



JACLR

*Journal of Artistic
Creation & Literary
Research*

JACLR: Revista de Creación Artística e Investigación Literaria (Journal of Artistic Creation and Literary Research) es una publicación bianual de la Universidad Complutense Madrid que aparece en texto completo, acceso abierto, y revisada por pares. La revista, publicada y editada por estudiantes graduados, ofrece trabajos de investigación, tesinas de grado y de máster, junto con contribuciones originales de creación artística. El objetivo es que los estudiantes aprendan el proceso de edición de una revista científica. Los autores cuyos trabajos se publican mantienen los derechos de autor sobre los mismos para su publicación posterior en otros lugares.

Volumen 5 Número 1 (Junio 2017) Artículo 4

Jorge González Vázquez y Miguel Sanz Jiménez

*"El fin de la infancia en la narración transmedia de *The Walking Dead*"*

Para citar el artículo

González Vázquez, Jorge y Sanz Jiménez, Miguel. "El fin de la infancia en la narración transmedia de *The Walking Dead*" *JACLR: Journal of Artistic Creation and Literary Research* 5.1 (2017): 30-36

<<https://www.ucm.es/siim/journal-of-artistic-creation-and-literary-research>>

©Universidad Complutense de Madrid, Spain

El texto ha sido revisado por 2+1 expertos del área.

Resumen: Nuestra investigación parte del estudio de las narraciones del postapocalipsis, que recurren a las convenciones de los relatos de frontera para reflejar el fin del capitalismo consumista. Nos centramos en la representación de la infancia en este género, pues la actitud que los adultos mantienen respecto a los niños contrasta con la visión romántica de Wordsworth y con la censura impuesta en el cómic estadounidense en la década de 1950. Analizamos la representación de la infancia y sus implicaciones en la narrativa transmedia que constituye *The Walking Dead*: el cómic original, la serie de televisión y la aventura gráfica de Telltale Games. En el primer caso, la relación paternofilial entre Rick y Carl evoluciona desde la sobreprotección a la inversión de roles a medida que ambos asumen la imposibilidad de escapar del horror que los rodea. En cuanto a la serie de televisión, desde el primer episodio queda reflejado un cambio en el sistema de valores de Rick. Finalmente, la aventura gráfica también se cimenta en la relación padre e hija de la pareja protagonista. Esta versión de *The Walking Dead* juega con la interactividad narrativa y la empatía de los jugadores, quienes presencian el paso a la madurez de la niña Clementine en un mundo postapocalíptico.

Palabras clave: cómic, infancia, narraciones del postapocalipsis, narraciones transmedia, *The Walking Dead*, aventuras gráficas.

El fin de la infancia en la narración transmedia de *The Walking Dead*

0. Las narraciones de zombis

El imaginario de los zombis se puede entender (en la posmodernidad) como una reacción ante el desbordado capitalismo consumista, es decir, son una metáfora de cómo el capitalismo transforma a los sujetos (Canavan, 2010: 432). La gran mayoría de los seres humanos se han convertido en consumidores insaciables que han perdido toda su «humanidad», la cual, según este género, comprendería todo sistema de valores morales y éticos. Los zombis, deshumanizados, cuestionan a su vez la «humanidad» de los «vivos» y ponen en duda la legitimidad o la utilidad de su sistema de valores. Este contraste da a los zombis la categoría de «El Otro», en constante oposición con los vivos, que se definen por lo que los separa de los no muertos (Canavan, 2010: 432).

En la narrativa zombi influyen las narraciones de frontera o *westerns*, que establecen la huida de un terreno yermo hacia un edén mítico, la tierra prometida, en el cual se pueda restaurar el orden y construir una nueva civilización (Canavan, 2010: 442). En cierto modo, las narraciones de frontera comparten origen con el género zombi, pues ambas surgen como reacción al avance tecnológico e industrial. Así, los zombis se pueden entender como una representación del colapso de la sociedad industrial y consumista que propicia la vuelta a un modelo rural de frontera. Son una amenaza del pasado, de los humanos que han muerto, así como un recordatorio del futuro, pues simbolizan en qué acabarían por convertirse los supervivientes (Canavan, 2010: 441).

En este género, la infancia supone la esperanza de regeneración, de forma similar a cómo el Hombre, el protagonista de la novela *The Road*, convencía a su hijo de que ambos portaban el fuego, la promesa de devolver la civilización perdida a un mundo devastado (McCarthy, 2006). Sin embargo, en las narraciones de zombis se trata a los niños según un doble discurso contradictorio en apariencia: al ser la esperanza de la regeneración humana, se los suele proteger de los horrores deshumanizantes del mundo postapocalíptico y se los educa en los valores éticos y morales del viejo mundo, el previo al apocalipsis. Aun así, para preservar dicha esperanza, los niños han de aprender técnicas de supervivencia que, con frecuencia, conllevan acciones como matar a aquellos humanos que supongan una amenaza, ya sean zombis o supervivientes. Este tipo de decisiones llevarán a los niños a revisar y cuestionar, periódicamente, los valores que se les inculcan.

Este artículo explora cómo esta infancia problemática se desarrolla en el universo de *The Walking Dead*, un texto publicado originalmente como cómic serial que se ha adaptado a los formatos de serie de televisión y aventura gráfica o videojuego episódico. Así pues, se prestará especial atención a cómo cada uno de estos tres medios aporta matices a esta visión contradictoria de la ardua niñez, pues deben contar una historia ambientada en el mismo universo de ficción atendiendo a sus particularidades narrativas (Planells, 2015: 51-52).

1. Los muertos vivientes: El cómic

Como se ha mentado en el apartado precedente, el universo de *The Walking Dead* se ha expandido y ha dado el salto a otros medios, tomando como punto de partida y de referencia el cómic de periodicidad mensual. Por tanto, esta narración de zombis (o conjunto de ellas) se puede catalogar de narración transmedia, que Jenkins define así (2008: 101):

Una historia que se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics, su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones.

En el caso que nos ocupa, la historia se presentó en el medio del cómic, en concreto en la serie de la editorial estadounidense Image Comics, caracterizada por su marcado enfoque independiente y por dejar en manos de los creadores los derechos de los personajes, al contrario de lo que sucede con Marvel y DC. Traducida en España como *Los muertos vivientes*, la serie comenzó a publicarse en 2003 con periodicidad mensual, escrita por Robert Kirkman y dibujada por Tony Moore, Charlie Adlard y Cliff Rathnurn. Se trata de un cómic de terror que recupera la imagen de los zombis de las películas de George A. Romero, como *La noche de los muertos vivientes* (1968), que reflejaban «los miedos y las ansiedades de la sociedad contemporánea» (Ramírez Moreno, 2015: 21). Se centra en cómo se enfrenta

al mundo postapocalíptico Rick Grimes, un *sheriff* de Georgia, figura de autoridad del antiguo mundo, que está dispuesto a todo por la supervivencia de su familia y de quienes le rodean. Durante sus más de ciento cincuenta números, recopilados en veinticinco volúmenes, los personajes se enfrentan a su propia moral cambiante, que refleja una visión de la naturaleza humana propia de la defendida por Hobbes (Paik, 2011).

Al comienzo, Rick despierta de un coma en la cama del hospital y se ve inmerso en el postapocalipsis, al igual que el protagonista de *28 días después* (2002). Parte en busca de su familia y pronto se une al grupo de supervivientes, entre los que se encuentran su esposa y su hijo, Carl. Rick y el resto de adultos supervivientes comparten el ideal romántico de Wordsworth de preservar la pureza de la infancia (Metz, 2012), por lo que deciden aislar a los niños de la plaga de muertos vivientes y de sus consecuencias con la esperanza de proteger la inocencia. Con este fin, durante los primeros seis números los adultos emulan la vida que llevaban antes del apocalipsis y transmiten una sensación de falsa normalidad. A medida que se suceden las muertes de varios personajes, los enfrentamientos violentos con otros grupos, como los habitantes de Woodbury liderados por el Gobernador, y las decisiones moralmente ambiguas, queda demostrada la imposibilidad de proteger a los niños del mundo que los rodea (Heimermann, 2014: 271).

Esta contradictoria actitud hacia la infancia queda reflejada en la figura de Carl, el hijo de Rick, coprotagonista de la narración de *Los muertos vivientes*. Su desarrollo y paso de la inocencia de la niñez a la violencia del mundo adulto no es solo uno de los ejes centrales de la trama del cómic, sino que también puede leerse como una analogía de la transición de los cómics infantiles, aquellos por los que abogaban las acusaciones de Frederic Wetham y la censura impuesta por el *Comics Code* a mediados de la década de 1950 (Heimermann, 2014: 267), a los más independientes y adultos, por ejemplo los que publica la editorial Image. Durante los números uno a seis, que componen el primer volumen recopilatorio de la serie, Rick y su esposa, Lori, discuten la necesidad de entregar un arma de fuego a su hijo para que pueda defenderse de los zombis. Al final de este arco argumental, el propio Carl se ve obligado a usar una pistola para evitar que Rick muera a manos de Shane, un viejo compañero de la policía movido por la envidia. Desde este momento, Carl deja de ser un niño al uso y adquiere una nueva personalidad más agresiva y moralmente ambigua, ataviado siempre con el sombrero de *cowboy* de su padre y un revólver. De forma progresiva, adopta un papel adulto en los sucesos que narra el cómic, toma partido en las decisiones del colectivo al que pertenece su familia y se convierte, así, en un miembro activo y responsable de la supervivencia de su grupo, en contraste con Sophia (una niña que vive en constante estado de negación y piensa que sus padres siguen vivos) y Ben (un niño que ignora las consecuencias de sus actos y termina matando, por curiosidad, a su hermano gemelo con la esperanza de que resucite en forma de zombi). Curiosamente, en el volumen once es Carl el encargado de ajusticiar a Ben por este crimen para así mantener el orden social de su grupo de supervivientes.

Los esfuerzos de Rick por proteger a Carl del mundo postapocalíptico disminuyen hasta la inversión de roles en el volumen nueve, cuando es Carl quien salva a su padre, indefenso y febril, y cuida de él mientras está enfermo, si bien expresa los miedos y las dudas que le asaltan durante el proceso. A continuación, en el volumen 12, cuando ambos se establecen en la comunidad de Alexandria, en apariencia segura, Carl cuenta a su padre que le es imposible olvidar todos los horrores que ha presenciado y fingir que es un niño de nuevo para así celebrar Halloween con los demás niños del asentamiento de supervivientes. En una batalla posterior, Carl pierde un ojo, y Heimermann subraya que esta mutilación refleja físicamente las atrocidades que ha presenciado y cometido, al mismo tiempo que le liga al sufrimiento y al rol social de su padre, que perdió la mano derecha en el primer encuentro con el Gobernador (2014: 281). Después de esta experiencia traumática, Carl aprende a manejar rifles de asalto (nada que ver con el primer revólver sobre el que discutían sus padres, como se mencionó antes) y, en el volumen dieciocho, llega a enfrentarse a Negan, el antagonista que se alza como un opresor masculino de fuerza bruta e infinita crueldad con sus víctimas, quien además aboga por imponer un sistema feudal entre las comunidades vecinas, que deben rendirse y pagar por protección.

Volviendo a las narraciones de frontera mentadas en el apartado anterior, la apariencia física de Carl (con sombrero de vaquero, revólver a la cintura y parche en el ojo derecho) acentúa la influencia del *western* en *Los muertos vivientes* (Canavan 2010: 442). El desarrollo de Carl guarda ciertos paralelismos con el de Mattie Ross, la protagonista de *Valor de ley* (Portis, 2011), pues ambos son niños que deben enfrentarse a la violencia del mundo de los adultos y aprender a desenvolverse en él. Esta lectura de *The Walking Dead* se sostiene gracias a la aparición de motivos que remiten a los relatos y las películas del lejano Oeste: la cárcel en la que se refugian los protagonistas a partir del tercer volumen se corresponde con la imagen de un fuerte fronterizo; se suceden los enfrentamientos con otras

comunidades rivales (algunas de las cuales se autodenominan «nativas» de ciertas áreas geográficas) para conseguir recursos; Shane, el policía y compañero de Rick, ejerce de padre sustituto de Carl durante su ausencia, como el protagonista homónimo de *Raíces profundas* (1953); mientras que el aspecto físico de Andrea emula, desde su llegada a Alexandria, al mítico pistolero sin nombre de Clint Eastwood en la *Trilogía del dólar* (1964-1966), con poncho incluido. Como en *Centauros del desierto* (1956), los protagonistas de *Los muertos vivientes* se ven obligados a reconocer la pérdida de la autoridad de los adultos, quienes no logran proteger a sus hijos ni el ideal de la inocencia infantil en un mundo en estado de terror y peligro constantes.

2. *The Walking Dead*: La serie de televisión

La amenaza de que el pasado, personificado por los zombis (Canavan, 2010: 441), acabe con la nueva generación y las esperanzas de futuro depositadas en ella también está presente en la serie *The Walking Dead*. Se trata de una adaptación televisiva desarrollada por el guionista y director Frank Darabont y por el propio Robert Kirkman que estrenó el canal AMC en octubre de 2010. Desde su primera emisión, cuenta con seis temporadas y ha superado varios récords de audiencia que la han convertido en un fenómeno de masas mundial, que incluso ha derivado en otra serie, a modo de precuela que narra una historia paralela, *Fear the Walking Dead* (2015).

La serie adapta las líneas argumentales generales de la trama del cómic, si bien difiere en varios puntos, introduce personajes nuevos (caso de Daryl Dixon), acaba con algunos de los protagonistas del cómic (Andrea) y deja vivos y da nuevos roles a otros que perecieron en la obra original (Carol y Judith, por ejemplo).

A pesar de las diferencias, comparte una visión de la infancia similar a la del cómic, como queda demostrado en la secuencia de apertura del episodio piloto (2010). En ella, el *sheriff* Rick Grimes se abre camino en los primeros días del postapocalipsis y busca a su familia, tras despertar del coma, cuando se encuentra con una niña rubia que deambula por la carretera. Su primera respuesta, casi un acto reflejo, es ayudarla y proporcionarle protección, como adulto y figura de autoridad que es. Sin embargo, su percepción inicial, e incluso su sistema de valores previo al apocalipsis, se ve sacudido al darse cuenta de que se trata de una niña zombi que intenta agredirle y matarle. El protagonista actúa por instinto, desenfunda como un pistolero del *western* y dispara a la niña en la cabeza, demostrando así que la preconcepción de velar por la seguridad y la supervivencia de la infancia ya no es una máxima moral válida en el mundo posterior a la epidemia zombi.

El desarrollo de Carl como personaje es similar a lo que puede leerse en el cómic, si bien, en comparación, queda algo desdibujado al compartir tiempo en pantalla con un plantel de secundarios creciente. Con el avance de las temporadas, Carl pierde la inocencia inicial y se convierte en un miembro activo de la comunidad que participa en las decisiones grupales y vela por la seguridad de los demás. Incluso, al igual que sucedía en el cómic, pierde el ojo derecho en la batalla de Alexandria, en este caso en el noveno episodio de la sexta temporada (2016).

Volviendo a la representación de la infancia, la segunda temporada (2011) plantea un cambio interesante para el conjunto del grupo de supervivientes. En ella, Rick y los suyos se refugian en la granja de Hershel, que se corresponde con el estereotipo de remanso de paz en la naturaleza presente en la cultura estadounidense (tómese como ejemplo la cabaña de *Walden* a la que se retiró Thoreau). Una vez allí, buscan a la desaparecida Sophia, la hija de Carol. Tras varios conflictos personales y una búsqueda fallida, la niña aparece en el granero de Hershel, donde la retenían cautiva después de haberse convertido en no muerto. Esta visión de Sophia supone un duro golpe para la comunidad, pues les recuerda cómo es la realidad, el mundo exterior que rodea (y amenaza) el refugio natural de la granja. Una vez más, es Rick Grimes el encargado de disparar a la niña frente a la impotencia de los demás supervivientes, remarcando así su rol de líder del grupo.

En otros puntos clave de la trama, *The Walking Dead* modifica la visión sobre la infancia del cómic. Es el caso del volumen once, cuando Carl toma la iniciativa y ajusticia a Ben, otro niño superviviente, por haber asesinado a su gemelo solo para ver cómo vuelve a la vida. En cambio, en el decimocuarto episodio de la cuarta temporada, es Carol, una mujer adulta, quien dispara a la niña que acaba de cometer un crimen similar.

3. Las aventuras gráficas de Telltale Games

El tercer medio objeto de estudio al que ha saltado la narración de *The Walking Dead* es el videojuego. En 2012, la empresa de ocio interactivo Telltale Games, conocida por sus adaptaciones de películas como *Regreso al futuro* y *Parque jurásico*, lanzó la primera temporada de su adaptación homónima del cómic de Robert Kirkman, que presenta un desarrollo paralelo al cómic y comparte el mismo punto de partida, la ciudad de Atlanta poco

tiempo después del apocalipsis zombi. Además, hay personajes que tienen pequeños cameos en el videojuego, como Hershel y Glenn. Antes de continuar con la visión que ofrece de la infancia, conviene señalar brevemente las particularidades narrativas de este medio.

En su libro dedicado a los videojuegos de terror, *Maestros del terror interactivo* (2015), Ramírez Moreno apunta que el éxito del género se basa en la empatía, ya que el lector o espectador (no se ha acuñado un término específico para quien experimenta una narración a modo de videojuego, y la denominación «jugador» puede resultar ambigua, si bien se usará en adelante por convención) experimenta la acción con los personajes, y no como ellos (2015: 25); es decir, las respuestas de nuestro cuerpo son reales, pero no el peligro, por lo que controlamos y gestionamos las emociones. Dentro de los videojuegos de terror, que se guían por este principio, las aventuras gráficas de *The Walking Dead* se pueden enmarcar en el género denominado *survival horror*, determinado, en buena medida, por lo que el jugador siente y hace en estas situaciones terroríficas, que es intentar sobrevivir para continuar la partida (2015: 27-28). Uno de los elementos claves de este género de videojuegos es la presencia del monstruo, que en nuestro caso de estudio se corresponde con los zombis, pues hacen que los jugadores actúen, ya sea mediante la evasión o la confrontación directa. Ramírez Moreno aporta una reflexión bastante pertinente al respecto y lo relaciona con la alteridad, con la presencia de la figura de El Otro (2015: 31):

La naturaleza del monstruo se mueve entre dos realidades: vivo y muerto, animado e inanimado, humano y animal, humano y diabólico... Gracias a esta impureza a menudo los monstruos reciben una serie de poderes extraordinarios, como una fuerza desmesurada, la capacidad de regeneración, la habilidad para adoptar otras formas o incluso la inmortalidad. La impureza conduce a la aversión, un sentimiento que aflora cuando el ser humano se encuentra con aquello que yace fuera de los límites de lo social, cultural y científicamente aceptado. Es decir, con lo desconocido.

Es más, Smethurst y Craps apuntan que, en la aventura gráfica de *The Walking Dead*, los no muertos no son los antagonistas principales, sino el catalizador de los conflictos entre los supervivientes para así sacar a la luz la barbarie y violencia propias de los humanos (2015: 11).

Con estas consideraciones teóricas presentes, se puede retomar el análisis del videojuego de *The Walking Dead* desde la perspectiva de la infancia, como en los apartados precedentes y siguiendo las reflexiones de Froschauer (2014) y Smith (2013). En la primera temporada (2012), el protagonista al que controla el jugador es atípico para tratarse un videojuego, ya que Lee es un afroamericano convicto por asesinato que escapa del coche patrulla que le lleva a prisión. En su huida, Lee llega a una casa de las afueras de Atlanta (la América suburbana) en la que conoce a una niña de ocho años, de rasgos latinos, llamada Clementine. Dado que sus padres han desaparecido y su niñera se ha transformado en zombi, Clementine acaba bajo la tutela y el cuidado de Lee. A lo largo del videojuego, la niña actuará de brújula moral de Lee y del propio jugador (Froschauer, 2014), que basará sus decisiones en el impacto que puedan causar en la niña y en su supervivencia.

El juego establece, nada más comenzar, que la historia se adaptará a las decisiones de los jugadores. Se trata de un truco narrativo, pues, como señala Froschauer (2014) y puede comprobarse si se juega varias veces y se toman decisiones opuestas, el progreso del juego y el final de la historia siempre son los mismos, si bien este truco sí afecta a cómo empatizan los jugadores (Smith, 2013). Es decir, la aventura gráfica no se fundamenta en la dinámica de decisiones del jugador que cambien la trama y el orden de los acontecimientos, sino que intenta crear cierta complicidad entre la historia, los personajes y el jugador para generar interacción emocional y moral en el mundo postapocalíptico de *The Walking Dead*. Es más, a medida que el jugador progresa, se da cuenta de que no hay una única decisión correcta. Así se fomenta la imaginación de los espectadores y se los invita a preguntarse qué habría pasado de haber optado por una decisión alternativa del abanico de posibilidades que se les presentaba en los momentos más críticos de la trama. Según esta dinámica de juego, se controlan las decisiones, pero no las consecuencias. A través de la técnica narrativa de los «camino paralelos» (Froschauer, 2014), las decisiones del jugador no alteran qué pasa, pues el final de la aventura gráfica siempre es igual, sino cómo pasa y en qué tipo de persona se convierte Lee a ojos de Clementine. La ilusión de la libre elección influye solo en los detalles de cómo se producen las secuencias de sucesos inevitables y en cómo reacciona Lee (y por ende, el jugador) ante ellos (Smethurst y Craps, 2015: 12).

Buena parte de las decisiones que se han de tomar tienen que ver con la protección del grupo de supervivientes al que se une Lee y, en especial, de la infancia. Al igual que las versiones de *The Walking Dead* de los dos medios anteriores, el videojuego subraya la

imposibilidad de proteger a los niños de los horrores y la violencia del postapocalipsis. Por ejemplo, la muerte de Duck, el hijo de Kenny, es inevitable independientemente de la decisión que tome el jugador y, ante la impotencia de su padre, es Lee el encargado de poner fin al sufrimiento del niño y evitar que se transforme en zombi, al igual que sucedía con Rick y Sophia en la serie de televisión.

La segunda temporada del videojuego (2014) funciona de igual manera y se basa en la toma de decisiones en momentos críticos para potenciar la complicidad del jugador. Sin embargo, esta vez la protagonista y avatar de los jugadores es Clementine, ahora una niña de diez años que ha madurado y refinado sus habilidades de supervivencia, aquellas que aprendió de Lee en el videojuego anterior y de los dos personajes que actúan como padres sustitutos, Christa y Omid. La evolución de Clementine en esta segunda entrega es de sumo interés, pues deja de ser víctima de su propia inocencia e ingenuidad en el primer episodio y su búsqueda de una figura adulta de referencia y autoridad (como pueden ser Kenny, de corte paternal; o Luke y Jane, en este caso filial) queda en segundo plano al convertirse la propia protagonista en la figura de autoridad para otros niños que confían en ella y ponen su supervivencia en manos de Clementine. Este es el caso de Sara, que la ve como a una hermana mayor, y del bebé Alvin Jr., para quien Clementine se convierte en una figura materna.

En cualquier caso, Clementine aprende de los errores de Lee y recoge su testigo, es la nueva «portadora del fuego» y se constituye como un miembro activo en la supervivencia del grupo (al igual que Carl en el cómic), capaz también de cuidar de sí misma. El jugador experimenta esta transformación en la interfaz de juego de Clementine, que es la misma que tenía Lee en la primera temporada, es decir, ambos comparten la misma visión del mundo que los rodea y la capacidad de interacción con el entorno.

Por complicada que resulte la infancia en el mundo postapocalíptico en términos morales, este doble discurso es más extenso de lo que pueda aparentar. Los valores previos, supuestamente obsoletos, no resultan irrevocablemente inútiles, ya que, en más de una ocasión, si el jugador ha mostrado compasión por otros personajes, tiene más probabilidades de salvarse de situaciones complicadas que si solo mira por sus propios intereses y supervivencia.

Como medio narrativo, el videojuego (de manera más específica, la aventura gráfica) ayuda a enfatizar la empatía, como argumenta Bogost (2011: 23). El universo postapocalíptico de *The Walking Dead* supone un gran entorno en el que explorar la infancia, quizá por ser uno de los estadios de desarrollo de la identidad y la personalidad más sensibles y vulnerables a este contexto. Por tanto, los juegos de Telltale han demostrado una gran destreza al poner en marcha técnicas casi exclusivas del videojuego como forma narrativa.

El éxito comercial y crítico de esta aventura gráfica ha garantizado una tercera entrega dedicada a Clementine, que en estos momentos está en desarrollo, y una miniserie centrada en la figura de Michonne, un personaje clave del cómic original. En *The Walking Dead: Michonne* (2016), la protagonista afronta una aventura en solitario en la que lidia con una comunidad hostil de supervivientes y con los fantasmas de sus hijas, a quienes no fue capaz de salvar y perdió al comienzo del apocalipsis.

4. Conclusión

En sus distintas manifestaciones, ya sea en el cómic de partida o en la serie de televisión y los videojuegos basados en él, la narración transmedia de *The Walking Dead* subraya, como se ha visto en los ejemplos de este artículo, la imposibilidad de proteger a los niños de la violencia y los horrores del mundo adulto, por lo que apunta la creciente dificultad de recuperar los valores y códigos morales previos al apocalipsis zombi.

Obras citadas

Bibliografía primaria

- Boyle, Danny. *28 días después*. Twentieth Century Fox, 2002. Film.
- Darabont, Frank. *The Walking Dead - Temporadas 1 a 5*. Cameo. Film.
- Ford, John. *Centauros del desierto*. Warner, 1956. Film.
- Kirkman, Robert et al. *The Walking Dead*. 1-150, Berkeley, CA: Image Comics, 2003. Print.
- Leone, Sergio. *La trilogía del dólar*. Divisa HV, 1964. Film.
- McCarthy, Cormac. *The Road*. Nueva York: Vintage, 2006. Print.
- Portis, Charles. *Valor de ley*. Trad. Eduardo Mallorquí. Barcelona: Debolsillo, 2011. Print.
- Romero, George A. *La noche de los muertos vivientes*. Crest Media, 1968. Film.
- Stevens, George. *Raíces profundas*. Paramount, 1953. Film.

The Walking Dead: Season One. Telltale Games, 2012. PC.

The Walking Dead: Season Two. Telltale Games, 2014. PC.

The Walking Dead: Michonne. Telltale Games, 2016. PC.

Bibliografía secundaria

Bogost, Ian. *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. Print.

Canavan, Gerry. «“We Are the Walking Dead”: Race, Time, and Survival in the Zombie Narrative». *Extrapolation* 51.3 (2010): 431-453. Print.

Froschauer, Adrian. «Clementine Will Remember All of That: The Illusion of Choice in Telltale Games’ The Walking Dead». *The Ontological Geek*. N.p., 10 ene. 2014. Web. 4 may 2016.

Heimermann, Mark. «Old Before Their Time: The Impossibility of Childhood Innocence in The Walking Dead». *Journal of Graphic Novels and Comics* 5.3 (2014): 266-283. Print.

Jenkins, Henry. *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Trad. Xavier Gaillard Pla. Barcelona: Paidós, 2008. Print.

Metz, Stephanie. «“The Youth... still is Nature’s priest”: Wordsworth and the Child of Nature». *Romantic Politics*. N.p., 2012. Web. 4 may 2016.

Paik, Peter Y. «The Gnostic Zombie and the State of Nature: On Robert Kirkman’s The Walking Dead». *Social Research Network* (2011): n. pag. Web.

Planells, Antonio José. *Videojuegos y mundos de ficción*. Madrid: Cátedra, 2015. Print.

Ramírez Moreno, Carlos. *Maestros del terror interactivo*. Madrid: Síntesis, 2015. Print.

Smethurst, Toby, y Stef Craps. «Playing with Trauma: Interreactivity, Empathy, and Complicity in The Walking Dead Video Game». *Games and Culture* 10.3 (2015): 269-290. Web.

Smith, Ryan. «Empathy Games: Finding the virtues amid the violence of Telltale’s The Walking Dead». *The Gameological Society*. N.p., 3 may 2013. Web. 4 may 2016.

Perfil de los autores:

Jorge González Vázquez cursó Estudios Ingleses en la Universidad Complutense de Madrid, institución en la que defendió su trabajo de fin de grado acerca de las nociones de maternidad y memoria en *Beloved*, de Toni Morrison. Ha sido becario de colaboración y entre sus áreas de interés académico destacan la literatura contemporánea de Estados Unidos y las posibilidades narrativas de los videojuegos. Actualmente cursa el máster en Estudios Literarios de la UCM.

Contacto: <jorggo02@ucm.es>

Miguel Sanz Jiménez se graduó en Estudios Ingleses en la Universidad Complutense de Madrid. Su trabajo de fin de grado estudiaba cómo las aspiraciones del sueño americano motivan a los personajes de *Death of a Salesman*. Amplió sus estudios de literatura contemporánea de Estados Unidos en la Universidad Loyola de Chicago. En este país, fue auxiliar de conversación y, al volver a España, cursó el máster de Traducción Literaria de la UCM y fue becario de colaboración. Su tesina versa sobre la novela *The Good Lord Bird* y las posibilidades de traducirla al castellano. Cursa estudios de doctorado en la UCM.

Contacto: <miguelsanz@ucm.es>