

Army of the Dead: menos emocionante que una mancha de cátsup en la camisa



FOTOS: Internet

Kinetoscopio

Por Marco A. Hernández Maciel

La Paz, Baja California Sur (BCS). Parecía un viaje alucinante. Se esperaba como una irrupción del género después de aquel brillante debut como director de **Zack Snyder** llamada: *Amanecer de los muertos* estrenada en 2004. Incluso, logró lo que ni **Cuarón** con *Roma*, ni **Scorsese** con *El irlandés* que tanto buscaron: que **Netflix** los apoyara con una distribución comercial en salas de cine que fuera más allá de los festivales. Y a todo eso, se le suma el *hype* que **Snyder** trae

tras el estreno su épica versión de la *Liga de la Justicia* con todo y sus pleitos con los ejecutivos de *Warner Bros* y su tragedia familiar que lo obligó a despedirse del proyecto en aquel momento. Pero no, este pretendido blockbuster llegó sin alma, y vaya que es mucho decir aún en una película con zombies de por medio.

El principal problema de la película es el guion. Zack Snyder es un genio de la composición cinematográfica y ha logrado revolucionar su lenguaje –recordemos 300 o Watchmen, por citar algunos ejemplos–, pero es un terrible guionista. Aun recuerdo la profunda decepción que me causó Sucker Punch del 2011, y aquí, para el primer acto de la película, las alarmas estaban sonando a todo lo que da, y jamás dejaron de sonar. La historia está construida torpemente, en ningún momento se siente tensión o emoción, todos los personajes parecen de relleno y salta sin contemplaciones de la comedia, al gore, al melodrama, al thriller, sin aterrizar un tono definido. En palabras llanas, no sabes si reír o llorar, y al final todo queda en un profundo y filosófico: –Meh!, ya van más de dos horas y esta película aún no acaba.

También te puede interesar: [Los Mitchell contra las máquinas: un espectáculo divertidísimo y loco que provoca reflexiones profundas](#)



Un mundo de diferencia con la ya mencionada película debut del 2004, que tan solo en los primeros 10 minutos de metraje genera múltiples bifurcaciones emocionales de una historia que vale la pena ver. Quizás, si le hubiera pedido ayuda a **James Gunn** –autor de ese guion, también escritor y director de la saga de *Guardianes de la Galaxia*– otra cosa hubiera sido.

Al menos, el espectáculo visual valdrá la pena. No, no, no y no. O quizás sí, pero ya no importa. Filmado en digital, se nota una falta de atención al detalle y la utilización de herramientas visuales sin ningún fin dramático. Tan solo un ejemplo: la mayoría de los diálogos están filmados con el fondo desenfocado, algo similar a lo que hacemos en nuestros teléfonos cuando ponemos la cámara con el efecto *bokeh*. Y es desesperante ver como el actor lucha a muerte contra el director de fotografía para no salirse de foco. Es como si la película la hubieran grabado con un *iPhone*, siempre en modo retrato.

Bueno, de perdida tendrá buenos efectos. ¡Uy! Pues no,

tampoco. Los efectos digitales son un lastre en todo el filme. Si bien, somos testigos de un festival de sangre, sesos y vísceras, es difícil reaccionar mas allá de una leve risa por el efecto que la sangre digital recrea en pantalla. No sorprende, ni emociona, aunque los litros de sangre digital sean ilimitados, una botella de salsa cátsup provoca más terror que lo que vimos en esta película.

—

AVISO: CULCO BCS no se hace responsable de las opiniones de los colaboradores, esto es responsabilidad de cada autor; confiamos en sus argumentos y el tratamiento de la información, sin embargo, no necesariamente coinciden con los puntos de vista de esta revista digital.