

# La serialidad contemporánea como escenario de experimentaciones narrativas o cuando *The walking dead* nos hizo perder el miedo al zombi

**Constanza Milagros Aguirre**  
aguirrecoti@gmail.com

Licenciatura en Letras Modernas  
Director de TFL: Dr. Agustín Berti  
Recibido: 07/04/20 - Aceptado: 03/11/20

---

## Resumen

Este artículo sintetiza la investigación realizada en el marco de mi Trabajo Final de Licenciatura en Letras Modernas, que partió de la hipótesis de que el gran aumento de ficciones seriales audiovisuales en los últimos quince años, el éxito de muchas de ellas y el aumento en el interés por parte de la crítica y la academia tienen 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, me propuse abordar esta investigación desde el punto de vista de la relación entre el desarrollo narrativo de *The Walking Dead*<sup>1</sup> y su potencial crítico ligado al avance de las técnicas propias del entorno técnico del que es parte. La idea de serialidad supone un aspecto de duración y extensión en el tiempo que permite innovaciones narrativas y una autonomía relativa, es decir, cierta libertad para la crítica social, política e ideológica. Este potencial crítico ligado a la duración serial, permite en *TWD* explorar el devenir de los personajes durante diez<sup>2</sup> temporadas, lo que posibilita la exploración de problemáticas que exceden a la figura del zombi y la convierten en una serie sobre lo político.

*Palabras clave:* Serialidad - Monstruosidad – Comunidad - *The Walking Dead*

---

## 1. Sobre *The Walking Dead* y la serialidad contemporánea

En mi Trabajo Final de Licenciatura me propuse un análisis doblemente articulado sobre los conceptos de **monstruosidad** y **comunidad** en la serie *The Walking Dead* y el fenómeno de la **serialidad** en la que esta se encuentra y a la vez constituye. Empezaré por sintetizar algunos conceptos en torno a este fenómeno que trabajé durante mi investigación.

En primer lugar, parto de que 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 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 Silvia Schwarzböck, las series se constituyen empírica y simbólicamente como una expresión numérica —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: 35). 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 para las series ya que adquieren una autonomía relativa<sup>3</sup> 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 esta posibilidad de innovación narrativa que imponen la duración y la acumulación como rasgos característicos.

*The Walking Dead* es una serie de televisión estadounidense basada en la serie de cómics homónima co-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*<sup>4</sup> 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 nueve temporadas emitidas y la décima en pantalla. Narrativamente, *TWD* se sitúa en un Estados Unidos posapocalíptico 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*<sup>5</sup>]. 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” de lo que ocasiona el fenómeno, 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 (de ahí que la única forma de terminar con ellos sea atacando su cabeza). En este sentido, el argumento de la serie describe la trayectoria de los protagonistas sobrevivientes al apocalipsis, que luchan por sobrevivir mientras conviven 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 con ellos por los recursos cada vez más escasos.

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 del

protagonista Rick Grimes (Andrew Lincoln) que se mueve frecuentemente al límite 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 y su grupo logran vencer a sus rivales, aparece un nuevo enemigo más poderoso y más violento: tras vencer al Gobernador (David Morrissey) aparecen los caníbales de Terminus, luego de vencer a éstos últimos y tras un período de adaptación aparecen los Salvadores liderados por Negan (Jeffrey Dean Morgan) y así sucesivamente en todas las temporadas. 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.

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. Así, en su largo devenir narrativo y gracias a la posibilidad de crítica que habilita la extensión en el tiempo, *TWD* se convierte en una de las series que más ejemplifica, entre otras cosas, algunos emergentes en los imaginarios políticos en Occidente post 11-S, los estereotipos (raciales, de género, de clase) y la cultura de la violencia justificada en el miedo al otro extranjero que se globaliza desde Estados Unidos hacia el resto del mundo a partir de los ataques a las Torres Gemelas.

En segundo lugar, retomo la relación entre narración y desarrollo técnico planteada por Walter Benjamin en "El narrador" (2001) para pensar a partir de allí las nuevas formas de narración serial audiovisual, marcadas fuertemente por el desarrollo técnico de su entorno mediático. Así como Benjamin planteaba en su ensayo 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, mi investigación plantea 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 proponía el autor. A partir de esta idea se vuelve necesario recuperar 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). Por esta razón, según la autora, las series se vuelven, como la novela, el lugar ideal en el cual el espectador puede identificarse con los personajes. A su vez, podemos sumar a este planteo que la falta de límites propia de la TV se incrementa a partir del siglo XXI gracias a Internet. En este sentido, podemos pensar 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.

A partir de estas ideas podemos pensar en la noción 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. *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. Desarrollaré este punto más adelante, pero en relación con lo dicho hasta acá, cabe señalar que para lograr dicha tensión, 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 antagonicos. 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.

En tercer lugar, a partir del doble rasgo durativo y acumulativo de las series, entran en crisis las nociones canónicas de autor y de obra<sup>6</sup>. Sobre la primera sostengo, 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 puramente industrial. En este sentido, 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.

Por otro lado, la noción de obra en curso nos permite pensar, junto con Mónica 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 atención y la fidelidad del público, que se convierte en un componente más (y muy necesario) de su cadena de producción. Esto es fundamental, porque en este punto 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). Es por esto que el estudio sobre la serialidad contemporánea se vuelve tan relevante, porque 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 y nos obliga a pensar en nuevas categorías críticas de análisis, más acordes y flexibles al cambio constante al que nos arrojan las series.

En cuarto lugar y en estrecha relación con el punto anterior, es necesario reconocer 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 lado, 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 y que recupero fundamentalmente 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).

Si bien el motivo principal de esta migración de contenidos y conceptos entre medios es principalmente 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* (2003-2019), 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* (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<sup>7</sup>.

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, la investigación incorpora la idea de percepción diferida que plantea Agustín Berti (2017), para pensar en los alcances que tiene este tipo de recepción. Al respecto, Berti plantea 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" (2017: 8) conjugando a la vez diferimiento y espacialización. Este tipo de percepción tiene como correlato lo que Mónica Dall'Asta define como la capacidad de las ficciones seriales de "producir

efectos a partir de la relación de uso que instaura con su seguidor" (2012: 82). Pero esta relación de uso encuentra un nuevo tipo a partir del surgimiento de las plataformas de *streaming*<sup>8</sup> 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 permanente 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.

En este contexto, no es extraño que una serie como *TWD*, que se estrenó por canal de cable y rápidamente se adaptó a la lógica de video a demanda publicando sus temporadas en plataformas como Fox Premium y Netflix, tenga el éxito que tuvo y la capacidad de mutación narrativa que ha demostrado en sus (hasta ahora) diez años de emisión. Como tampoco sorprende la gran cantidad de productos que mencionamos anteriormente como muestra de su universo narrativo.

A partir de este panorama del fenómeno de la serialidad audiovisual contemporánea, podemos empezar a entender, hacia el interior de la serie, el planteo de problemáticas filosóficas tan complejas como la tensión entre monstruosidad y comunidad que planteaba al principio.

## 2. Las reescrituras del monstruo

En el curso dictado en el Collège de France (1974-1975) llamado *Los anormales* (2007), Michel Foucault plantea que la anomalía o la idea de "anormal" se constituyó en el siglo XIX a partir de tres elementos o figuras que habían empezado a definirse en el siglo XVIII: los monstruos, los incorregibles y los onanistas.

La figura que recuperé para este trabajo es la del *monstruo humano* cuyo marco de referencia, de acuerdo con Foucault, es la ley. Esto 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. 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 (Foucault, 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 tal sentido, el campo de aparición del monstruo humano a partir del siglo XIX es el dominio jurídico-biológico.

*TWD* plantea la aparición dentro de la serialidad contemporánea de la figura del zombi, uno de los monstruos más representativos del género de terror cinematográfico norteamericano. George Romero inauguró en 1978 con *Dawn of the Dead* el subgénero de películas sobre zombies y, si bien esta temática encontraba producciones literarias y cinematográficas anteriores, sostengo la postura

de José Platzeck de que este film presenta aquellos elementos que sirvieron como “modelo” para las producciones posteriores (Platzeck, 2015: 14) y por tanto inaugura una tradición cinematográfica que retomará las características del zombi construidas en él, a saber: un cuerpo abyecto que encarna la convivencia contradictoria de muerte y vida, que se agrupa en hordas, que ataca y come seres vivos (humanos o animales) que no posee lenguaje ni subjetividad y por lo tanto es legítimo matarlo (con un despliegue de espectacularidad sanguinaria ya que solo muere si se ataca violentamente la cabeza). Esta figura es también la que encontramos en *TWD*.

A partir de la construcción romeriana del muerto-viviente, el zombi comienza a encarnar

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 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. Sin embargo, en *TWD* el zombi representa 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 por completo 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 *TWD*, la presencia del zombi representa el contacto permanente de los sobrevivientes con la muerte, no solo por el peligro de muerte y contagio, sino también porque supone el recordatorio constante de un porvenir inevitable del cual los personajes son plenamente conscientes<sup>9</sup> y que los obliga a actuar de manera monstruosa para sobrevivir en ese contexto. 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.

Por otro lado, 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 cuerpos<sup>10</sup>. Pero en el caso de *TWD*, si bien la serie sostiene esa lógica que es una constante en las ficciones sobre zombis, se habilita también la posibilidad de una 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 patriarcal de individualismo masculino y blanco norteamericano (encarnado en Rick Grimes y su grupo), hasta distintos tipos de comunismo<sup>11</sup> (Alejandría y el Reino), pasando por la anarquía del “estado de

naturaleza" hobbesiano (los Merodeadores y los Lobos) y la monarquía absoluta con el vasallaje feudal (Negan y sus Salvadores). En este sentido, durante las primeras dos temporadas *TWD* prepara a los personajes y los adapta al contexto en una narrativa casi de videojuego, en la cual los personajes van evolucionando y adquiriendo cada vez más destrezas para combatir a los caminantes mientras buscan generar estrategias para sobrevivir. Ya a partir de la tercera temporada el grupo de sobrevivientes liderados por Rick se enfrenta con distintas comunidades organizadas de maneras muy variadas, a la vez que ellos mismos se preocupan por adaptar sus formas de gobierno a las nuevas necesidades que impone el mundo postapocalíptico. A partir de este momento, la narración deja de lado al zombi como monstruo principal y se concentra en las acciones monstruosas que realizan los personajes con el objetivo de sobrevivir y la serie pasa a convertirse en una serie sobre lo político.

### 3. Ficciones inmunitarias

De acuerdo con Roberto Esposito (2012), la *communitas* refiere a aquello que vincula a sus miembros en un empeño donativo del uno al otro, mientras que la *immunitas* es aquello que libera de esta carga y exonera de este peso. En este sentido, la idea de *comunidad* 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 (2003: 27) y, como contracara conceptual, la idea de *inmunidad* 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: 102-104). Dicho de otro modo, la inmunidad refiere a los dispositivos que la comunidad despliega para conjurar cualquier elemento que venga a amenazarla, de modo que inevitablemente está ligada a una serie de procesos de violencia hacia lo ajeno y a una continua redefinición de la frontera entre lo que forma parte de la comunidad y lo que amenaza con destruirla (Peris Blanes, 2018: 4).

De acuerdo con Esposito, "la inmunización en dosis elevadas es el sacrificio de lo viviente, esto es, de toda forma de vida cualificada, por razón de la simple supervivencia" (Esposito, 2012: 105). Esto implica que 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 estableciendo un contrato por medio del cual cada individuo renuncia a su individualidad y la somete a un otro garante de su vida, al mismo tiempo que niega el principio donativo de unos a otros que por definición constituye la comunidad. La contradicción que señala Esposito es que justamente la violencia destinada a salvaguardar los límites de la comunidad puede derivar en el constreñimiento de las propias formas de vida de la comunidad, incluyendo procesos internos de militarización, vigilancia y disciplina. De ese modo, la violencia que debía proteger a la comunidad amenaza con destruirla.

*TWD* se encuentra entre lo que Jaume Peris Blanes define como "ficciones inmunitarias", relatos que utilizan la figura del contagio o la presencia de una alteridad amenazante para hilar sus tramas



y argumentos e incluso para legitimar la violencia destinada a erradicarla (2018: 5). Estas narrativas replican, en el mundo de la ficción, algunos de los miedos sociales en torno a la vulnerabilidad física en un mundo cada vez más conectado y, por tanto, propicio al contagio. En este contexto, la figura privilegiada (y en permanente tensión) para representar la contradicción que proponía Esposito es la de la frontera:

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 (Esposito, 2009: 10).

Volviendo a nuestra serie, tanto el grupo de Rick Grimes como la mayoría de los grupos de sobrevivientes de *TWD* se establecen como comunidades inmunizadas en el sentido que planteaba Esposito, a partir del aislamiento dentro de muros o rejas. La figura del muro, además, 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 se convierte en el modo más evidente de responder a la amenaza imaginaria del otro social que habita más allá de la frontera. Sin embargo, por más material que sea esta figura, la idea de frontera en la serie se encuentra en permanente redefinición, en tanto que la barrera que distingue la comunidad de aquello que amenaza con destruirla se desplaza constantemente hasta el punto de volver imposible la empresa de consolidación de una comunidad estable. La propuesta de *TWD* es justamente cuestionar constantemente los límites de la comunidad y sus procesos inmunitarios, a la vez que presenta la imposibilidad de constituir y sostener una comunidad desde paradigmas inmunitarios.

#### **4. Cultura paranoica**

Como ya se viene anticipando en este artículo, *TWD* se encuentra entre una 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 a las Torres Gemelas. De acuerdo con Inés 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 cotidianidad 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).

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 se reproduce en *TWD*, sobre todo en el personaje de Rick caracterizado como héroe (recordemos que es un hombre blanco cis-heterosexual, padre de familia y ex-oficial de policía de un estado rural de Estados Unidos) depositario de la misión (imposible, pues siempre fracasa) de establecer una nueva comunidad. El muro debe impedir la entrada de caminantes y de extraños, al mismo tiempo que debe estar protegido permanentemente por guardias armados. A su vez, la comunidad se debe construir 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, *TWD* construye a sus personajes y las relaciones entre ellos de formas tan complejas que logra desarrollar 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. Esto supone un intento de desnaturalizar 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).

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, como planteaba Peris Blanes, se constituye en la serie un "estado de excepción narrativo" que suspende dentro del ámbito de la ficción las leyes del derecho, la moral y la costumbre obligando a los personajes 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 (2018: 10). Es decir que este tipo de ficciones obliga a desnaturalizar el sentido común y las ideas y nociones recibidas en torno a las relaciones humanas, al mismo tiempo que habilita la crítica a 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 (Peris Blanes, 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 extraños hostiles o, incluso, de los propios miembros de la comunidad. En este sentido, *TWD* se constituye en un estado de excepción narrativo 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.

## 5. Conclusiones

Como decía al principio de este trabajo, la serialidad supone el aprovechamiento del tiempo para producir diferencia y un valor nuevo a través de la repetición. Este rasgo, a su vez, sólo es posible si se piensa la serialidad en términos temporales como un objeto que se extiende y se acumula a lo largo del tiempo. En este sentido, la duración extendida en el tiempo es lo que permite a las series la posibilidad de innovaciones narrativas y una autonomía relativa que supone cierta libertad para la crítica social, política e ideológica. Este potencial crítico ligado a la duración, permite en *TWD* explorar el devenir de los personajes en una metodología de narración circular y expansiva que transforma y enriquece la propia historia a la vez que incorpora cada vez más dimensiones. 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 y, a su vez, para explorar otras líneas argumentales y desarrollar un carácter polidiegético de la historia que habilita procesos de interpretación y crítica en los espectadores.

Por otro lado, el largo devenir narrativo de *TWD* la convierte en una de las series que más ejemplifica algunos emergentes en los imaginarios políticos en Occidente post 11-S como ciertos estereotipos sobre los extranjeros y la cultura de la violencia justificada en el miedo al otro que se globaliza desde Estados Unidos hacia el resto del mundo a partir de los atentados a las Torres Gemelas. Esto es posible porque a partir de la tercera temporada la narración deja de lado al zombi como monstruo principal y se concentra en las acciones monstruosas que realizan los personajes con el objetivo de sobrevivir y la serie pasa a convertirse en una serie sobre lo político.

En este sentido, la presencia del zombi en *TWD* representa el contacto permanente de los sobrevivientes con la muerte, que los obliga a actuar de manera monstruosa para sobrevivir en ese contexto. Por lo tanto, el zombi en *TWD* pone en evidencia la ruptura con el orden biológico a la vez que señala la ausencia de la ley, de modo que se constituye como fondo anárquico sobre el cual se construye un nuevo orden que habilita y legitima la violencia entre sobrevivientes. 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 se constituye en la serie un "estado de excepción narrativo" que suspende dentro del ámbito de la ficción las leyes del derecho, la moral y la costumbre obligando a los personajes a redefinir las legitimidades sociales y las opciones morales posibles. En consecuencia, los sobrevivientes de *TWD*

se establecen como comunidades inmunizadas, aisladas 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. Sin embargo, la idea de frontera en la serie se encuentra en permanente redefinición, en tanto que la barrera que distingue la comunidad de aquello que amenaza con destruirla se desplaza constantemente hasta el punto de volver imposible la empresa de consolidación de una comunidad estable. La propuesta de *TWD* es justamente cuestionar constantemente los límites de la comunidad y sus procesos inmunitarios, a la vez que presenta la imposibilidad de constituir y sostener una comunidad desde paradigmas inmunitarios.

Este giro en el potencial crítico de la serie, que complejiza su narrativa al punto de convertirla en una serie de tintes políticos, no es gratuito sino que 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, se vuelve muy pertinente la postura de Dall'Asta (2012) de 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. Es necesario, entonces, replantearnos las categorías con las que analizamos estos fenómenos y proponer nuevas perspectivas transdisciplinarias que no desconozcan estas complejidades sino que las aborden con todas sus contradicciones.

## 6. Notas

1. En adelante *TWD*.
2. Debemos aclarar en este punto que hasta la fecha existen nueve temporadas emitidas y la décima aún en pantalla, pero en nuestra investigación trabajamos hasta la séptima temporada inclusive. El corpus se compuso por una selección de episodios, recuperados en su idioma original de la plataforma de video a demanda Netflix.
3. Autonomía limitada, a su vez, por la necesaria participación de agentes humanos en la toma de decisiones discursivas y narrativas que no están exentas de cargas subjetivas, ideológicas, políticas, culturales, etc.
4. 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.
5. De ahí el título de la obra *The Walking Dead* que podría traducirse como "Los muertos caminantes".
6. Si bien en los campos de investigación de las teorías literarias y teorías del arte, la discusión sobre los conceptos de autor y de obra son de larga data y, en algunos casos, han quedado saldadas, en el campo de la investigación y la crítica audiovisual son nociones que aún imperan y conllevan discusiones permanentes, más aún con el surgimiento de fenómenos como el de la serialidad que aborda este artículo.

7. Un tema que excede a este artículo pero es interesante mencionar es el de los *talking shows*, como es el caso de *The Talking Dead*, programa televisivo estadounidense en el que su anfitrión discute episodios de *The Walking Dead* y *Fear the Walking Dead* con invitados, incluyendo a fanáticos y miembros del elenco de las series. Este ejercicio de comentario sobre la serie a medida que se va desarrollando se podría pensar como un interesante metaproducto que genera una hermenéutica ad hoc del universo narrativo de *TWD* y que no es propio de esta serie sino que se pueden encontrar casos similares para otros universos narrativos.
8. Por streaming me refiero al tipo de reproducción de video a demanda a través de Internet.
9. Al final de la primera temporada, el personaje del Dr. Jenner del CDC le dice algo en el oído a Rick antes de dejarlos escapar; en el final de la segunda temporada, luego de asesinar a su mejor amigo Shane y de perder la granja de los Greene en manos de una horda, Rick les confiesa lo que el doctor le había dicho: que todos los personajes vivos son portadores de la enfermedad, por lo tanto al morir se convertirán, inevitablemente, en "caminantes".
10. 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 Fernández Gonzalo (2011) y Platzeck (2015).
11. Deanna Monroe le dice en tono irónico a Rick en 5x12 "Parece que al final han ganado los comunistas". Este comentario supone según, Jaume 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" (2018: 11).

## 7. Bibliografía

- AARSETH, Espen (2006), "The Culture and Business of Cross-Media Productions" en *Popular Communication*, vol. 4 (3), 203-211.
- ALONSO-COLLADA, Inés (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*, vol. 19, 11-117. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com>
- BENJAMIN, Walter (2001), "El narrador" en *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*, Madrid: Taurus, pp. 111-134.
- BERNINI, Emilio (2012), "Las series de televisión y lo cinematográfico" en *Kilómetro 111. Ensayos sobre cine*, vol. 10, 25-40, Buenos Aires.
- BERTI, Agustín (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).
- Dall Ásta, Mónica (2012), "Para una teoría de la serialidad", en *Kilómetro 111. Ensayos sobre cine*, vol. 10, 71-89, Buenos Aires.
- ESPOSITO, Roberto (2003), *Communitas. Origen y destino de la comunidad*, Buenos Aires: Amorrortu.
- \_\_\_\_\_ (2009), *Immunitas. Protección y negación de la vida*, Buenos Aires: Amorrortu.
- \_\_\_\_\_ (2012), "Inmunidad, comunidad, biopolítica" en *Las Torres de Lucca. Revista Internacional de Filosofía Política*, vol. 1, 101-114.
- FOUCAULT, Michel (2007), *Los anormales. Curso en el Collège de France (1974-1975)*, Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.
- GÓMEZ PONCE, Ariel (2017), *Depredadores. Fronteras de lo humano y series de TV*, Córdoba: Babel Editorial.
- HALLINAN, Blake y STRIPHAS, Ted (2016), "Recommended for you: The Netflix Prize and the production of algorithmic culture" en *New Media & Society*, vol. 18, 117-137.
- PERIS BLANES, Jaume (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 de <http://www.ehu.es/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.
- SCHWARZBÖCK, Silvia (2012), "Historia de un error. La legitimación estética de las series", en *Kilómetro 111. Ensayos sobre cine*, vol. 10, 7-24, Buenos Aires.
- STRIPHAS, Ted (2015), "Algorithmic culture" en *European Journal of Cultural Studies*, vol. 18 (4-5), 395-412.