

# EL 'ZOMBI' COMO METÁFORA (CONTRA)CULTURAL

Àngel Ferrero y Saúl Roas

Universidad Autónoma de Barcelona

*Lo importante de la vida es no estar muerto.*

Ramón Gómez de la Serna

**Resumen:** En la última década el subgénero cinematográfico de películas de zombis (muertos vivos) no sólo ha vuelto a la gran pantalla con un éxito notable de público y crítica, sino que ha generado una extensa literatura y penetrado en la conciencia colectiva, convirtiéndose en una recurrente metáfora social. El artículo explora las causas de este fenómeno sociocultural a través del análisis de un extenso corpus fílmico con el objetivo de explicar el origen y la evolución de la figura del muerto viviente como metáfora social en el cine y su flexibilidad para la crítica en contextos de crisis política, social y económica, desde los clásicos *La legión de los hombres sin alma* (*White Zombie*, Victor Halperin, 1932) y *La noche de los muertos vivos* (*Night of the Living Dead*, G.A. Romero, 1968) hasta las muestras más actuales del género.

**Palabras clave:** cine de terror, cine de género, zombi, metáfora social.

## Zombie as (counter)cultural metaphor

**Abstract:** In the last decade zombie films have not only experienced a comeback with critical acclaim as much as box-office success, but also spawned a large specialized literature and entered in the social consciousness. Thus, the figure of the zombie has become a social metaphor. The article sets a cartography of the genre, explores the causes of this sociocultural phenomenon and explains the origin and evolution of the undead as a social metaphor in several contexts of social, political and economic crisis, from the classics *White Zombie* (Victor Halperin, 1932) and *Night of the Living Dead* (G.A. Romero, 1968) to the most recent films.

**Keywords:** horror film, genre film, zombie, social metaphor.

## Introducción

En su prólogo a *La estética geopolítica* de Fredric Jameson (1995: 13), Colin McCabe plantea dos dificultades del análisis sociológico de los fenómenos culturales. La primera de ellas, y la que aquí nos interesa más, «se centra en definir los mecanismos que conducen de la base a la superestructura. ¿De qué modo concreto la organización económica causa efectos en niveles que no pueden relacionarse directamente con ella?» Pregunta en verdad harto difícil de responder –y que no gana sino en complejidad si sumamos factores históricos, psicológicos y aún étnicos que contribuyen a la dificultad en el análisis de cualquier artefacto cultural– y que aquí no habremos más que

apuntar. Con todo, plantear la pregunta no es baladí, pues el objeto que nos ocupa –el zombi y, más concretamente, su figura como metáfora cultural (o contracultural)– ha asaltado recientemente la esfera cultural en su sentido más amplio, como escribía Isaac Rosa (Público, 2010) el pasado mes de noviembre:

«No sé ustedes, pero yo ya estoy aburrido de la moda zombi. Aunque nunca me han apasionado, puedo reconocer que el muerto viviente tiene su gracia; pero ya se están pasando: películas, series, novelas (hasta *remakes* de clásicos), videojuegos, porno zombi, Día del Orgullo Zombi, webs donde metes tu foto y te ves cara de resucitado [...] Como además los zombis sirven de metáfora facilona para todo tipo de análisis sociales, últimamente no hay comentarista que no recurra en algún momento a la analogía zombi. Lo mismo vale para el gobierno de Zapatero que para un equipo de fútbol en horas bajas [...] todo es susceptible de ser analizado en clave zombi. [...] Y de modo muy destacado, cómo no, la economía. Los escenarios post-apocalípticos de la ficción (un planeta devastado y poblado por muertos andantes) van como anillo al dedo para caracterizar la crisis, con una economía mundial arrasada y habitada por empresas, bancos y hasta países que están económicamente muertos pero que siguen caminando como si nada, aunque se les caiga la carne a trozos [...] Así, últimamente he oído hablar de ‘inmobiliarias zombis’ (que se mantienen sin actividad alguna), ‘edificios zombis’ (levantados en el boom, y hoy vacíos o inacabados), y la más espeluznante: los ‘bancos zombis’, referido a entidades inviables pero sostenidas con dinero público, que se mantienen en pie con esperanza de resucitar.»

Aunque, efectivamente, éstos son los usos más extendidos, no son ni mucho menos los únicos, como veremos inmediatamente, y la metáfora, como acostumbra a ocurrir con los fenómenos culturales, está lejos de funcionar en un solo sentido. Por citar sólo unos cuantos ejemplos más se ha hablado de ordenadores zombi (ordenadores infectados para controlarlos de forma remota); la filosofía analítica también ha desarrollado los llamados “zombies filosóficos” para iluminar los problemas sobre la conciencia y su relación con el mundo físico en varios experimentos mentales (véase la entrada “zombie” en la Enciclopedia de Filosofía de la Universidad de Stanford: <http://plato.stanford.edu/entries/zombies/>). Incluso una hipotética plaga zombi ha servido como modelo al gobierno de EEUU para enseñar diferentes formas de actuación frente a emergencias (Yanes, J., 2011). Podemos observar así que, en la última década, el zombi se ha convertido en un término tan cotidiano y en un concepto tan amplio que es difícil definir exactamente de qué estamos hablando cuando hablamos de zombis, aunque quizá por este mismo motivo sea un concepto fascinante y lleno de posibilidades. Si sumamos a ello la enorme presencia del zombi en ámbitos tan diferentes como son el cinematográfico, el literario, el televisivo o los videojuegos la cuestión zombi nos plantea algunas preguntas básicas, como por ejemplo ¿por qué el zombi?, y, sobre todo, ¿por qué ahora?, preguntas a las que intentaremos responder en este artículo.

## ¿Por qué el zombi?

A partir de los años cuarenta del siglo XX la teoría cinematográfica empezó a entender el género de terror como una estructura donde podían analizarse todo

tipo de metáforas relacionadas con los comportamientos, miedos o deseos de la sociedad, como formuló S. Kracauer (1995) en su conocido estudio sobre el cine de terror de la República de Weimar. Las hordas de monstruos, hipnotizadores o dictadores que el cine alemán de los años veinte y principios de los treinta creó eran la consecuencia, según Kracauer, de una sociedad que se sentía manipulada y engañada y que en su fuero interno deseaba y a la vez temía a un dictador que impusiera seguridad y orden en la nación. Pese a la generalización interpretativa y a esa idea teleológica que unía a los monstruos de terror con el mismísimo Hitler y el advenimiento del nazismo, su estudio sentó las bases para analizar la producción cinematográfica como el reflejo de una cultura determinada. Kracauer desarrolló así una nueva lectura del fenómeno fílmico, abierta a indagar en los temores y deseos de la sociedad mediante el estudio de la producción cinematográfica. Para el autor alemán las obras cinematográficas eran el lugar adecuado donde reflexionar sobre estas cuestiones ya que, entre otras razones, el cine extraía su material de la realidad y era el resultado de un proceso de producción colectiva. Por tanto, era a través del grupo que el cine mostraba la realidad. Para autores más actuales, como por ejemplo Jameson (1995), el cine es también el medio que mejor representa nuestra cultura. Para Jameson el cine es producto de las formas más refinadas de producción industrial posmoderna, pues une de forma muy singular economía, política, cultura, etc., razón por lo que se puede analizar en él de manera más fructífera el actual inconsciente político.

No obstante, es interesante que fuera justamente en las películas de terror, y más concretamente en el análisis de los monstruos que aparecían, donde Kracauer viera con más evidencia la relación entre la producción cinematográfica y el sentir social. El monstruo, que desde una visión psicoanalítica lo podemos definir como la representación de lo que nos asusta, posee unas características concretas según los miedos existentes. En efecto, con el monstruo no abordamos directamente nuestros miedos o deseos, sino que éstos son traducidos mediante metáforas que relacionamos tanto con las cualidades del monstruo como con el conjunto de la narración. Por esta razón, conforme la figura del zombi se ha ido asentando en nuestro imaginario cultural hemos podido observar un proceso por el cual las relaciones sociales, políticas, étnicas, de género o económicas se constituían, gracias a los distintos tratamientos del monstruo, en la formación de historias de terror donde exponer nuestros temores, críticas e incluso deseos. A lo largo de su corta vida el zombi se ha convertido así en una forma de expresión adecuada, en un subterfugio donde mostrar y analizar toda una serie de cuestiones.

Un caso ejemplar sobre esta cuestión es sin duda la denominada saga *romeriana*. En todas sus películas G. A. Romero ha utilizado al zombi para manifestar el desasosiego que causaban ciertos hechos políticos y sociales del momento. Se ha dicho bastantes veces, por ejemplo, que *La noche de los muertos vivientes* (*The Night of the Living Dead*, G. A. Romero, 1968) escondía una crítica a la guerra de Vietnam y a la sociedad estadounidense, pues los zombis, que representaban a los soldados muertos, volvían de la tumba para vengarse de la opulenta, egoísta y represiva sociedad que los había enviado a la muerte. Como ha dicho Martínez Lucena (2010:75) este hecho avalaría que la película está en consonancia con las ideas demócratas, como demostraría la crítica a la segregación racial y a la familia tradicional burguesa que subyace en

el film. No obstante, aunque muchos críticos y espectadores vieron en *La noche de los muertos vivientes* una crítica a la guerra de Vietnam o una alegoría de la lucha contra la segregación racial en Estados Unidos, Romero ha repetido muchas veces que esa no fue su intención, y que por tanto no fue premeditado, aunque tomó buena nota de ello para sus siguientes películas. Un rápido repaso así nos lo demuestra: en *Zombi (Dawn of the Dead, 1978)* encontramos una clara crítica a la voracidad de la economía capitalista; en *El día de los muertos (The Day of the Living Dead, 1985)* una crítica a la militarización de la era Reagan; *La tierra de los muertos (Land of the Dead, 2005)*, rodada 20 años después, dirige su atención a la manipulación política de la era Bush y *El diario de los muertos (Diary of the Dead, 2007)* hacia la manipulación informativa. Romero lo ha expresado claramente: «las historias de zombis funcionan con la misma eficacia que los cuentos infantiles. Los cuentos de hadas eran, en el fondo, historias políticas a través de las cuales era muy fácil poder expresarse [...] No me interesa ser el Michael Moore del horror ni nada por el estilo, pero me siento bien cada vez que soy capaz de poder expresar y decir las cosas que quiero utilizando este medio.» (Serrano Cueto, 2009: 61). Observamos así que tanto los directores como los espectadores son muy activos en buscar este tipo de relaciones, por lo que si el zombi careciera de esa intención metafórica no tendría ni el interés ni la presencia que tiene hoy día<sup>1</sup>. Películas ejemplares como *Fido (Fido, Andrew Currie, 2006)*, o capítulos de series de televisión como *El ejército de los muertos (Homecoming, Joe Dante, 2005)*, por ejemplo, explotan esta cuestión magistralmente, ya que en vez de utilizar el terror o la casquería de manera burda dan prioridad a ese doble sentido de la figura del zombi. Y no se trata de excepciones, pues esta disposición consciente a la crítica es mucho más evidente que en otras cintas de terror. Por tanto, podemos señalar que una de las razones que han convertido al zombi en una forma de expresión adecuada es que se trata de un monstruo que no representa casi nada en concreto por sí mismo, y que por tanto lo puede representar casi todo, según se le relacione con un contexto histórico y social determinado o con otro. Esta imprecisión dentro de un marco delimitado, sin embargo, es la que lo hace flexible y apto para la metáfora.

Un breve recorrido histórico nos ayudará a entender mejor a nuestro caníbal compañero. El término “zombi” (en ocasiones: “zombie”) proviene del criollo haitiano 'zombi' y éste, según se cree, del kikongo –una lengua bantú hablada en la zona del Congo y Angola– 'nzambi' (“dios”) y en la religión vudú hace referencia a un muerto resucitado por un 'bokor' o mago que lo controla, pues el muerto, como tal, carece de voluntad. Los esclavos negros trajeron consigo esta creencia a las colonias europeas en el Caribe. Pero no fue hasta el siglo XX, con el desarrollo científico de los estudios del folclore y la antropología, que este mito vudú comenzó a ser estudiado seriamente por autores como Zora Neale Hurston o Wade Davis –autor del célebre *La serpiente y el arcoiris* en 1985, que inspiró una adaptación bastante libre de Wes Craven en 1988– a partir de los casos de los que se tenía constancia en el folclore, la literatura

<sup>1</sup> Recientemente, el diario Público informaba sobre un movimiento, llamado “Occupy Wall Street”, que “para escenificar la muerte del capitalismo” se habían manifestado por Nueva York disfrazados de zombis. [En línea: <http://www.publico.es/internacional/399763/zombis-corporativos-en-wall-street>. Fecha de consulta: 05-10-2011]

etnográfica y los relatos de misioneros. Según Davis, que realizó una investigación de campo sobre el tema en 1982, los zombis eran en realidad víctimas de un elaborado engaño: después de serles introducida tetrodotoxina –una potente toxina extraída del pez globo potencialmente mortal, pero que suministrada en pequeñas cantidades y mezclada con otras sustancias que alteran la conciencia (como la datura)– que mantiene a la víctima en un estado catatónico, el *bokor* puede manipular la voluntad del “zombi” a su antojo, haciéndole creer que había muerto y resucitado. Para reforzar el proceso se enterraba y desenterraba a la víctima. Este estado psicótico inducido por las drogas sería reforzado, según Davis, por las creencias religiosas y culturales del grupo, llevando a que el individuo reconstruya su identidad como zombi, y, como tal, no le quede otro papel en la sociedad haitiana salvo el que le conceda el *bokor*, quien explotaba a estos zombis, huelga decirlo, como mano de obra de barata, sobre todo en las plantaciones de caña de azúcar. Así se muestra, por ejemplo, *White zombie* (*White zombie*, Victor Halperin, 1932), la primera película del género de la que se tiene referencia.

Con todo, aunque se ha tratado de ver, desde posiciones eurocentristas, el mito del muerto viviente como una creación exclusiva del folclore y la tradición criolla haitiana, éste se encuentra en todas las culturas, lo que demuestra su universalidad en razón al común temor a la muerte. Así, en la mitología nórdica encontramos al *draugr*, en la árabe a un demonio necrófago llamado *gul*; en Europa occidental al *revenant*, y así sucesivamente. Sólo en el sudeste asiático el término comparte un mismo tronco común en China (*jiangshi*) Corea (*gangshi*) y Japón (*kyonshi*). La figura del zombi también es tremendamente popular en Nigeria, como demuestra una serie del fotógrafo Pieter Hugo sobre Nollywood del 2008; una prueba más de la universalidad de su figura. Por citar tan sólo un ejemplo más, Román Gubern escribe que el mito del muerto viviente «se asentó en la Europa medieval durante las grandes epidemias, en las que sus víctimas eran enterradas precipitadamente, a veces antes de morir, de modo que los más afortunados podían escapar de sus tocás tumbas, provocando espanto en sus conocidos; o bien al abrir sus ataúdes se comprobaba que su cuerpo se había movido, en un desesperado intento por huir de su tumba, o había mordido el sudario en su desesperación, o había arañado la madera, o su propio rostro, etc. [...] De la Gran Plaga de Londres (1665), con sus enterrados prematuros y sus muertos que se alzaban del lecho, nos ha dejado Daniel Defoe un retrato tremendo en su *Diario de un año de la peste* (1772). A estas situaciones colectivas excepcionales hay que añadir, en épocas en que las comprobaciones médicas eran muy imperfectas, la tragedia de los enterrados vivos, entre ellos las víctimas de catalepsia (o muerte aparente). [...] Habría que añadir todavía la prolongada actividad de los ladrones de cadáveres en cementerios, para investigación o prácticas de anatomía, que conducían también a descubrir ataúdes inexplicablemente vacíos. Así se fue forjando la leyenda de los muertos vivientes.» (Gubern, 2002: 325-326)

Este zombi cinematográfico inicial que comentábamos, denominado vudú, o incluso el primer zombi romeriano, también volvía de la tumba para aterrar a los vivos, vinculándose así, además de con el muerto viviente descrito, con esa figura mítico-religiosa histórica que es el fantasma, el espectro o el aparecido. El zombi era en cierta forma su versión laica, y por tanto física y carnal, de ahí

que Pedrero Santos haya dicho: «De una u otra manera, hasta la llegada de *La noche de los muertos vivientes* había estado muy presente en el género lo que podríamos llamar un sentido espiritual o psicológico del terror, relativo al miedo a lo desconocido, a los miedos interiores [...]. Con la película de Romero, esta visión del terror se transforma, ahora es el miedo físico lo que impera, [...]; es más, algo tan prosaico y brutal como al hecho de ser comido vivo, sin motivo alguno y por nuestros semejantes, sin que conozcamos la causa que genera tal comportamiento” (Serrano Cueto, 2009: 87). Pero si bien es sencillo afirmar que el zombi no pertenece a la familia de los fantasmas, si intentamos relacionarlo con su otro pariente, el denominado no-muerto, nos asaltan más dudas. No cabe duda de que el zombi es un no-muerto en su sentido más literal, pero no lo es en su sentido metafórico, pues al contrario que los no-muertos tradicionales, como los vampiros o Frankenstein, no parece que el zombi actual sea una forma de hablar sobre la muerte (el temor que nos provoca o nuestro miedo a lo desconocido) o sobre el más allá ni parece que el monstruo refleje ninguna experiencia o enseñanza sobre ella. Por esta razón en las muestras más actuales del género el ser humano casi nunca ha de morir para transformarse en zombi, sino que más bien ha de ser infectado por un tipo de virus que, además de convertirlo en una especie de autómatas agresivo y caníbal, le permite seguir viviendo sin las constantes vitales normales. De esta forma, mediante la figura del zombi hacemos desaparecer las cualidades que nos hacen humanos (la inteligencia, la empatía, los sentimientos, etcétera), aunque no todas. Permanecen las que mejor nos identifican hoy día: la alienación, el carácter de masa anónima y esa especie de egoísmo exacerbado que nos empuja a satisfacer nuestros apetitos de inmediato. Por esta razón, y al contrario de lo que ocurre con otros monstruos semejantes, el zombi no habla (casi nunca), no tiene nada que decir porque no sabe nada. Y no sabe nada porque, generalizando, el zombi es un ser humano que por culpa de alguna intoxicación o de un virus deja de sentir y pensar. El zombi no es realmente un monstruo al uso, sino una metáfora del ser humano corriente que ha sido infectado y manipulado. Y aunque siempre acaba cometiendo algún tipo de crimen, no es realmente por voluntad propia. De esta forma el zombi se convierte en monstruo y víctima a un mismo tiempo, y esta dualidad le hace todavía más aterrador. Es víctima porque no puede ni escapar de sus instintos ni del contagio, y es monstruo porque aparentemente nadie le obliga a actuar de ese modo. Es monstruo y víctima porque ni es consciente de su maldad, como sí ocurre con Drácula u otros monstruos, ni es consciente de su lamentable situación. El zombi representa así a ese ser humano que ha perdido su humanidad, y es esa pérdida de humanidad, transmitida por nuestros semejantes como un virus, la que nos aterroriza realmente. Entendemos así que la conducta perversa es contagiada como un virus, y por tanto hay un intento de resistencia hacia ser contaminado por ella. Un virus que nos inculca tanto el consumismo desacerbado, como en *Zombi*, como la codicia o el totalitarismo, como en *La tierra de los muertos*. No es por tanto el miedo a la muerte o a lo desconocido lo que representamos con el zombi, sino el miedo a ser controlado y actuar de forma inconsciente. En resumen, el zombi es la representación de un monstruo, sí, pero también de una víctima, de un engañado, del que no es consciente de lo que sucede, del alienado, y que aún así infringe el mal, lo perpetúa y lo contagia. Esta es una de las razones de que el zombi se haya adaptado mejor que otros monstruos a nuestra realidad.

Otra de las razones es que al contrario que los vampiros u otros no-muertos, que pueden situarse en un pasado o futuro lejanos, al zombi se le relaciona siempre con nuestro presente inmediato o con un futuro próximo consecuencia de los problemas existentes en el presente. Como veremos después, los argumentos zombis están relacionados normalmente con grandes desastres que llevan a la humanidad a la ruina. Pocas veces la sociedad logra reconstruirse tras una epidemia zombi, como por ejemplo ocurre en *Zombies party*, (*Shaun of the Dead*, Adgar Wright, 2004). No ocurre así con el vampiro, donde la sociedad humana puede existir paralela e incluso ignorante a su existencia. El zombi representa un totalitarismo absoluto que, como tal, no puede existir aislado. Se expanden en cuestión de horas, por lo que es imposible la coexistencia con los humanos, sus verdaderos enemigos. Tampoco tiene un límite geográfico concreto. Prueba de ello es que pueden surgir en cualquier parte del mundo. Se han hecho películas sobre zombis desde Nigeria a Australia y desde Europa, pasando por Turquía y Japón, hasta Estados Unidos. Es un monstruo transnacional, globalizado, y por eso mismo tan pertinente para hablar sobre nuestra situación actual. Otra de sus diferencias es que tanto explícita (experimentos científicos, desechos químicos o radioactivos, manipulación de productos alimenticios, etcétera) como implícitamente, de una forma u otra es normalmente el propio ser humano el culpable de que existan zombis. Como responsables de su situación podemos entender mejor ese profundo odio, representado por un instinto caníbal que sólo se apacigua temporalmente al devorarnos o infectarnos, que sienten hacia todo lo humano. Romero ha planteado esta cuestión en su último film *La supervivencia de los muertos* (*Survival of the Dead*, 2009), donde uno de los personajes trata de alimentar a los zombis con carne de caballo para llegar a coexistir en equilibrio, cosa que al final consigue. Esta cuestión deja en evidencia algunas preguntas básicas: ¿por qué el zombi sólo se sacia recurriendo al canibalismo?, ¿por qué no puede alimentarse de otros animales?

Como han apuntado varios críticos, con Romero –quien se inspiró en los vampiros del relato de Richard Matheson *Soy Leyenda* (1954)– los zombis dejaron de estar controlados por un 'bokor' y pasaron a vagar por las ciudades, guiados únicamente por sus instintos básicos, como la necesidad de comer. Como hemos comentado los zombis representan en muchas películas –y señaladamente en las de Romero– una imagen distorsionada de las masas, sobretodo de la clase trabajadora que ha sido engañada por el capitalismo y en este proceso ha perdido su humanidad. Su individualidad es así siempre negada: rara vez piensan o tienen nombre propio (*La tierra de los muertos* y *Fido* son unas de las pocas excepciones). Como señala un personaje de *The Walking Dead*, “de uno en uno no son peligrosos, el problema es cuando aparecen en grupo”. Históricamente, las clases subalternas han sido representadas como una masa desordenada de individuos físicamente desagradables, depravada, vesánica, sedienta de sangre y, en suma, fuera de toda civilización. Estas representaciones se hacen frecuentes después de la Revolución Francesa de 1789 y la subida de los jacobinos al poder en 1792, y se repiten regularmente desde entonces, especialmente tras los estallidos revolucionarios. Antoni Domènech (2004: 23, 27, 28) ha recopilado algunos de los ejemplos literarios de demofobia posterior a la “primavera de los pueblos” de 1848, la Comuna de París de 1871 y la victoria del Frente Popular en la España republicana de 1936. Este autor ha acuñado asimismo el término

*demofóbico* para referirse a este tipo de descripciones: «Que el público es de una ralea sucia y fastidiosamente repulsiva. Que el pueblo es estúpido, una eterna raza de esclavos que no puede vivir sin yugo ni bastón», Leconte de Lisle. «Cabezas piojosas, cuellos grasientos, pelo embetunado, los chiflados, los domadores de caracoles, los sabiondos de pueblo, todos los descontentos, los desclasados, los tristes, los retrasados, los incapaces», Théophile Gautier. «Pasaban las masas ya revueltas; mujerzuelas feas, jorobadas, con lazos rojos en las greñas, niños anémicos y sucios, gitanos, cojos, negros de los cabarets, rizados estudiantes mal alimentados, obreros de mirada estúpida, poceros, maestrillos amargados y biliosos. Toda la hez de los fracasos, los torpes, los enfermos, los feos; el mundo inferior y terrible, removido por aquellas banderas siniestras», Agustín de Foxá.

Una ilustración de James Gillray, titulada *Un Petit Souper a la Parisienne* (1792), ilustra perfectamente de lo que hablamos. Realizada el mismo año que la Proclamación de la Primera República francesa, muestra una escena apocalíptica: en un infecto piso de París podemos ver a una familia completa de *sans-culottes* –mujeres y niños semidesnudos incluidos– sentados sobre restos humanos, alimentándose bestialmente de un aristócrata descuartizado. El recurso al canibalismo de Gillray para esta ilustración demofóbica resulta interesante, puesto que el consumo de carne fue considerado, ya por los griegos, un signo de barbarismo, de estar fuera de la civilización. La exclusión de esta práctica, que llegó a estar extendida por todo el planeta (Wade, 2003), respondía obviamente al deseo por alejarse de aquellos estadios de la civilización en que la carestía de alimentos empujaba a los pueblos al canibalismo, una práctica en la que frecuentemente intervienen, no obstante, creencias de tipo mágico (especialmente en el llamado exocanibalismo, o consumo de carne de personas de fuera del grupo para absorber la vitalidad u otras características del muerto). Como es notorio, el canibalismo fue atribuido sistemáticamente a muchas tribus amerindias para legitimar su colonización, su esclavización y, en última instancia, su exterminio, así como para reafirmar su supuesta inferioridad cultural merced los relatos de exploradores, misioneros y sedicentes antropólogos y etnógrafos.



James Gillray, *Un Petit Souper a la Parisienne* (1792)

### ¿Por qué ahora? Contexto del resucitar de los zombis.

Como hemos apuntado, el estudio del zombi como metáfora cultural pasa por analizar los diferentes argumentos que las películas suelen tratar, y que van



desde la crítica al capitalismo o al autoritarismo al miedo a una ciencia y tecnología descontroladas. Por esta razón la cuestión zombi puede analizarse a través de los análisis de clase o género o a través de la crítica cultural o el psicoanálisis, entre muchos otros. Los mejores estudios sobre el zombi hoy en día enfatizan esta dimensión crítica, pues hay un reconocimiento evidente de que el zombi, como metáfora, es una expresión humana que no puede deslindarse de esos aspectos culturales, económicos o políticos que comentábamos.

El zombi ha resucitado, valga la expresión, con fuerza en el siglo XXI por esta misma razón. Tras el *boom* zombi de los setenta y ochenta y su decadencia en los noventa, el contexto histórico que vivimos, y éxitos mundiales como *28 Días después*, de Dany Boyle (*28 Days Later*, 2002) y *Resident Evil* (*Resident Evil*, Paul W.S. Anderson, 2002), además de una abundante literatura que tuvo su punto de inicio en 2003 con *El alzamiento* (*The Rising*, Brian Keene) y *Zombi-Guía de supervivencia* (*The Zombie Survival Guide*, Max Brooks), han conseguido que durante este breve periodo de diez años el zombi haya salido definitivamente de la serie B y ahora maneje uno de los presupuestos más elevados. Si a eso sumamos la cantidad de films que en los últimos años se han realizado (y los que se realizarán en breve: <<http://www.imdb.com/list/iYJ0JbOn110/>>), podemos afirmar que los zombis son el subgénero de terror, junto al de vampiros, más frecuentado y rentable. Sin entrar ahora en detalles sobre las causas, podemos argumentar que como ha ocurrido históricamente con el cine negro, género que siempre ha triunfado en periodos de crisis económicas y políticas por la desconfianza de los ciudadanos hacia el aparato corrupto del estado, parece que el zombi también *renace* en los periodos de crisis. Si a ello añadimos que ahora las crisis (políticas, económicas, climáticas, sanitarias, etcétera) son fenómenos globales y que hay una cierta disposición a tratarlas como permanentes e inevitables, tenemos el caldo de cultivo perfecto para un sinfín de apocalipsis zombis futuras.

La aparición de pandemias mundiales a fines de siglo XX y comienzos del XXI –desde la encefalopatía espongiforme bovina (a partir de 1996), la gripe aviar o H1N1 (a partir de 2004 y de 2009), las diferentes plagas de gripe porcina (la última, a partir de 2009)–, el calentamiento global y el cambio climático, evidente con la entrada del nuevo siglo, unido todo ello a cierto sentimiento de *fin de siècle* –el efecto 2000, el terrorismo global post 11-S, sucesivas crisis económicas, desde la crisis financiera asiática (1997) hasta la crisis financiera mundial (2007)– han reavivado el interés por el género. Ciertamente, también por el de otros subgéneros, como el cine de catástrofes – desde *Volcano* (Mick Jackson, 1997) a *2012* (*2012*, Roland Emmerich, 2009)– o el de monstruos – desde *Godzilla* (Roland Emmerich, 1998) hasta *Monstruoso* (*Cloverfield*, Matt Reeves, 2008)–, o el cine postapocalíptico –como *The Road* (John Hillcoat, 2009) o *La hora fría* (Elio Quiroga, 2006)– o el de invasiones alienígenas – como *La guerra de los mundos* (*War of the Worlds*, Steven Spielberg, 2005) o *Invasión a la tierra* (*Battle: Los Angeles*, Jonathan Liebesman, 2011). Poco sorprendente, cabe añadir, pues al fin y al cabo vivimos en una sociedad en la que, por emplear una frase de Fredric Jameson que ha alcanzado merecida celebridad, es más fácil imaginarse el fin del mundo que el fin del capitalismo (Jameson, 2003). Por su parte, Jean Baudrillard ha escrito en algún lugar, con

discutible nihilismo antropológico, que tenemos el cuestionable anhelo de contemplar y aún de participar activamente en el fin del mundo como un fin en sí mismo e independientemente del precio que hayamos de pagar.

No es casualidad, pues, que tras una década como la de los noventa, donde la producción de films del género había descendido considerablemente, ésta volviera con fuerza a partir de 2002 con *28 días después* y *Resident Evil*. El argumento de *28 días después* nos da pistas: un laboratorio que investiga con animales es asaltado por defensores ecologistas. Éstos, al liberar a unos monos infectados con “ira”, propagan a mordiscos una enfermedad contagiosa que aniquila a la humanidad. Si hasta ahora en la mayoría de films eran residuos nucleares, toxinas del ejército o causas inexplicables las que propagaban la enfermedad, ahora los experimentos con animales serán una de las fuentes preferidas para explicar la hecatombe zombi. Así ocurre *En Carne muerta* (*Dead Meat*, Conor McMahon, 2004), donde las vacas locas son el detonante de la enfermedad. Un granjero que alimenta a sus vacas con animales muertos (en clara relación con los piensos con carne que les daban a las vacas enfermas) origina que las vacas desarrollen la enfermedad y la traspasen con sus mordeduras. *Mis apetitosos vecinos* (*The Mad*, John Kalangis, 2007) también explota el miedo a este tipo de contagio. El film empieza mostrándonos imágenes de vacas nerviosas en un corral. El ganadero pica su carne y la empaqueta para llevarla al bar del pueblo. Mientras vemos cómo en el bar del pueblo la familia protagonista almuerza junto a varias personas, en la granja vemos cómo los granjeros medican a las vacas con antibióticos, cosa que parece enloquecerlas. En el bar, la gente que ha comido hamburguesas empieza a volverse loca, igual que las vacas, y se convierten en zombis. Más que la alimentación aquí entra en juego los medicamentos que, administrados en grandes dosis, pueden transformar a los virus haciéndoles resistentes o creando otras modalidades diferentes. En *Bienvenidos a Zombieland* (*Zombieland*, Ruben Fleischer, 2009), también son las hamburguesas las causantes de la epidemia: «hace dos meses el paciente cero se comió una hamburguesa en mal estado. Sólo dos meses después y puede que yo sea el único friki vivo en Zombieland», narra el protagonista. Cuando el joven “Columbus” recuerda cómo mató por primera vez a un zombi dice: «aquel fue mi primer encontronazo con la plaga del siglo XXI, ¿recordáis las vacas locas?, pues de vacas locas pasamos a personas locas y de ahí a zombis locos...». En el *remake* de *El día de los muertos* (*Day of the Dead*, Steve Miner, 2008), prácticamente sin relación alguna con el original, es el proyecto gubernamental “Wildfire”, consistente en un arma biológica mutada originalmente diseñada para paralizar al enemigo y obtener una ventaja táctica (desarrollada en el sótano de una instalación militar de la Guerra Fría que funciona como subconsciente nacional), el que desata la epidemia zombi en un pequeño pueblo de Colorado, colocando en el centro de la cuestión, si bien muy superficialmente, el complejo militar-industrial.

### La crisis económica en el contexto zombi

Las crisis económicas y el miedo a una economía capitalista internacional desbridada también tienen su traducción en varias películas del género. Desde finales de los noventa, con la denominada globalización, somos más conscientes del poder de unas corporaciones que no rinden cuenta ni a la

sociedad ni a gobierno alguno. Si bien es cierto que podríamos empezar con *Dawn of the Dead*, la película de Romero de 1978, pues parece que es la primera cinta de zombis en denunciar que nuestro modelo económico acabará devorándonos, durante la primera década del presente siglo han surgido una serie de películas, como *Fido* o la saga *Resident Evil*, que pueden entenderse como el resultado de este miedo a un gobierno mundial en manos de empresas todopoderosas. *Resident Evil* (La residencia del mal) es en verdad la corporación Umbrella, lugar donde se fabrican y de donde surgen los horribles zombis. Al principio del film nos explican que «nueve de cada diez hogares utilizan sus productos, su influencia política y económica se percibe en todas partes...». Unos minutos después un personaje señala: «Las corporaciones como Umbrella creen estar por encima de la ley, pero no es así, somos cientos de miles los que opinamos lo mismo en todo el mundo.» En la primera parte de la saga ni siquiera aparecen los dueños de la empresa, representada por un ordenador autónomo, una especie de malvado HAL 9000 con aspecto de niña y que posee un mecanismo propio de seguridad que no titubea en sacrificar a sus empleados cuando se propaga un virus que ellos mismos han creado, materialización de un capitalismo transnacional para el que sus trabajadores son fuentes de extracción de trabajo intercambiables y desechables.

En *Resident Evil: apocalipsis* (Alexander Witt, 2004) la corporación Umbrella llega más lejos cuando abiertamente experimenta con hombres vivos para convertirlos en una especie de súper zombis asesinos. Las demás partes de la saga todavía potencian más esta idea, pues retratan un mundo donde cada vez quedan menos humanos; todos han sido asesinados por los zombis o convertidos en zombis por la gran multinacional Umbrella. La especie humana está en grave peligro, no obstante, en contra de toda lógica, la corporación sigue buscando a los pocos humanos que quedan para seguir experimentando con ellos. Ya no existe ningún motivo por el que experimentar, o no hace falta explicarlo, sino simplemente mostrar la maldad de una economía antropófaga basada en el poder de las grandes corporaciones. Por tanto, aquí la lucha ya no es tanto contra los zombis, que son otra de las víctimas, como contra la propia corporación que quiere acabar con el ser humano y convertirlo en una rata de laboratorio para sus propios y egoístas intereses absurdos.

Sobre la misma cuestión, pero desde otro punto de vista, encontramos el film *Fido* (*Fido*, Andrew Currie, 2006) que, entre la crítica, no encontró gran aceptación. Ambientada en una década de los cincuenta alternativa, con su estética conservadora en tonos pastel, aquí es Zomcon la empresa que dirige el mundo tras la guerra zombi-humano, después de la cual los humanos se han visto obligados a vivir en idílicas zonas residenciales protegidas por enormes vallas. La empresa es la encargada de la seguridad (no hay policías), de la educación militarista que reciben los niños y de la economía (ofrece la mano de obra). Por tanto, la sublevación para cambiar el mundo no se dirigirá contra los políticos (que tampoco aparecen, posiblemente por su irrelevancia), sino contra la empresa. En *Fido*, a diferencia de otras películas, no se mata a los zombis de forma masiva, sino que se les utiliza como mano de obra esclava –gracias a un collar inventado por Zomcon que anula su deseo de comer carne– para que trabajen al servicio de los humanos realizando las tareas más desagradables (jardinería, servicio doméstico, reparto, mudanzas) y frecuentemente tratados,

además, de manera degradante, bien como mascotas (el protagonista es atado a una cadena por las noches en el jardín), bien como electrodomésticos – cuantos más se tiene, mayor se considera la posición social de la familia poseedora, en consonancia con la filosofía de la época del 'Keeping up with the Joneses'–, como ocurría con los esclavos, a quienes Aristóteles clasificó de meros '*instrumentum vocale*' (herramientas con voz). El film explota la idea de una racionalización económica completa de los muertos, convertidos en una mano de obra inagotable que no muere, no come, no piensa y tampoco cobra. Sólo los que poseen el dinero suficiente pueden pagarse un entierro, que incluye el desmembramiento del cuerpo y un ataúd separado para la cabeza para que el cadáver no pueda resucitar. Los ciudadanos pobres que no puedan permitirse el gasto seguirán siendo explotados una vez muertos. El peligro que supone para la sociedad que los zombis anden sueltos es aceptable siempre y cuando cumplan su papel de obreros-esclavo. La película lleva así hasta el final la diferencia de clases, que la muerte biológica nivelaba de alguna forma. Ahora incluso la muerte se convierte en otra forma de injusticia, pues sin dinero la muerte es sinónimo de esclavitud: sólo los que poseen dinero morirán de verdad, y los pobres estarán condenados a seguir explotados eternamente.

La clase social, en efecto, ha sido poco tratada en el subgénero hasta época reciente. En las primeras décadas la plaga zombi nivelaba a la sociedad, si bien por abajo. En las apocalipsis zombi la economía capitalista había desaparecido, no existía ni el intercambio de mercancías ni el papel moneda. No había privilegiados, todos padecían de igual forma la furia asesina del zombi, por lo que el espectador podía sentirse identificado con cualquiera de los supervivientes según el carácter con el que se le representaba. Este era uno de sus atractivos. Los supervivientes se unían para sobrevivir en una suerte de comunidad igualitaria, donde el enemigo, más allá de las malas jugadas que el temperamento de cada uno podía causar a la comunidad, estaba claramente definido en el monstruo. Tampoco en el bando zombi había, como vimos, jerarquías: eran una masa anónima, instintivamente furiosa hacia todo lo humano. Por esta razón no había ni ricos ni pobres, el estrato social estaba nivelado y el peligro a morir o ser infectado llegaba a todos por igual. Por el contrario, en películas recientes como *La Tierra de los Muertos Vivientes* (*Land of the Dead*, G. Romero, 2005), cuarta parte de la saga de Romero, o en *Fido* la sociedad humana ya está de nuevo dividida en clases.

En *La tierra de los muertos* –que enlaza con las anteriores y que, en un guiño al conocedor del género, recupera a Tom Savini como el motero con machete que era atacado por los zombis en el centro comercial de *El amanecer de los muertos*– la infección ha alcanzado una escala planetaria. Los ricos se han atrincherado en un lujoso edificio y desde allí controlan a la plebe por medio de la tecnología militar (el carro de combate) o con falsas promesas económicas de una vida opulenta junto a ellos en “el castillo”, un simbólico rascacielos encerrado sobre sí mismo donde sus moradores viven ajenos al horror que los rodea, tanto en los suburbios como en territorio zombi, y a los que sólo uno de los habitantes de los suburbios, Mulligan (Bruce McFee), se opone intentando que sus congéneres se rebelen para conseguir una redistribución justa de los recursos. Los enclaves de supervivientes sobreviven con los restos de suministros que quedan en supermercados y farmacias de las afueras, donde realizan incursiones fuertemente armados y con camiones blindados frente a

una población relativamente indefensa de zombis, que durante estas incursiones son distraídos con fuegos artificiales. Recuérdese que la invasión de Irak de 2004, con su pillaje de recursos naturales y menosprecio racista a la población iraquí estaba muy reciente (Roger Ebert, 2005) así como las comunidades cerradas (*gate communities*), donde la gente pobre de la periferia es mantenida a raya por guardias privados y complejo sistema de seguridad, como cámaras de videovigilancia y alambradas. No deja de ser simbólico que el líder de los zombis en su asalto a la ciudad, Big Daddy (Eugene Clark), sea nada menos que un proletario negro, un antiguo empleado de gasolinera que enseña a los zombis a emplear las herramientas con las que murieron y aún deambulan o a adentrarse sin temor en el agua, y que acaba con el jefe de “el castillo”, Kaufman (Dennis Hopper), haciendo explotar su coche con gasolina y una improvisada bomba incendiaria. Los zombis dejan de ser en *La tierra de los muertos* una masa anónima para pasar a tener perfiles propios (carnicero, jugadora de béisbol, animadora, músico, y así sucesivamente) y los héroes protagonistas los dejan escapar finalmente (pues tan sólo “buscan un lugar para su gente”) tras comprobar que los zombis han aprendido a no dejarse engañar por los fuegos artificiales.

Es interesante observar cómo en *Fido* y *La tierra de los muertos* los zombis, que en pocas ocasiones habían llegado a pensar, acaban teniendo consciencia de su injusta situación e intentan cambiarla atacando a sus opresores, ayudados, además, por la clase humana media-baja, los más cercanos ideológicamente a su situación. Los dos films terminan con la revolución y la victoria frente a esa clase alta, en un mundo que humanos y zombis pueden compartir al fin.

### **Crisis política en el contexto zombi**

Las crisis políticas que atravesamos también están muy presentes en el género. Es interesante observar cómo el zombi, mediante una figura que explota la alienación social intenta justamente todo lo contrario: ser conscientes de esa alienación. Desde *La noche de los muertos vivientes*, filmada en plena guerra de Vietnam y plena revolución hippie y marcada por las luchas sociales contra formas de pensamiento conservadoras, hasta *Fido* o *La tierra de los muertos*, hemos podido observar como el zombi era relacionado con cuestiones políticas. También en *El ejército de los muertos* (*Homecoming*, Joe Dante, 2005), basado en el relato “Death & Suffrage” de Dale Bailey, Dante sacaba punta a la arista política del género en una historia en la que los soldados muertos en la guerra de Irak (2003-2010) volvían de sus tumbas no para comerse a los humanos, sino para emitir su voto en las elecciones y hacer caer la administración que los había enviado a una guerra injusta y a la muerte. Cuando el gobierno manipula los resultados, todos los soldados caídos –desde la Guerra civil estadounidense hasta las dos guerras mundiales y la Guerra de Vietnam– regresan de la muerte para reclamar justicia. Dante se permitió incluso algún guiño al conocedor del género, al poner los nombres de Jacques Torneur y G.A. Romero en las lápidas de dos de los soldados que regresan a la vida.

En *Flight of the Living Dead: Outbreak on a Plane* (Scott Thomas, 2007) el director explotaba el miedo post 11-S de verse atrapado en un vuelo con una

amenaza externa de la que no se puede escapar –lo que también hacía, con pobres resultados, *Serpientes en el avión* (*Snakes on a Plane*, David R. Ellis, 2006)–, en el que viaja un experimento gubernamental (de nuevo, un arma biológica) que desata un brote zombi. La película juega por lo demás con algunos lugares comunes del género de terror aprovechando la suspensión de la incredulidad, como el uso de truenos y relámpagos en el interior de un avión en vuelo transcontinental.

Pese a todo, conviene recordar que el género también explora la fantasía del espectador (especialmente del espectador conservador) de vivir en un mundo en el que el estado de derecho ha dejado de existir y no es sustituido sino por una violencia directa con la que se dirimen todos los problemas que hasta entonces aquejaban a la sociedad. Éste parece ser el caso de *El amanecer de los muertos* (*Dawn of the Dead*, Zack Snyder, 2004), *remake* de la película homónima de Romero de 1978 (*Dawn of the Dead*, G. Romero, 1978) que, con su recreación en las escenas de violencia hacia los zombis y subyacente discurso neoconservador –que anticipa a la estética filofascista de *300* (*300*, Zack Snyder, 2007)– no utiliza el género como forma crítica de expresión o para el mero divertimento gore, sino para ensalzar diversas cuestiones de carácter religioso y moral. *El amanecer de los muertos* fue, a diferencia de otras películas aquí analizadas, una superproducción de la Universal que contó con un presupuesto de 28 millones de dólares. Entre los críticos ha tenido una amplia aceptación: a Snyder se le ha llamado discípulo aventajado de Romero, y los libros consultados no contienen sino alabanzas hacia el film. Un análisis del prólogo de la película, en el que se mezclan diferentes imágenes con los títulos de crédito, resulta esclarecedor para entender que la película anda por otros derroteros.

El film comienza el día anterior a la epidemia. Acompañamos a una enfermera desde su trabajo en el hospital hasta que regresa a casa junto a su pareja. A la mañana siguiente, una niña que vive en el vecindario les despierta y ataca al hombre, que queda infectado. Éste, convertido en zombi, ataca a su vez a la mujer, que logra huir en coche hasta que un hombre intenta robarle el vehículo, lo que conduce a un accidente por el que queda sin sentido. Mientras, el mundo se viene abajo. Aquí es cuando se insertan, como si fuese un *zapping* televisivo, los créditos iniciales, que recuerdan a las imágenes de informativos televisivos que Dany Boyle utilizaba en *28 Días después*. Pero si Dany Boyle utilizaba imágenes reales como un ejemplo de la contagiosa y perversa violencia humana, capaz de transformarse en un virus mortal, Snyder, mediante la combinación de imágenes reales de manifestaciones y disturbios con imágenes ficticias de los zombis, relaciona unos enfrentamientos de carácter político y social con la perversidad de los muertos vivientes. Es muy significativo que Snyder incluyera como primera imagen un plano que muestra a musulmanes en el rezo (Imagen 1):



(Imagen 1)

El carácter multitudinario del rezo, sus movimientos al unísono (en la imagen todos se arrodillan a la vez) y un efecto sonoro sospechosamente parecido a un lamento o aullido del zombi lleva a relacionar una amenazadora masa islámica con las masas zombis que no son dueñas ni de su cuerpo ni de su mente y que son, en esencia, violentas. Al tratarse de la primera imagen de la secuencia, la película queda teñida del discurso neoconservador de la llamada “guerra contra el terrorismo” que la administración Bush estaba decidida a librar tras el ataque al World Trade Center y el Pentágono el 11 de septiembre de 2001. Este discurso racista también tendrá continuidad en *300* (*300*, Zack Snyder, 2007), donde los persas son mostrados como violentos, deformes y seguidores de tiranos depravados, en fuerte contraste con los espartanos que protagonizan la cinta. La película también explota las interpretaciones de la plaga como castigo divino, pues otorga a diferentes pecados la causa de la enfermedad. Y lo hace de nuevo de la forma más retrógrada posible al utilizar el diálogo de un reverendo en televisión, un recurso tomado de Romero, si bien con intenciones opuestas, como veremos a continuación. La secuencia empieza con C.J. (uno de los guardas privados del centro comercial) mirando la televisión. En ella aparece un reverendo (Imagen 2), y mientras la cámara hace un zoom hacia el televisor para potenciar el dramatismo de la escena, éste dice: “el infierno se está desbordando, y Satanás nos está enviando a sus muertos”.



(Imagen 2)



(Imagen 3)

La música enfatiza sus palabras. Entonces Zack Snyder introduce el contraplano de C.J. con cara de preocupación. (Imagen 3)

El reverendo continúa: “¿Por qué?” (y él mismo responde): “porque practicáis el sexo fuera del matrimonio...” (Imagen 4)



(Imagen 4)



(Imagen 5)

“...matáis a niños nonatos... tenéis relaciones hombre-hombre (acentúa la cara de asco y odio. Imagen 5), matrimonios del mismo sexo... cómo creéis que os juzgará vuestro dios...”

A esta imagen sigue otro contraplano de C.J. con cara de preocupación. Inspira y espira lentamente. (Imagen 6)



(Imagen 6)



(Imagen 7)

El reverendo continúa su discurso: “bien amigos (la música sube cuando el zomm llega al primerísimo primer plano) ahora ya lo sabemos... cuando ya no quede sitio en el infierno, (realiza una pausa dramática) los muertos caminarán por la tierra”. (Imagen 7).

De nuevo Snyder se adueña torticeramente uno de los guiños del género utilizado por Romero en su famosa y metafórica frase bíblica de *Dawn of the Dead* (1978): “cuando ya no quede sitio en el infierno, los muertos caminarán por la tierra”, que en su contexto original no relacionaba a los zombis con el pecado. El primero en argumentar las resurrecciones como un castigo divino fue John A. Russo en su lamentable nuevo montaje de *La noche de los muertos vivientes* (1998), donde, como hará luego Snyder, incorpora a un delirante sacerdote que habla de los pecados como causa del desastre. En 2004 no era nada casual este giro religioso en un contexto de reelección de la administración Bush: de entre todas las causas posibles a una epidemia zombi que puede acabar con la humanidad, Snyder elige quizá las cuatro más delirantes, cuya aceptación ha ido en aumento en Occidente en las últimas décadas: (1) practicar sexo fuera del matrimonio; (2) el aborto; (3) la homosexualidad; y (4) los matrimonios del mismo sexo, cuestiones, todas ellas, que sólo son ilegales en los estados religiosos o con fuerte presencia de la religión, que siguen confundiendo pecado con delito. No es extraño tampoco que dos de las razones estén directamente relacionadas con el sexo, en lugar de los intereses económicos de los estados o las multinacionales o los accidentes biológicos (causas habituales del apocalipsis zombi en el género). Esta escena, que por delirante otro director podría muy bien haber utilizado con



connotaciones netamente paródicas, está expuesta aquí con toda seriedad. La música no deja lugar a dudas, igual que los rostros y el juego de planos contraplanos con zoom con la que está construida.

Es evidente que en la mayoría de films sobre zombis, especialmente en los estadounidenses (más aún cuando los comparamos con las películas del género españolas, italianas, francesas o canadienses), hay una clara aceptación y, más aún, la necesidad de poseer armas de fuego para defenderse de la amenaza y, en ocasiones, sencillamente para sentirse seguros ante ella. Una fascinación por las armas de fuego igual sólo la encontramos en las películas de acción. En *Amanecer de los muertos* todo esto llega a cotas inusitadas. El film está plagado de planos detalle de armas disparando (imágenes 8 y 9), en los que el director parece recrearse, ralentizándolos para darle más carga dramática y construir una estética donde el frío metal y su funcionamiento mecánico cautivan al director, que intenta transmitir esta misma fascinación al espectador. Esta estetización de la muerte y de sus instrumentos –a la que Snyder parece adepto, teniendo en cuenta su filmografía posterior–, que en ocasiones roza la erotización de las armas de fuego, ha sido relacionada por varios autores (comenzando por un célebre texto de Walter Benjamin), nuevamente, con una estética fascista.



(Imagen 8)



(Imagen 9)

### **Zombis en el contexto de la crisis de la información y de la era de la sospecha**

En *El diario de los muertos* (*Diary of the Dead*, George A. Romero, 2007) Internet, las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, el ruido informativo y la figura del periodista-ciudadano –rasgos, todos ellos, que caracterizan a nuestras sociedades tardocapitalistas– se convierten en la columna vertebral de la película, donde Romero incluso se permite un juego metacinematográfico al incluir una película dentro de una película, e incluso algún guiño autoparódico. El estilo, cámara en mano, y el montaje con cortes abruptos, acusan la influencia tardía de *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999). A diferencia de las películas anteriores, la plaga es mundial, pero Internet difunde velozmente la noticia y, con ello, el pánico. Romero se amolda, con sus protagonistas juveniles, a un modelo más convencional del género, pero la crítica social sigue ahí, tanto en el grupo de afroamericanos autoorganizados que declaran que por primera vez tienen el poder como en el epílogo que cierra la película, en la que

dos *rednecks* emplean sádicamente a zombis atados a un árbol como blancos para sus ejercicios de tiro. A pesar de secuencias como la de la mansión en las que Romero saca provecho, como acostumbra a ser habitual en él, de los recursos limitados con que cuenta, *El diario de los muertos* es más floja que las anteriores a pesar de la movilidad que le permite al director el uso de la cámara digital y el mayor dinamismo del montaje.

En televisión hay dos grandes capítulos de *Masters of Horror*, los dos del año 2005 que juegan con la figura del zombi de manera muy comprometida. Uno es *Dance of the Dead*, de Tobe Hooper, y el otro, ya lo adelantamos, es *Homecoming*, de Joe Dante. Todo el capítulo es, como vimos, una crítica manifiesta y patente a la política de Bush hijo en torno a las mentiras sobre las armas de destrucción masiva y a la manipulación informativa. La propia televisión juega un destacado papel en el capítulo como medio de desinformación y manipulación. Al final incluso los propios muertos son manipulados, pues tras la promesa de que sus votos serán contabilizados acaban siendo engañados, por lo que el partido republicano vuelve a ganar. El capítulo se puede entender como una alegoría de que no se puede matar a las mentiras, pues éstas siempre acaban volviendo de una forma u otra. Buena parte de la trama del capítulo se desarrolla en torno a tertulias televisivas sobre la campaña electoral y sobre el papel que pueden jugar los zombis en ella, tergiversando sus opiniones para manipular a los espectadores. La primera tertulia es muy significativa. En ella vemos al presentador, a Jane, la “especialista en la constitución”, que ha escrito un libro titulado “*Subversión, cómo la izquierda radical ha tomado el control de los noticiarios por cable*” y a David, redactor de los discursos presidenciales. El presentador señala que en un miting de campaña electoral del presidente tres manifestantes han sido detenidos cuando al quitarse el abrigo exhibieron camisetas *pa-ci-fis-tas*, subraya. Entonces pregunta a los invitados sobre el asunto. La especialista en constitución responde: “David, si miras a esos manifestantes verás a hombres blandos y mujeres con pelos en los sobacos”. Aparece entonces una madre de un soldado muerto en Irak que también había sido detenida por preguntar insistentemente al presidente porqué murió su hijo. Reprocha entonces al presidente que las armas de destrucción masiva no estaban en Irak. Entonces David le dice que “si pudiera pedir un deseo pediría que su hijo regresara, porque sé que él nos diría a todos lo importante que es esta batalla, es una batalla importante para todos, para la seguridad de todos los americanos, y lo orgulloso que está por servir a su país”. La madre entonces responde: “Francamente, señor, no creo que usted sepa lo que mi hijo diría...” es entonces cuando el presentador corta la conversación y el programa. Todo el capítulo gira sobre estas dos cuestiones: qué opinarían los que han muerto en la guerra sobre la política estadounidense, y la forma en cómo la TV manipula esa opinión.



*Dead Set* (Charlie Brooker, 2008) juega con el tópico de la idea del televidente como zombi, idea que han explotado otras series de televisión en alguno de sus capítulos, como los *Simpsons*. En *Dead Set* se relaciona directamente a *Gran Hermano* con los zombis, más concretamente a los fans del programa que, al final del capítulo primero, se convierten en zombis en una orgía de violencia y sangre mientras un concursante, que escucha la algarabía que están formando desde la casa, dice: “hoy están moviditos”, a lo que otro contesta: “menuda fiesta tienen montada ahí fuera”. Buena parte de la trama se desarrolla en el set de *Gran Hermano*, donde los concursantes son ajenos durante algún tiempo a la plaga que hay en el exterior y donde el director del programa es un déspota y cruel manipulador que por su culpa acaban todos convertidos en zombis.

Por su parte, los guionistas de *Los Simpsons* en *Treehouse of Horror III* (episodio 64, cuarta temporada, 1992) hicieron enfrentarse a la familia de Springfield contra una amenaza zombi. Tras haber terminado con los zombis – entre los cuales estaban George Washington, Albert Einstein y William Shakespeare– a escopetazos, Marge comenta que es un alivio que ella y su familia no se hayan convertido en zombis, a lo que su familia le responde –en un tono de voz propio de los zombis de *El regreso de los muertos vivientes*– que se calle y les permita ver la televisión. Homer apostilla: “Hombre... cae... divertido.”

Algo parecido ocurre en *Zombies Party*, donde la alienación, muy relacionada con la televisión, alcanza cotas hilarantes. Cuando la epidemia zombi ha empezado a extenderse por la ciudad vemos como Shaun, que pasa su tiempo libre pegado al televisor y jugando a los videojuegos con su compañero de piso, va cambiando de canal justo en los momentos en que los informativos avisan a la población del desastre, por lo que no se entera de nada. Acostumbrados a recibir multitud de información banal, parece que ya no sabemos distinguir la que es importante y la que no, por lo que la información en sí se convierte en otra forma de entretenimiento que, si aburre, no hay porqué hacerle caso. La escena se repite al final del film cuando Shaun también va haciendo *zapping* mientras los telediarios informan sobre el final de la epidemia y por qué ha sucedido. El *zapping* también incorpora otros formatos televisivos (*realities* sobretodo) donde aparecen escenas de cómo convivir con los zombis supervivientes, donde vemos parejas de zombis y humanos. Estas dos escenas modifican la percepción que tenemos de la información y de la televisión. Si en multitud de películas es la televisión o la radio la que informa a los supervivientes del desastre y la que advierte sobre la mejor forma de actuar (*La noche de los muertos vivientes*, *Zombi* o *Amanecer de los muertos*, por ejemplo), y por tanto cumple un papel primordial (des)informativo, en *Zombies Party* la información televisiva es considerada otro medio de espectáculo, donde el espectador, que ya no se toma en serio nada de lo que dice, cambia de canal constantemente aburrido. La escena de Shaun saliendo de casa a comprar justo en el momento en el que ya todos son zombis (y él ni se da cuenta, es más, parece otro de los zombis), inscribe el film en una sociedad de la información, profundamente individualista y alienada, que ha llegado a una especie de colapso informativo que nos margina del resto y crea a inadaptados.

Esta marginación también existe en otra joya del humor zombi: *Bienvenidos a Zombieland* (*Zombieland*, Ruben Fleischer, 2009), donde los protagonistas son también unos inadaptados sociales. El joven protagonista, que antes de la epidemia se pasaba el día encerrado en casa frente al ordenador y el televisor, señala que incluso antes de que existieran los zombis él ya trataba al resto como si lo fueran. Es interesante también que sean estos inadaptados los más capacitados para sobrevivir y adaptarse a la epidemia zombi, y en cambio los personajes responsables y trabajadores (como el segundo compañero de piso de Shaun) resulten odiosos y terminen convirtiéndose en zombis.

Los propios zombis han acabado por tomar al asalto la televisión con *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010) inspirada en el cómic homónimo de Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard (Image Comics, 2003-) y dirigida por Frank Darabont que había adaptado al cine con un notable éxito de la crítica tres novelas de Stephen King: *Cadena Perpetua* (*The Shawshank Redemption*, Frank Darabont, 1994), *La milla verde* (*The Green Mile*, Frank Darabont, 1999) y *La niebla* (*The Mist*, Frank Darabont, 2007). *The Walking Dead* está en la estela de las grandes producciones para televisión como *Mad Men* (Matthew Weiner, 2007-) o *Boardwalk Empire* (Terence Winter, 2010-), dirigidas a un espectador especializado. Eficaz producto televisivo –incluyendo el arranque, similar al de *28 días después* (*28 Days Later*, Danny Boyle, 2002) y el homenaje cinematográfico a *El amanecer de los muertos* del segundo capítulo, tensiones raciales incluidas–, *The Walking Dead* presenta empero escasas innovaciones en el género. De hecho ni tan siquiera es, como se ha afirmado a la ligera, la primera adaptación del género a televisión, pues ya existía el precedente de *Babylon Fields* (Michael Cuesta, 2007), que también contaba con una excelente factura técnica, pero fue cancelada (se juzgó erróneamente como demasiado oscura y siniestra para televisión) y sólo se filmó el episodio piloto, por lo que la interesante idea motora de la serie –los muertos regresan a la vida, pero no para atacar a las personas, sino que se limitan a intentar retomar sus vidas allá donde las dejaron, encontrándose con la incomprensión de los vivos, que se preguntan por qué regresan y qué hacer con ellos– quedó por explotar, una idea que en cualquier caso ya había sido explorada en *La resurrección de los muertos* (*Les Ravenants*, Robin Campillo, 2004), donde una pequeña población francesa se enfrentaba a los problemas económicos, sociales y psicológicos que suponía el retorno de los muertos.

### **Las tensiones raciales y la cuestión inmigratoria en el contexto zombi**

Las relaciones entre los zombis y la identidad étnica y las tensiones raciales (y más recientemente la cuestión inmigratoria) ha sido explotada durante toda la historia del género. Durante los años treinta y cuarenta, cuando aún el tema colonial y la segregación racial eran una realidad, los zombis eran interpretados casi exclusivamente por negros de ojos increíblemente abiertos y que habían sido poseídos por la magia negra. Como ejemplo a esta idea podemos comentar el caso del actor Darby Jones, que interpretó al famoso Carrefour de *Yo anduve con un zombi* (*I walked with a zombie*, Jacques Tourneur, 1942), que contiene la curiosa leyenda "the characters and events depicted in this photoplay are fictional. Any similarity to actual persons, living, dead or possessed is purely coincidental" (los personajes y sucesos retratados en esta película son ficticios. Cualquier parecido con personas reales, vivas, muertas o

poseídas, es pura coincidencia, -cursiva en el original- dirigida por Jacques Torneur, artesano del género, que sacó partido a la iluminación y el juego de sombras para sortear el bajo presupuesto con el que contaba, como de costumbre.). El actor, originario de Los Ángeles, sólo pudo acceder a papeles de nativo, de negro caribeño, como zombi, esclavo, etcétera. En la película aparecen clichés de todo tipo: ambiente mágico, tambores lejanos o de rituales, los rostros de los esclavos y nativos permanentemente asustados. Este pavor, reflejado en los rostros de los autóctonos y de las mujeres blancas a las que el zombi acechaba, denigraba y explotaba tanto la religión como la cultura de los pueblos caribeños y africanos, así como la de los negros en general. En *King of the zombies* (Jean Yarbrough, 1941) aparecen también unos nativos convertidos en zombis esclavos que obedecen a base de palmadas. De nuevo los ojos muy abiertos contrastan con el color de piel oscura. En *Revolt of the Zombies* (Victor Halperin, 1936) los personajes están en Camboya durante la primera guerra mundial. Como ocurría en *La legión de los hombres sin alma*, entre los propósitos del malvado creador de zombis se encuentra cautivar a la mujer protagonista blanca. (Dorothy Stone). *King of the Zombies* (Jean Yarbrough, 1941) pasa por ser una de las primeras películas de zombis con elementos de comedia. Film de serie B, como tantos otros de la época, traslada lugares comunes del género a una isla caribeña (el castillo es sustituido, por ejemplo, por la mansión colonial), donde un médico austriaco, de imposible apellido "Dr. Sangre" (en español en el original) se sirve de un grupo de hipnotizados a los que hace creer zombis para extraer información a unos pilotos estadounidenses que han estrellado su avión en la isla. *King of the Zombies* abunda empero hirientemente en los tópicos racistas del género.

En *La noche de los muertos vivientes*, como ya hemos comentado, la tensión racial se formuló de forma latente. No obstante, Romero ha explicado que sólo eligió como protagonista a Dave porque entre el equipo era el que mejor actuaba, sin reparar por ello en el color de su piel. Es interesante como algo casual y lógico –el guión ya estaba escrito y simplemente eligieron al mejor actor que tenían a su disposición– fuera entendido por tanta gente como una metáfora política y social. No hubo, por tanto, reflexión sobre el racismo. No obstante, hay que señalar que esta falta de reflexión, basada en una lógica aplastante, era en sí misma contraria a la lógica de unos productos culturales aún muy influenciados por el código *Hays* y por una política de segregación activa en muchos estados. Por este motivo enseguida los espectadores se percataron de la novedad: un negro guiando a un grupo de blancos y exclamando "¡Aquí mando yo!", o un negro abofeteando a una mujer blanca, escenas que podemos considerar inauditas en todo el denominado cine clásico. Podemos argumentar, por tanto, que la mentalidad de la sociedad había cambiado, y que ésta se veía reflejada en la cinta mediante una naturalidad que ya no se guiaba por códigos de autocensura desfasada. Por tanto podemos afirmar que aunque no fuera intención de Romero –aunque los protagonistas negros se destacasen por encima de los demás *Zombi (Dawn of the Dead, 1978) El día de los muertos (The Day of the Living Dead, 1985) y en La tierra de los muertos (Land of the Dead, 2005)–*, el cambio de mentalidad de la época quedó plasmado en la cinta.

Bajo nuestro criterio son en películas y series actuales donde esta cuestión se ve mejor reflejada. Películas como *La Horde* (Yannick Dahan y Benjamin

Rocher, 2009) también trata la cuestión étnica, con inmigrantes delincuentes venidos del África subsahariana que han de unirse a un grupo de policías que habían ido para matarles para hacer frente a la amenaza zombi. El concepto de identidad étnica, muy sujeto hoy al de estado nación, salta por los aires con la plaga, pero además de la reciente oleada de disturbios en las *banlieus* del 2005, el recuerdo del pasado colonial francés está presente en todo momento: no sólo, como es obvio, en los delincuentes nigerianos, sino en el trastornado ex legionario francés que encuentran en uno de los pisos, un veterano de Indochina y Dien Bien Phu que trata con desprecio y somete a los zombis a las mismas atrocidades que cometía con la población vietnamita.

En la reciente serie de animación para la televisión *Ugly Americans* (*Ugly Americans*, Devin Clark y David M. Stern, 2009), el protagonista, Mark Lilly, un trabajador social del Departamento de Inmigración de la ciudad de Nueva York, ayuda a los inmigrantes a integrarse en la sociedad como paso previo a su nacionalización. Aunque entre ellos hay humanos, éstos son una minoría con respecto a toda suerte de seres sobrenaturales: vampiros, robots, mutantes y otros estereotipos del género que pueblan esta serie y que se encuentran en sesiones de terapia social en las que se les ayuda enfrentarse a sus preferencias monstruosas y prepararse para un trabajo en el sector de bajos salarios. Randall Skeffington, el compañero de piso del protagonista, es un zombi –se convirtió en uno para salir con una chica que pasaba por “una fase zombi”– procedente de Nueva Jersey, una comunidad ferozmente antizombi, por lo que ha de ocultar su condición de muerto viviente a sus progenitores (su propio padre combatió en la guerra civil hombre-zombi). Debido a su condición, Randall frecuentemente pierde extremidades de su cuerpo debido a la descomposición, lo que le obliga a buscar reemplazos en los mercados de segunda mano. Aunque se alimenta de diferentes sucedáneos de carne humana, en ocasiones experimenta el irrefrenable deseo de comer carne humana –empezando, claro está, por la de su compañero de piso–, tentación que combate con la ayuda de un programa similar a Alcohólicos Anónimos. Con su densa red de referencias culturales y cruce genérico (comedia de situación, animación para adultos y fantástico), *Ugly Americans* se dirige por descontado a un espectador conocedor del género fantástico, en una estrategia habitual de la televisión por cable –que ya no busca a una audiencia generalista, sino joven y especializada–, buscando su complicidad en los juegos referenciales (el estilo visual, para empezar, recuerda vagamente al de los tebeos de la EC Comics). Sin embargo, como ha señalado Jennifer Stange, despachar la serie como un ejercicio de estilo de sus creadores sería del todo punto erróneo, ya que según esta autora nos encontraríamos ante una «aguda sátira de la política de inmigración estadounidense» tanto la de la administración Bush como la de Obama (en el capítulo piloto, la dirección *demónica* decide recortar el presupuesto de ayuda social del departamento de integración reduciéndolo a dos empleados y favoreciendo la persecución y detención de ilegales a manos de una tropa de matones policiales propia). «En *Ugly Americans* el camino auténtico a la América protestante y anglosajona ha degenerado en una leyenda que sólo se explica muy raramente. El miedo radical a la “dominación extranjera” a través del Otro», continúa, «no es sino en última instancia una farsa porque, en cualquier caso, nadie es capaz ya de poder distinguir entre la desviación y la norma.» (Stange, J. 2011).

## Conclusiones

En la última década las películas sobre zombis han vuelto a la gran pantalla, al punto que el monstruo ha penetrado como nunca antes en la conciencia colectiva, convirtiéndose en una recurrente metáfora social. Las reflexiones realizadas nos han llevado a determinar algunas de las razones por las que la figura del zombi se ha adaptado mejor que otros monstruos a nuestra realidad. Entre otras cuestiones, hemos planteado que el zombi no representa exclusivamente nuestro miedo a la muerte o a lo desconocido, sino el miedo a ser controlado y actuar de forma inconsciente. Más que la representación de un monstruo, el zombi es la representación de un alienado, de una víctima que no es consciente de lo que sucede, y que aún así infringe el mal, lo perpetúa y lo contagia.

Como hemos apuntado, el estudio del zombi como metáfora cultural pasa también de manera inexcusable, debido a su labilidad, por analizar los diferentes argumentos que las películas suelen tratar. En los últimos diez años estos argumentos están relacionados con las diferentes crisis políticas, económicas, sanitarias o inmigratorias. El zombi se convierte por las razones presentadas, en la figura perfecta para hablar de ellas.

## Bibliografía

Corral, Francisco J. (2011) "El cine zombi moderno". [Fecha de consulta: 02 de marzo de 2011]. URL: [www.pasadizo.com](http://www.pasadizo.com).

Davies D. (2007) *Zombiemanía*, (documental).

Domènech A. (2004): *El eclipse de la fraternidad. Una revisión republicana de la tradición socialista*. Barcelona. Crítica.

Ebert R. Chicago Times, 24 junio de 2005. [Fecha de consulta: 12 de marzo de 2011]. URL: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20050623/REVIEWS/50614001> .

Flint, D. (2010): *Holocausto zombi*. Barcelona. Ediciones Robinbook.

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

Gubern, R. (2002): *Máscaras de la ficción*. Barcelona. Anagrama.

- Jameson F. (1995): *La estética geopolítica*. Barcelona. Paidós.
- (2003), "Future city", *New Left Review*, 21, mayo-junio. [Fecha de consulta: 17 de febrero de 2011]. URL: <http://www.newleftreview.org/?view=2449>.
- Kracauer S. (1995): *De Caligari a Hitler*. Barcelona. Paidós.
- Martínez Lucena J. (2008) "Hermenéutica de la narrativa del no-muerto: Frankenstein, Hyde, Drácula y el zombi". *Pensamiento y cultura*. Vol. 11, Nº 2.
- (2010): *Vampiros y zombis posmodernos*. Barcelona. Editorial Gedisa.
- Rosa, I. "¿Hay algún zombi entre nosotros?", *Público*, 22 de noviembre de 2010.
- Serrano Cueto, J. M. (2009): *Zombie evolution*. Madrid. T&B Editores.
- Stange J. "Nur Lilly liebt Problemfälle", *Der Freitag*, [Fecha de consulta: 4 de marzo de 2011]. URL: <http://www.freitag.de/kultur/1109-medientagebuch>.
- Wade, N. "Gene Study Finds Cannibal Pattern", *New York Times*, 11 de abril de 2003. [Fecha de consulta: 01 de abril de 2011]. URL: <http://www.nytimes.com/2003/04/11/us/gene-study-finds-cannibal-pattern.html>.
- Yanes, J. "Cómo prepararse para el apocalipsis zombi". *Público*, 29 de mayo de 2011. [Fecha de consulta: 12 de mayo de 2011]. URL: <http://www.publico.es/ciencias/378924/como-prepararse-para-el-apocalipsis-zombi/>.