursos, los pocos sobrevivientes empiezan a defender con la vida lo poco que tienen?, ¿quién pone las reglas en un estado anárquico? Preguntas como estas son las que la serie intenta responder, agregando como factor extremo, la presencia de seres sobrenaturales como amenaza constante para los pocos vivos.

Es curioso como estos temas han sido siempre tan constantes en el género, que podemos encontrar varios casos en los que los personajes corren más peligro por el aislamiento que por los zombies en sí. La primera temporada de *TWD* está llena de estos casos, ya sea en abuso doméstico, conflictos raciales, disputas territoriales, y hasta triángulos amorosos que elevan la tensión del grupo. Es tan probable ser mordido por un zombie, como ser baleado por un esposo celoso y controlador: no hay nadie para penalizar al que lo haga.

Esto se traduce desde una de las características más inesperadamente comunes del género: son muy pocas las veces en las que los personajes se enteran de qué causó la infección en primer lugar. Y la forma de la serie de manifestar esto parece incluso hacer un tributo a la tradición; Rick despierta en el hospital tras salir de un coma, y ya la infección está propagada en todo el mundo. No importa como sucedió, el protagonista cae desde el principio en medio del embrollo, y no existe ningún sistema de gobierno que pueda proteger a nadie, es la anulación instantánea y absoluta de cualquier institución social. Aunque cabe mencionar que el capítulo final de la temporada intenta acercarse a responder la pregunta acerca del origen, pero no lleva a ninguna respuesta concreta, y deja todo en rumores.

La realización: Fotografía cinematográfica

Y como para no descuidar la realización, uno de los puntos más felicitados de la serie ha sido su aspecto cinematográfico. Este fue conseguido por un equipo de un director de fotografía (David Tattersall, que sería reemplazado luego del piloto por Danny Boyd) y un equipo de tres camarógrafos, grabando con cámaras Arriflex 416 (film de formato Super 16). Se eligió este formato por sobre el de 35mm y los formatos digitales por distintos motivos, entre otros las

facilidades en costos durante el rodaje, pero más importante, porque brindaban una textura y velocidad a la imagen que los realizadores encontraron apropiada para el género. Cómo en las clásicas películas serie B, el film fue forzado ocasionalmente para generar más grano en la calidad de la imagen cuando la situación ameritaba. Por otro lado, las cámaras se eligieron por su tamaño y peso ligero, características que permitieron a los camarógrafos moverse ágilmente entre los actores y escenarios y captar la acción, improvisando en la cobertura según lo que encontrasen más apropiado. Además, esto permitía al equipo realizar varias tomas para poder tener varias opciones durante la edición. En una entrevista a la revista virtual Studiodaily.com[1], Boyd explica además que para esta forma de filmar no hubo una jerarquía a nivel de importancia de cámaras, sino que todas las cámaras tuvieron igual de relevancia, y que la cobertura se realizó con bastante libertad para dar un aspecto algo más documental, para sugerir algo más de realismo a las escenas. La directora de producción de AMC, Susan Goldberg, explica en la misma entrevista que debido a que la programación de AMC combina películas con series originales, la transición visual para el espectador debe ser muy suave[2].

Por otro lado, una ventaja más que brindó este tipo de fotografía, fue la posibilidad de enfriar la temperatura de color del film, lo que sirvió para restar calidez a la piel de los zombies, y hacer más verídica la caracterización.

Recepción

La serie sin duda alguna resultó un éxito ante la crítica, batiendo records de audiencia en AMC y dejando más que satisfechos a los fanáticos del material original. Obtuvo una nominación al Globo de Oro en la categoría de mejor serie dramática (aunque no ganó), varias nominaciones a los Saturn Awards (premios a lo mejor de la fantasía y ciencia ficción), y al Emmy (en categorías de efectos especiales, maquillaje y sonido), y se espera que en noviembre salga al mercado la línea de figuras de acción.

Conclusión

Ahora con la segunda temporada cada vez más cercana, y esta vez con 13 capítulos, el público está atento a las sorpresas y respuestas que pueda traer la serie. En el tiempo que ha pasado desde que acabó la primera temporada, sucedieron bastantes cambios detrás de cámaras, quizás el más notorio, que Frank Darabont, en un principio el showrunner (encargado de desarrollar y llevar adelante el proyecto), y figura clave detrás de la realización del programa, dejara el proyecto. Durante la primera temporada, fueron varios los guionistas y productores que pasaron por el show, y ahora, con el proyecto a cargo de Glen Mazzara –ascendido de guionista y productor ejecutivo a nuevo showrunner- lleva consigo la presión de impresionar a un público que quedó muy satisfecho con la primera parte, y cómo no, seguir abriendo las puertas para un género distinto a lo que veíamos últimamente en la televisión.

[1]http://www.studiodaily.com/filmandvideo/currentissue/A-Cinematographer-Among-The-Walking-Dead_12690.html

[2]http://www.studiodaily.com/filmandvideo/currentissue/A-Cinematographer-Among-The-Walking-Dead_12690.html