



UNIVERSITAT RAMON LLULL

TESIS DOCTORAL

***El eterno retorno del no-muerto como
arquetipo filmico: Una aproximación a la
figura del zombi en la cultura popular
contemporánea.***

Alex del Olmo Ramon

Director:

Dr. Fernando de Felipe

Co-director:

Iván Gómez García

DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN
FACULTAD DE COMUNICACIÓN BLANQUERNA
UNIVERSIDAD RAMON LLULL

2012

Gracias a la Fundación Tecnocampus Mataró-Maresme y a la EUPMT en la que desarrollo mi labor como docente universitario y a mis colegas de trabajo así como a su director, el Dr. Marcos Fáundez, y al coordinador del grado de Mitjans Audiovisuals, Sr. Joan Jou, por la confianza depositada en mi. Al coordinador del grado CAFE, Juanjo García, de la ESCS, por su apoyo en la finalización de esta tesis.

A los amigos y a los compañeros que pese a que muchos de ellos nunca han entendido los motivos para realizar un estudio de este tipo siempre han mostrado interés por el desarrollo de esta investigación y algunos incluso la han enriquecido con sus puntos de vista y comentarios, a veces jocosos, así como a la ayuda inestimable de Sol Magarolas, quien pacientemente realizó las correcciones y aguantó el chaparrón con una sonrisa en los labios y también al Dr. Jaume Josa Llorca por tener una cabeza tan bien amueblada y una mente preclara y además quererla compartir conmigo.

A mi director de tesis, Dr. Fernando de Felipe por sus sabios consejos y visión crítica así como al Dr. Iván Gómez García por su extrema profesionalidad y saber hacer, que han conseguido que finalice esta tesis contra viento y marea.

A mi madre, Margarita Ramón, que con su apoyo, su cariño y su fuerza la hizo posible y a Lucia por pasar los mejores años de su vida junto a nosotros.

Y quiero agradecerle muy especialmente a mi padre, quien feneció hace casi cinco años, el Dr. José Antonio del Olmo Bru, a quien nunca olvidaré y que con su muerte dio vida a esta tesis. Te lo prometí papá, y he cumplido.

Sin vosotros, mi familia, esto no tendría sentido.
Es para vosotros, con todo mi amor, respeto y admiración.

Índice

INTRODUCCIÓN

1. Hipótesis de trabajo..... Pg-8
2. Marco teórico y metodológico..... Pg-28

PRIMERA PARTE

EL ZOMBI COMO ARQUETIPO DE TERROR: GÉNESIS Y DESARROLLO

1. La construcción de la figura del (no)muerto en la cultura occidental

- 1.1. La estética de la fealdad y su representación según Rosenkranz... Pg-40
- 1.2. El (no)muerto en la Edad Media..... Pg-50
 - 1.2.1. El triunfo de la muerte y las danzas macabras..... Pg-50
- 1.3. El (no)muerto en el Renacimiento: La cultura de la disección..... Pg-57
- 1.4. Los monstruos marxistas en el mundo capitalista..... Pg-64
- 1.5. El muerto viviente sucesor de los monstruos góticos..... Pg-68
- 1.6. Freud y lo ominoso (*unheimlich*)..... Pg-78

2. La figura del zombi: Del folclore a su representación etnográfica

- 2.1. El simbolismo de los zombis en el folclore europeo..... Pg-84
 - 2.1.1. Tema y arquetipo..... Pg-87
 - 2.1.2. Los muertos..... Pg-92
 - 2.1.3. Los ogros..... Pg-97
- 2.2. El zombi etnográfico..... Pg-99
- 2.3. En busca de los inicios del zombi..... Pg-99
 - 2.3.1. Etimología..... Pg-103
- 2.4. Las primeras aproximaciones etnográficas a la figura del zombi..... Pg-112
 - 2.4.1. La mirada del zombi según W. Seabrook..... Pg-112
 - 2.4.2. Trabajos de no ficción antes de la Isla Mágica..... Pg-117
 - 2.4.3. El trabajo de campo de Zora Neale..... Pg-124
 - 2.4.4. La investigación de Wade Davis..... Pg-130

2.4.5. Post Seabrook, pre Harperlin literatura vudú.....	Pg-137
2.5. Las raíces del zombi: Un paseo por Haití y la religión vudú.....	Pg-138
2.5.1. Contexto cultural e histórico haitiano.....	Pg-138
2.5.2. Vudú.....	Pg-144
2.5.3. El zombi haitiano.....	Pg-155
2.5.4. El zombi como aparato ideológico.....	Pg-171
2.5.5. La zombificación como proceso social	Pg-175

SEGUNDA PARTE

EL ZOMBI COMO ARQUETIPO FÍLMICO: DEL ARQUETIPO A SU EXPLOTACIÓN FÍLMICA

3. El zombi llega a Hollywood

3.1. El éxodo del zombi hacia occidente.....	Pg-181
3.2. <i>Zombie</i> , la obra teatral.....	Pg-185
3.2. <i>White Zombie</i> (1932)	Pg-187
3.3. La primera explotación fílmica del subgénero zombi. De los años 30 hasta los 50.....	Pg-194

4. El alzamiento cinematográfico del muerto viviente en la cultura popular: Su segunda explotación.

4.1. George A. Romero: El nuevo exponente del Gótico americano.....	Pg-199
4.1.1. <i>The night of the living dead</i> (1968).....	Pg-204
4.1.2. <i>Dawn of the dead</i> (1978).....	Pg-211
4.1.3. <i>Day of the dead</i> (1985)	Pg-218
4.1.4. <i>Land of the dead</i> (2005)	Pg-229
4.1.5. <i>Diary of the dead</i> (2007)	Pg-232
4.3. El inicio del subgénero zombi en España.....	Pg-239
4.3.1. El fantaterror español durante la dictadura franquista.....	Pg-239
4.3.1.1. Amando de Ossorio: La tetralogía de los templarios	Pg-244
4.3.1.2. Jorge Grau: El puente estilístico hacia el cine de zombis italiano.....	Pg-252
4.3.1.3. La cinematografía española en cifras.....	Pg-262

4.4. El spaghetti zombi: El (dis)gusto por el exceso.....	Pg-276
4.4.1. Lucio Fulci y sus (per)versiones cinematográficas: El <i>filone</i> italiano.....	Pg-276
4.4.2. El apocalipsis narrativo: La trilogía zombi de Fulci.....	Pg-287
5. El (re)nacimineto del zombi como figura transmediática : Su tercera explotación	
5.1. Cultura del Apocalipsis: La estética de la destrucción y el 11/s.....	Pg-292
5.1.1. El inicio de su renacimiento.....	Pg-301
5.1.2. El zombi 2.0: Los no-muertos y los videojuegos.....	Pg-310
5.1.2.1. Aspectos de mercado/género y tecnológicos.....	Pg-310
5.1.2.2. Resident Evil: Redefiniendo el zombi moderno.....	Pg-317
5.1.2.3. Robert Kirkman: La serialidad (in)finita del zombi en <i>The Walking Dead</i> (2003)	Pg-325
5.2. El futuro del zombi.....	Pg-331
CONCLUSIONES.....	Pg-336
BIBLIOGRAFÍA.....	Pg-343

Introducción

Nothing is more dangerous than a monster whose story is ignored. Like all ghosts, the dead people (...) come to the human world bearing messages. They remind us of past injustices, of anguish too great to survive, of jobs left undone, and truths we try to forget. Gloopy zombies (...) are allegorical figures of the modern age, acting with their broken bodies and minds the conflicts that rip our social fabric apart. Audiences taking in a monster story aren't horrified by the creature's otherness, but by its uncanny resemblance to ourselves.

Pretend we are dead. Capitalist monsters in american pop culture.
(Duke University Press, 2006) de Annalee Newitz

Al igual que en el libro de Annelee Newitz arriba citado, esta tesis parte de la base de que la figura que representa el zombi en la cinematografía actual es lo suficientemente rica e interesante como para dedicarle un estudio, ya que si todos los monstruos tienen algo que contarnos, el zombi no es ninguna excepción. Vampiros, hombres-lobo, fantasmas, la figura del monstruo de Frankenstein, los *psycho-killers*, etc... Todos ellos, metáforas horribles con forma monstruosa, nos parecen hoy indispensables para entender los miedos y ansiedades que han marcado el siglo XX. Todos ellos han sido objeto de estudio desde diferentes ámbitos; cinematográfico, sociológico, cultural, psicológico, etc... Sin embargo, la figura del zombi aún se resiste a un análisis serio y detallado del porqué se ha convertido, sin duda alguna, en el icono de terror más representado en las pantallas cinematográficas desde hace cerca de diez años. Parece que nos cuesta enfrentarnos a su andar tosco y su torva mirada, relegándolo a los márgenes de la cultura popular como si fuera una figura inferior sólo apta para adolescentes ávidos de sangre y casquería, cuando en realidad su continente y contenido tiene tanto interés como los iconos terroríficos anteriormente citados. ¿Qué es un zombi? ¿Qué trata de decirnos realmente? ¿A que a sido debida su evolución? ¿Por qué hay un renacimiento y una mayor demanda de películas dónde ese monstruo se alza como protagonista en el siglo XXI? Esta tesis representa el intento de entender este fenómeno popular, así como de investigar una figura tan

poco entendida, estudiada e incluso olvidada por parte de los estudios fílmicos hasta hace muy poco como es la del muerto viviente. Partiendo de sus singulares inicios pretende explicar su reciente renacimiento como una compleja representación de los sucesos acaecidos después de los ataques del 11-S, así como de las manifestaciones culturales producidas después del atentado. La tesis examina “el fenómeno zombi”, e indaga sobre él, con el fin de dar respuestas a esas y otras preguntas. Ya que tal y como apuntaba Newitz en su libro antes citado: “No hay nada más peligroso que un monstruo cuya historia es ignorada.” No la ignoremos entonces y adentrémonos en ella.

1. Hipótesis de trabajo

¿Por qué estudiar al zombi? A primera vista este ser repulsivo y en constante putrefacción nos impele a alejarnos de él, no sólo desde un punto de vista simbólico, sino que a tenor de los trabajos de investigación existentes –los textos de referencia que existen han sido producidos en el extranjero- y los pocos estudios realizados íntegramente a esta figura en nuestro país, nos demuestra que el zombi nos produce no sólo un rechazo físico sino también intelectual. Tomando este punto de partida, la tesis se propone aportar algo de luz a una figura escondida en la sombra. El hecho de que existan poquísimos trabajos previos de referencia en nuestro país a los que acudir¹ identifica la falta de interés en nuestra sociedad acerca del resurgimiento de esta figura cinematográfica. En los últimos años tan sólo se han publicado algunos libros interesantes especializados en el zombi cinematográfico como el ya clásico libro recopilatorio de Jesús Palacios *Planeta zombi* (Midons, 1996), así como otro libro publicado por la misma editorial escrito por Borja Crespo *La noche de los muertos vivientes: El infierno que camina* (1998), y otros más actuales como *Cine Zombi* (Calamar Ediciones, 2009) de Ángel Gómez, *Zombie evolution: El libro de los*

¹ Queremos recalcar para evitar confusiones y malos entendidos a posteriori, que existen publicados en nuestro país recopilatorios muy interesantes – que se han usado en esta tesis- como los libros publicados por Donostia Kultura en el marco de la semana de Cine Fantástico y de Terror, a recordar: *Cine Fantástico y de Terror Español: 1900-1983* (2005) y *American Gothic: El Cine de Terror 1968-1980* (2008), además de otras editoriales especializadas en el género de terror cinematográfico como Calamar Ediciones con *Terror cinema* (2008) de Juan A. Pedrero Santos o *Las Diez Caras del Miedo* (Midons, 1996) escrito por Rubén Lardín, además de *Spanish Horrors* (T&B, 2009) de Víctor Matellano, *Cine de Terror Contemporáneo* (La factoría de ideas, 2001) por Pedro Berruezo y las interesantísimas monografías ofrecidas por la revista *Quatermass*, *Dirigido Por* y *Scifiworld Magazine* en los que se puede encontrar referencias a diversos directores y films de temática zombi, pero en ningún caso se aborda el género desde una visión global llevando a cabo un estudio amplio de los fenómenos que han llevado a un renacimiento de este género en la actualidad, amén de otros títulos como *Cine de Zombis y Fantasmas* (Ediciones Masters, 2006) que se quedan a las puertas de cualquier análisis serio y detallado o del último libro publicado por Jesús Palacios en Valdemar, *La plaga de los Zombis y otras Historias de Muertos Vivientes* (2010) que pese a tener un prólogo de lo más interesante y en consonancia con el tema de la tesis, el libro acaba siendo un recopilatorio de relatos literarios de ficción –a excepción del de William Seabrook, de quien hablaremos más adelante- que no aportan luz alguna a nuestro tema de estudio.

muertos vivientes en el cine (T&B, 2009) de Roberto Cueto, o el más reciente en el momento de escribir esta tesis *Vampiros y zombies posmodernos: La revolución de los hijos de la muerte* (Gedisa, 2010), además de algunos otros que tratan en el mejor de los casos, el tema de forma tangencial y en el peor no merece la pena ni analizarlos por su escaso o nulo interés cinematográfico, ya que no ofrecen en caso alguno un trabajo de investigación completo acerca de la figura del zombi fílmico. Éstos transitan entre la recopilación de films de este subgénero y la explicación minuciosa (poniendo negro sobre blanco) de múltiples películas y de su sinopsis e historia, o por el contrario, nos ofrecen una información historicista y sesgada acerca del fenómeno zombi y sus ramificaciones en la cultura popular. La poca producción centrada en este tema – hemos señalado cinco libros realizados por autores españoles en un arco temporal de catorce años, de los cuales encontramos tres de ellos en los últimos dos años (2009 y 2010)- nos ofrece una idea bastante gráfica de la importancia del problema. Si miramos las obras producidas en el extranjero, la panorámica mejora, pero está lejos de ser alentadora comparándola con la literatura dedicada a otros iconos de terror, fenómeno que ya habíamos observado en los trabajos generados en nuestro territorio. Vislumbramos un paraje prácticamente yermo hasta bien entrado el siglo XXI. A partir del 2000-2001 se inicia una leve pero continuada bibliografía que acabará eclosionando desde el 2005 en adelante con textos académicos de referencia² dentro de la temática que nos ocupa. Aún así los

² Ya en 1985 podemos encontrar el libro de James. B. Twitchell, *Dreadful Pleasures: An Anatomy of Modern Horror* (Oxford University Press, 1985). Diez años más tarde el magnífico libro de Judith Hallberstam *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters* (Duke University Press, 1995). Ambos pese a no centrarse en el estudio del zombi si hablan de éste, y utilizan una visión academicista de acercamiento al monstruo desde posiciones cercanas a la narración gótica moderna. A partir del año 2000 y sólo por mencionar los más representativos –utilizados en esta tesis- encontramos los trabajos de Peter Dendle, *The Zombie Movie Encyclopedia* (Mc Farland and Co., 2000) un compendio exhaustivo de la cinematografía zombi hasta el año 2000, *White Zombie: Anatomy of a Horror Film* (Mc Farland and Co., 2001) de Gary D. Rhodes es la obra más completa de análisis del film homónimo, así como del contexto sociocultural en el que se desarrolló, *The Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema* (FAB Press ,2005) por Jamie Russell, es quizás de los libros más completos sobre la figura del zombi en el cine y su pasado literario, *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth* (Baylor University Press, 2006) escrito por Kim Paffenroth representa el mayor intento hasta la fecha de examinar

títulos anexados que tratan íntegramente la figura del zombi como arquetipo de terror posmoderno -cinco hasta la fecha de la elaboración de esta tesis- los encontramos a partir del 2005, con el libro de Russell. Esta perspectiva nos genera dos preguntas: ¿Por qué existe tan poca literatura de referencia respecto al zombi en contraposición de otras figuras como el vampiro y el hombre-lobo cinematográfico como elemento de estudio? y ¿qué cambios han ocurrido en la sociedad para que después del 2005 se empiece a considerar esta figura relevante en el ámbito académico? Para poder responder a estas preguntas hemos de centrar el análisis de este estudio más allá del perímetro cinematográfico, ya que el zombi ha dejado de ser feudo exclusivo del celuloide. Si consultamos el diccionario de la Real Academia Española, la palabra zombi presenta dos acepciones. La primera hace referencia a una persona que se supone muerta y que ha sido reanimada por arte de brujería, con el fin de dominar su voluntad. La segunda la adjetiva como un atontado, que se comporta como un autómatas. Como vemos la RAE nos aporta muy poca información al respecto del zombi, o bien lo define como un ser sin voluntad o bien como un autómatas, lo que viene a significar lo mismo. ¿Pero el zombi es meramente eso? Si buscamos el vocablo anglosajón en el Oxford Dictionary nos percatamos que su significado deja de ser menos restrictivo y apunta hacia nuevas fronteras. Encontramos cuatro entradas

la práctica mayoría de films de George A. Romero, *Pretend We're Dead: Capitalis Monsters in American Pop Culture* (Duke University Press, 2006) de Annalee Newitz que analiza la figura del monstruo cinematográfico desde un prisma capitalista, *Zombie Movies: The Ultimate Guide* (Chicago Review Press, 2008) por Glenn Kay que alarga el listado por Dendle hasta el 2008, *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead* (Scarecrow Press, 2008) dirigido por Shawn McIntosh y Marc Leverette nos muestran una serie de artículos académicos de cómo la figura del zombi está presente en el folklore, los videojuegos, y la cinematografía actual, en la misma línea que Moreman y Rushton en sus recopilatorios *Race, Oppression and the zombie: Essays on Cross-Cultural Appropriations of the Caribbean Tradition* y *Zombies are us: Essays on the Humanity of the Walking Dead* (Mc Farland) ambos del 2011 así como *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture* de Boluk y Lenz publicados el mismo año y por la misma editorial anteriormente citada sin olvidar *Zombie Holocaust: How the Living Dead Devoured Pop Culture* (Plexus, 2009) –que ha sido traducido al español– por David Flint y la más reciente e interesante observación de la figura del zombi en la cultura popular americana como elemento de discernimiento de las ansiedades y de los miedos de los USA y por extrapolación de la cultura occidental en *American Zombie Gothic: The rise and fall (and rise) of the Walking Dead in Popular Culture* (Mc Farland and Co., 2010) escrito por Kyle William Bishop.

y ninguna de ellas hace referencia al zombi como autómatas:

1 A corpse said to be revived by witchcraft, specially in certain African and Caribbean religions. *Informal* A person who is or appears lifeless, apathetic, or completely unresponsive to their surroundings.

A computer controlled by another person without the owner's knowledge and used for sending spam or other illegal or illicit activities.

2 A cocktail consisting of several kinds of rum, liqueur, and fruit juice.

Aquí la definición se amplía. Ya no sólo es un cuerpo revivido por la brujería, también es alguien apático frente a lo que le rodea, un ordenador dirigido por un tercero sin el consentimiento de su propietario para llevar a cabo actividades ilegales, o bien un *cocktail*. Estas sólo son algunas acepciones respecto a la palabra zombi, pero existen otras tantas para definir a un cierto tipo de entidades bancarias (*zombie banks*) o incluso para la economía (*zombie economy*). Por este motivo se ha decidido titular la tesis “*El eterno retorno del no-muerto como arquetipo filmico: Una aproximación a la figura del zombi en la cultura popular contemporánea.*”; ya que se cree que se ha convertido en la metáfora monstruosa perfecta de la cultura popular contemporánea. Su figura se ha ido filtrando a través del cine hacia una nueva polisemia permeabilizando las capas de la sociedad hasta convertirse en un referente cultural de máxima significación; carece de un pasado literario clásico que lo constriña, “*zombies are one of the few monsters that originate from non-Gothic, non-European tradition and that have passed directly from folk culture into popular culture without first being established in literature*”³ y Russell añade “*The living dead lack an established literary Heritage. Dracula, Frankenstein’s monster, Dr. Jeckill and Mr. Hyde and even the Wolf Man can boast a lineage that stretches back to Gothic fiction, European folklore and ancient legends. In contrast the zombie is the most modern of monsters, a twentieth-century interloper whose first fully-fledged appearance in the English-speaking World.*”⁴ La figura del muerto viviente se ha

³ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Zombie culture: autopsies of the living dead*. Maryland, Toronto, Plymouth: The scarecrow press, 2008. P. 1-2.

⁴ RUSSELL, J. *Book of the dead*. 3a ed. Inglaterra: FAB Press, 2007. p.7.

convertido en una especie de carcasa pútrida, de contenedor metafórico tambaleante. En definitiva, de un etiqueta cultural, que podemos invocar cuando nos sea necesario. En el subtítulo de la tesis: “*Una aproximación a la figura del zombi en la cultura popular contemporánea*” demuestra la intención de realizar un acercamiento al muerto viviente de carácter inclusivo antes que exclusivo. La disertación planteada, no sólo trata al no-muerto desde un punto de vista cinematográfico sino que debido al vacío que hallamos a la hora de estudiar este icono desde diferentes ángulos, intenta abordarlo desde una visión cosmológica que permita su estudio en profundidad, pero sin perder el aspecto cinematográfico de vista, ya que se considera la piedra angular para su expansión en nuestra sociedad. El estudio de los casos concretos de Estados Unidos, España e Italia, nos ayuda a centrar no sólo la producción cinematográfica en tres lugares geográficos especialmente interesantes en los cuales el cine zombi ha tenido un desarrollo singular, sino que además centra una visión occidental del monstruo y su evolución. Existen otros países y cinematografías –la oriental, o latinoamericana- que podrían haber estado incluidas en este análisis, pero se consideró más apropiado el acercamiento desde un punto de vista occidental habida cuenta de la nacionalidad de quien suscribe esta tesis y de su aproximación cultural al fenómeno zombi, aunque sin duda es un campo a explorar sumamente interesante que daría pie a otra tesis doctoral.

Actualmente estamos asistiendo a un fenómeno zombi de enorme magnitud en occidente, desde hace escasos años. Muestra de ello, no es tan sólo el aumento de películas de temática zombi, sino también los innumerables videojuegos presididos por *Resident Evil* o *Left 4 Dead* y sus secuelas, los cómics, o la cada vez mayor bibliografía⁵ novelada que podemos encontrar al respecto. Pero existen

⁵ Por mencionar únicamente una editorial, citaremos a Dolmen, que han estrenado una nueva línea dedicada exclusivamente a la temática zombi a rebufo del enorme éxito del libro publicado por Max Brooks –hijo del director de cine Mel Brooks- *Zombi: Guía de Supervivencia: Protección completa contra los muertos vivientes* (2004), y de su secuela *Guerra Mundial Z* (2009). Incluso se ha llegado al paroxismo de revisar la novela de Jane Austen –considerada uno de los grandes clásicos de la literatura universal- *Orgullo y prejuicio* (1813) para convertirla en un pastiche posmoderno <<zombiniano>> titulada *Orgullo y prejuicio zombis* (2009).

otras manifestaciones artísticas relacionadas con esta “cultura zombi”⁶ Una de las más características son los fenómenos sociales denominados *zombie walks* -muy similares a las *flash mobs* ⁷- donde un grupo de gente se reúne disfrazada de zombi para recorrer las principales calles de su ciudad o algún lugar representativo para la comunidad como por ejemplo un centro comercial. En el 2008 la productora artística bilbaina Consomni, junto con los artistas Iratxe Jaio y Klaas van Gorkum, llevaron a cabo unas autodenominadas jornadas zombis junto con una marcha zombi en Barakaldo que acabaría fraguando un libro titulado *Quédense dentro y cierren las ventanas/Stay inside. Close Windows and doors*. (2008). Como recuerdo de esa experiencia artística editaron un libro en el que hallamos el primer y único manifiesto zombi-serio- en lengua española⁸ del que tenemos constancia hoy en día. El texto reza:

Los zombis son personajes poco glamorosos en comparación con otros seres del mundo del cine. Desprovistos de conciencia, personalidad y ambición, los zombis son más bien trágicos anti-héroes, una parodia repulsiva del ciudadano ideal, sin más relación con la experiencia vital que la repetición automática de viejas costumbres de socialización.

Y sin embargo, aunque se empeñen en perseguir a los vivos, uno no puede evitar sentir simpatía por estos inquietantes sonámbulos. En una sociedad en que el significado de la palabra “libertad” es cada vez más escurridizo, no es difícil ver a los muertos vivientes como la reencarnación de aquellos bufones cortesanos, eso sí, en un extraño estado de descomposición y sujetando un espejo que refleja nuestro sentir cívico y humano. Qué poderoso debe ser sentirse uno dentro de su piel. Rechazar toda lógica y objeto de la vida, dejar de correr y empezar a tambalearse, gimiendo y gesticulando con torpeza. Atravesar

⁶ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Zombie culture: autopsies of the living dead*. Maryland, Toronto, Plymouth: The scarecrow press, 2008.

⁷ La primera *Zombie walk* de la que se tiene constancia se llevó a cabo en Sacramento, California el 19 de agosto de 2001. En cambio la primera *flash mob* que se organizó con éxito fue el 17 de junio de 2003 en Nueva York. Pese a que ambas son representaciones artísticas que tienen como base la multitud y realizar una coreografía –ya sea caminando de manera dislocada o bien haciendo unos pasos de baile- en un lugar público, las *flash mob* se diferencian de las primeras por su carácter de inmediatez, de ahí el nombre *flash*. Son representaciones que no suelen durar más que unos minutos.

⁸ En lengua inglesa está publicado el magnífico artículo publicado por Duke University en el 2008 *A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism* presentado por Lauro y Embry del que hablaremos más adelante.

dando traspiés los suburbios en letargo, rondar sus centros comerciales abrazando la promesa consumista de la liberación individual.

Si alguna vez te has pellizcado para despertar de ese sueño trivial llamado vida, constélate porque no estás sólo. Únete a nosotros en una melancólica revolución sin líderes ni consignas. Únete a nosotros para tomar las calles en esta marcha hacia un nuevo amanecer.⁹

En el escrito se habla de una visión del zombi casi catártica, como de una auténtica vida después de la (no)muerte y con consignas que podríamos definir como políticas en las que la masa y la uniformidad de los individuos –sin líderes que los gobiernen- crean un sentimiento de comunidad a la vez que conforman las principales características del muerto viviente. La lectura de este manifiesto nos demuestra que la figura del zombi está lejos de tener un desenlace sencillo. Al contrario, es un objeto de estudio complejo que tiene múltiples aristas; por ese motivo se ha tomado la decisión de no circunscribir el presente estudio del zombi –pese a considerarlo como una figura posmoderna- a un arco temporal concreto.

Se es consciente de la dificultad y del peligro de realizar un estudio de carácter tan amplio –el primer film de este subgénero, *White Zombie* data de 1932. Abarcar un espacio temporal de cerca de ochenta años a nivel filmográfico, amén de investigar tres cinematografías diferentes –americana, española e italiana- sin perderse por el camino significa un gran reto, por eso se han centrado los esfuerzos, no en una explicación exhaustiva y milimetrada de los films de este subgénero, sinó en aportar una mirada amplia y escrutadora a través de un trabajo interdisciplinar por un lado, y del cine de autor por otro, que permita un estudio cultural de la historia del zombi y de sus raíces. Se muestra la importancia histórica y literaria de la criatura, basándose en sus elementos formales, sus contextos culturales y la recepción por parte de las audiencias y de la sociedad, pero siempre desde un trasfondo cinematográfico. Se debe recalcar que la figura del zombi es curiosamente única, debido a que surge del folclore

⁹ JAIO, I & VAN GORKUM, K. Quédense dentro y cierren las ventanas/Stay Inside. Close Windows and Doors. España: Consonni, 2008-2009. P. 2-5.

para proseguir en el teatro, el cine, los cómics y los videojuegos pero no de la literatura como ocurre con los vampiros, los hombres-lobo o los fantasmas. El zombi es además una figura de remarcable importancia para la historia y cultura americana, ya que es el único monstruo “canónico” originario del Nuevo Mundo. En cambio en Europa, importa observar, cómo se ha adaptado a dicha cultura este recién llegado y se ha convertido en el estandarte de una narración gótico posmoderna.

Por otro lado, los zombis y las narraciones en las que se ven involucrados aportan a los críticos un importante punto de vista a través del cual pueden valorar las actitudes, tendencias, miedos y ansiedades sociales y el motivo por el que se generan, de la misma forma que ya ocurre con otras figuras terroríficas. Como metáfora social y cultural, el zombi enfrenta a las audiencias con sus temores en narraciones terroríficas donde suele reinar el gusto por el exceso y el extremo, o como bien expresa Newitz citando a Halberstam *“postmodern horror films finds its place in what Baudrillard has called the obscenity of “immediate visibility” and what Linda Williams has dubbed “the frenzy of the visible”*¹⁰ forzando a la audiencia¹¹ a encarar sus peores miedos. La vida y la muerte, la salud y la

¹⁰ NEWITZ, A. Pretend we're dead. Capitalist monsters in american pop culture. Estados Unidos: Duke University Press, 2006. P. 4

¹¹ No podemos olvidar en nuestro análisis el estudio de la recepción de las audiencias y como estas han ido evolucionando en función del contexto social y de la adaptación que el muerto viviente ha experimentado conforme la sociedad ha ido evolucionando. Jauss añade al respecto <<We cannot approach a cultural product simply through its historical context or its formal elements alone. Instead, the audience, those intended to receive a given work, prove essentially relevant, for it is only through the process of its mediation that the work enters into the changing horizon-of-experience of a continuity in which the perpetual inversion occurs from simple reception to critical understanding. In other words, the reception of a literary text, its popularity among consumers, is an important component of cultural studies>> BISHOP, K.W. American zombie gothic: the rise and fall (and rise) of the walking dead in popular culture. Estados Unidos: Mc Farland & Company, Inc., Publishers, 2010.p. 10

enfermedad, la libertad y el esclavismo, la prosperidad y la destrucción, el zombi y las narrativas que le rodean nos ofrecen una mirada interna hacia la parte más oscura de la sociedad actual, o de la sociedad en que nos podemos convertir en un futuro no muy lejano.

Esencialmente, la narrativa zombi funciona como parte de la tradición gótica literaria, incluso llegando a cambiar parte de esta tradición. Teresa Goddu enfatiza como “*the gothic is not a transhistorical, static category but a dynamic mode that undergoes historical changes when specific agents adopt and transform its conventions*”¹². El zombi, por lo tanto, puede ser visto como parte de esa adaptación dinámica; un nuevo monstruo para una nueva era, que ha podido facilitar que la tradición gótica se haya mantenido a través de él, en una sociedad postindustrial. La muerte antinatural es ahora mucho más terrorífica y terrible que lo que nunca Walpole pudo imaginar, y el zombi funciona como la manifestación dramática de este pavor siempre presente. En una cultura dominada principalmente por la pérdida de la fe en la religión, el zombi se erige como la representación de la angustia más primitiva del hombre: el miedo a morir. Nos ofrece una visión morbosa de las limitaciones del cuerpo y sus fragilidades y muestra la relación tormentosa con nuestro propio cuerpo.

En muchos aspectos, el gótico contemporáneo –especialmente las narraciones góticas posmodernas de zombis- funciona de manera mucho más eficiente hoy en día que la literatura gótica clásica, debido a que el “mundo real” del siglo XXI, especialmente después de los ataques terroristas del 11 de septiembre de 2001, es más terrible, más violento y mucho más traumático que el existente en el siglo XIX y principios del XX. Por lo tanto y coincidiendo con Bishop: “*Gothic figures represent anxieties associated with turning points in cultural historical progress, usually in “fearful form”, so much so that supernatural demons, natural forces... and most recently technological powers have successively*

¹² GODDU, T. *Gothic America: Narrative, history and nation*. New York: Columbia Pres University, 1997. p.153

*assumed a predominant role in Gothic representation cultural anxieties*¹³. Durante los siglos XIX y XX hemos exorcizado nuestros miedos a través de diferentes figuras monstruosas ya sea en el ámbito de la literatura o la cinematografía y éstas, a su vez, han servido para catalizar los miedos de generaciones pasadas. Por tanto podemos inferir que el siglo XXI también posee sus propios arquetipos monstruosos que lo definen y diferencian de siglos anteriores. Partamos ahora de una afirmación que se espera quedará contrastada en el transcurso del trabajo: la figura del zombi y su representación goza de una significación propia en la cultura occidental que muestra los temores más cervales de nuestra sociedad. Esta hipótesis de trabajo, que ayuda a centrar el estudio del análisis, se puede ampliar partiendo de la afirmación siguiente: el zombi no sólo simboliza los temores y angustias de una generación, sino que además es el arquetipo terrorífico más adecuado para representarlos después de los atentados terroristas del once de septiembre de 2001, que acabaron con la destrucción de las Torres Gemelas cercenando la vida de cientos de ciudadanos y sumiendo al mundo occidental en un estado de shock y caos del que aún sufrimos un estrés postraumático. Esta realidad, o cuánto menos una hipótesis de trabajo, ayuda a afrontar ciertas realidades consustanciales a la presente tesis. Se amplía entonces el punto de partida: el zombi no sólo es el la figura cinematográfica de terror que mejor se adapta a esta sociedad y a lo que le rodea, sino que además, es el arquetipo que mejor ostenta “lo gótico” y la estética apocalíptica en la actualidad pese a no circunscribir sus raíces narrativas dentro de este género. Toda la literatura de terror posee lo que Stuart Hall denomina “identidad cultural”, una revelación acerca de un colectivo, una verdad en sí misma y por sí misma, sea impresa en un libro o proyectada en una pantalla, que funciona como un barómetro para medir nuestras ansiedades culturales y sociales. Esta función cultural se muestra en un estadio aún más profundo cuando hablamos de la Literatura Gótica, tal y como E. Hogle indica: “*helps us adress and disguise some of the most important desires, quandaries, and sources of anxiety, from the most internal and mental to the widely social and cultural.*”¹⁴

¹³ BISHOP, *Op. Cit.*, p 32.

¹⁴ BISHOP, *Op. Cit.*, p 9.

Por otro lado las narrativas terroríficas, especialmente las protagonizadas por zombis, en las que se rompe el orden social establecido y se produce el colapso de las estructuras gubernamentales generan una literatura e iconografía propias de la cultura apocalíptica en la que estamos sumergidos, creando lo que Bishop expresa de la siguiente manera: “*Zombie movies are almost always set during (or shortly after) the apocalypse [...] this terrifying breakdown of social order leads to one of the more curious allures of zombie films: their ability to fulfill survival fantasies.*”¹⁵

A lo largo de los primeros capítulos de esta tesis se exploran algunas fuentes teóricas para intentar trazar los motivos del resurgir del no-muerto y así poder explicar el *boom* que ha sufrido en los últimos años, a la vez que se proponen herramientas de análisis para dar cuenta del fenómeno. Desde luego que en modo alguno podrían estar todas, pero sí estarán las suficientes como para que se pueda vislumbrar el trazo del zombi cinematográfico dentro de un ámbito simbólico o conceptual con líneas fuertemente definidas. No se entrará en la supuesta o demostrada superación entre alta cultura o cultura popular ya que se entiende que a expensas de la posmodernidad que ampara este estudio no tiene sentido diferenciarlas más. Cualquier manifestación artística es considerada cultura y de ahí la realización de esta tesis. El zombi es, en este análisis, “la transformación del ser humano en monstruo debido al capitalismo”¹⁶ además de convertirse en la metáfora perfecta que representa no sólo la posmodernidad sino también el cine posmoderno. En realidad “la industria cultural”¹⁷ nombrada por Theodor Adorno y Max Horkheimer es especialmente significativa para entender las narrativas del cine de terror capitalista durante la modernidad y posmodernidad, especialmente después de 1950 donde “the market in images, culture and information came to replace industrial mass production, the issues

¹⁵ BISHOP, *Op. Cit.*, p 22-23.

¹⁶ NEWITZ, A. *Pretend we're dead. Capitalist monsters in american pop culture.* Estados Unidos: Duke University Press, 2006. p.2.

¹⁷ ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialéctica de la Ilustración.* Madrid: Trotta, 1998.

foregrounded in these stories shifted”¹⁸.

Las guerras, desastres naturales, crisis financieras y cualquier otro tipo de tragedias, políticas o sociales afectan la conciencia cultural de un territorio. Una de las formas de reconocer y llegar a entender los síntomas producidos por una o varias concatenaciones de tragedias es analizando las narraciones surgidas en esos momentos de inflexión. El final de la II Guerra Mundial y el uso de armas nucleares en los años 50 engendraron films como *Them* (1954) y *Godzilla* (1954); La caza de brujas y las listas negras del macartismo fueron caldo de cultivo para la inspiración de historias como *Invaders from Mars* (1953) y la posterior *Invasion of the body snatchers* (1954). El siglo XXI, no es ninguna excepción en cuanto a la creación de narrativas terroríficas que le son propias. Tal y como apunta Kyle William Bishop: “*The terrorist attacks of September 11, 2001, have unleashed perhaps the largest wave of paranoia and anxiety on American society since the Japanese attack on Pearl Harbour in 1941. From the beginning of the War in Terror that followed 9/11, the popular culture produced in the United States has been colored by the fear of possible terrorist attacks and the grim realization that people are not safe and secure as they might have one thought*”¹⁹. Es precisamente en este contexto terrorífico y apocalíptico donde la figura del zombi cinematográfico post 11-s encuentra el sustrato adecuado para amoldarse a los nuevos miedos y encontrar un lugar privilegiado donde ejercer su influencia. Si la tragedia de las Torres Gemelas abrió una herida impercedera en la sociedad americana y por ende en la sociedad occidental de principios de este siglo, también resultó ser el principio del renacimiento del *zombie film*,²⁰ llegando a convertirse en palabras del propio Bishop: “*The most culturally*

¹⁸ NEWITZ, *Op. Cit.*, p 8.

¹⁹ BISHOP, *Op. Cit.*, p 9.

²⁰ La página web *Zombie Movie Database* de David Oake confirma el incremento del cine de zombis en los últimos diez años, un ejemplo clarificador son los 41 films realizados sólo durante el 2008. Por su parte, en el 2009 aún se produjeron más películas con títulos como *Dead Snow*; *Romeo & Juliet vs. The Living Dead*; *Silent Night*; *Zombie Night*; *Living Dead*; *Yesterday*; *Zombieland* y la sexta películas de esta temática que dirige George A. Romero, *Survival of the Dead*, por sólo nombrar algunos de los títulos que se pueden encontrar en *The Internet Movie Database*.

revealing and resonant fictions of the recent decade of unrest.”²¹ . Siguiendo la opinión de Bishop resulta intrigante intentar averiguar durante este nuestro trabajo el motivo por el cual la figura del zombi ha sido menospreciada de manera sistemática, tanto por la crítica como por los estudios fílmicos de terror, hasta hace apenas cinco años atrás. La visión generalizada tal y como apunta James B. Twitchell se podría resumir en las siguientes palabras: “*The zombie is an utter cretin, a vampire with a lobotomy, and this is what has tended to make [all the films following I Walked with a Zombie (1943)] little more than vehicles of graphic violence, full of people (usually men) poking each other and then occasionally eating them. The zombie is so shallow [...] even Abbott and Costello refused to meet with him*”²² para añadir a posteriori “*Yet just because some of these outings fall far below the standard set by mainstream A-list Hollywood doesn’t mean that they’re not worthy of serious attention. Indeed, it is often the very marginality of these zombie movies that makes them so fascinating*”²³. Lo cierto es que el zombi ha sufrido una carencia de estudios serios, por parte de la crítica que ahora empieza a cambiar, no sin esfuerzo, su visión acerca de este icono. Pese a ser evidente que encontrarnos en la posmodernidad –con todo lo que ello significa- y habiendo desaparecido las barreras entre alta cultura y cultura popular, el muerto viviente aún lleva consigo ciertos clichés atávicos que lo hacen incómodo para cierto tipo de análisis más ortodoxos. El zombi no suscita el mismo respeto que otros monstruos. No encontramos aristócratas o celebridades entre ellos, no hay caras famosas ni nombres de estrellas de cine importantes que los representen, tan sólo monstruos anónimos que normalmente ni hablan. Como explica Russell:

Given the lowly status of monstrous stars, it’s not surprising that the zombie movie has remained on the cultural margins. Rejected by the Academy –scholarly Studies of horror movies generally

²¹ BISHOP, *Op. Cit.*, p 10.

²² TWITCHELL, J.B. *Dreadful pleasures. An anatomy of modern horror*. Estados Unidos: Oxford University Press, 1985 p. 261-266.

²³ *Ibid.* p. 7.

prefer to discuss vampires, werewolves and even serial killers before the living dead- these films have been consigned to the graveyard of popular culture, and the zombie itself has become *persona non grata* with everyone except those horror fans who like their movies raw and Bloody²⁴.

Al zombi ni siquiera le ha servido estar inmerso en la lógica cultural de la posmodernidad, resumida en la máxima escandalosa del “todo vale” –y, por tanto nada vale nada- dónde los espacios limítrofes entre los territorios de la “alta cultura” y la “cultura popular” se han fagocitado, para obtener un espacio propio en el panteón de monstruos populares hasta hace escasamente diez años. Amparándonos en el concepto cultura del Apocalipsis acuñado por Adam Parfrey en su libro de título homónimo *Cultura del Apocalipsis* (Valdemar, 2002); “la desviación clara e inevitable de la última corriente de pensamiento que trastocó toda condición anterior, el posmodernismo”²⁵ veremos como el mito de dicho Apocalipsis se ha integrado en nuestra cultura a través de la narrativa zombi y cómo la sociedad saca partido de él. Mendíbil también comenta: “La cultura del Apocalipsis, entendida como fenómeno cultural y artístico ha sido absorbida, como todo, por el Sistema, el Espectáculo, el Simulacrum [...] por eso decimos que el Apocalipsis, refiriéndonos a la Cultura del Apocalipsis, se ha convertido en el terror posmoderno, la última adquisición de la Sociedad del Espectáculo”²⁶. El resurgir de estas narrativas zombi en la cultura popular –televisión, cine y otros media- es un indicador de la presencia de algo más importante y complejo que el mero entretenimiento. El cine y la televisión han dado alas a un fenómeno macabro que viene de lejos. El zombi y su imaginería fúnebre así como las diferentes representaciones del Apocalipsis nos remiten al fin de la historia, con imágenes fantásticas y horripilantes de muerte y destrucción, con la inevitable lucha del bien contra el mal. Sin dejar de ser posmodernos, los temores apocalípticos se remontan a miles de años atrás. Desde que el hombre tuvo conciencia de su propia muerte, de su final, maduró en él una nueva forma de

²⁴ RUSSELL, J. *Book of the dead*. 3a ed. Inglaterra: FAB Press, 2007. p7.

²⁵ DOMÍNGUEZ, V. *Los dominios del miedo*. España: Biblioteca Nueva, 2002. p.81.

²⁶ *Ibid.* p.78.

razonamiento *esjatológico*²⁷. El pasado iconográfico y literario esjatológico lo encontramos especialmente en la religión cristiana. El imaginario del cuerpo que regresa de la tumba mostrando los síntomas de la corrupción y laceración de su carne mortal, cuando no, su esqueleto descarnado no es algo moderno. La imaginería fundamentada en la tradición moral cristiana ya nos muestra alegorías medievales dónde cadáveres redivivos danzan presidiendo una comparsa macabra.

Sin lugar a dudas uno de los motivos por los cuales la iconografía del muerto viviente es tan recurrente en nuestro imaginario colectivo se debe a que siempre nos ha acompañado de diferentes formas y manifestaciones artísticas. La edad Media es quizás el momento histórico en el que la muerte y su representación se manifiesta en su mayor plenitud escenificada en las Danzas de la Muerte. En ellas ya encontramos figuras descarnadas, muertos redivivos que nos recuerdan a los modernos zombis. Si nos apoyamos en la tesis de Víctor Infantes y en su extraordinario trabajo dedicado a la génesis y desarrollo de las Danzas de la Muerte en el contexto medieval, se puede pensar que la representación del muerto viviente tiene como precedente otras expresiones artísticas anteriores a la cinematografía y que sus raíces las podemos encontrar en el arte medieval. Para Infantes: “Los primeros testimonios de la Muerte en el arte medieval aparecen,

²⁷ En español, la escatología significa dos cosas completamente diferentes: Por un lado el conjunto de creencias referentes al fin de los tiempos (de *ésjatos*: ‘último’) y por el otro el estudio del excremento (de *skatós*: ‘excremento’). Para los anglosajones, nuestro sonido *j* se escribe como una *h* o más claramente como una *kh*. Sin embargo, el idioma español transliteró involuntariamente dos fonemas distintos, la *k* y la *kh* inglesa, con la misma letra *c*, por lo que los dos conceptos distintos quedaron homónimos. Para evitar confusiones hemos optado directamente por la transcripción con la *j*, por ser ésta más acertada y diferenciarla de su homónima. Es notable la aclaración al respecto del escritor y sacerdote católico Leonardo Castellani: “Esjatológico: ¿por qué escatológico con jota? Porque así debe ser. Hay dos palabras morfológicamente parecidas en español: “escatológico”, que significa pornográfico —de *scatós*, término griego que significa ‘excremento’— y “esjatológico”, que significa ‘noticia de lo último’ —de *ésjaton*, ‘lo último’— las cuales son confundidas hoy día, por descuido o posdescuido o ignorancia o periodismo, incluso en los diccionarios (*Espasa, Julio Casares*); de modo que risueñamente el apóstol San Juan resulta un escritor ¡pornográfico o excremental!” (Castellani, 1977: 313).

sin duda, después de 1350 [...] hasta entonces sólo restos aislados en monumentos funerarios forman el patrimonio macabro de la imaginería medieval”²⁸. Expresan además de forma muy gráfica ciertas características de las Danzas Macabras que podemos encontrar en las modernas películas de zombis: “La dramática exhibición de la Muerte como elemento que refleja una realidad convulsa y terrible, dará paso a [...] sus elementos más espantosos (cadáveres en descomposición, plagas, epidemias, tumores, esqueletos descarnados, etc.), hasta convertirlos en apariencias inofensivas, casi abstractas, privadas de vinculación con un texto medieval de crisis y decadencia; la relación entre muerte, individualidad y podredumbre”²⁹. Como se puede ver esta definición de Infantes se podría aplicar perfectamente a nuestros tiempos. Si podemos encontrar concomitancias entre la figura del moderno zombi con las representaciones artísticas macabras y establecer paralelismos entre los puntos de inflexión sociales que llevaron a la popularización de la muerte ante las masas ¿Por qué el zombi prácticamente nunca ha sido estudiado de manera seria? Una hipótesis podría ser que el muerto viviente sufre carencias de una herencia literaria pasada. Drácula, El monstruo de Frankenstein, Dr. Jekyll y Mr. Hyde e incluso el hombre-lobo comparten una herencia que nace de la ficción gótica, del folclore europeo y de las antiguas leyendas. Contrariamente a todos ellos, el zombi es el más moderno de todos ellos y no es hasta bien entrado el siglo XX en el que aparece en el mundo anglosajón con la publicación en 1929 de *La Isla Mágica* de William Seabrook. La mayoría de trabajos que abordan el cine zombi se han centrado en panorámicas filmográficas³⁰, o bien han optado por el recorrido histórico y su producción cinematográfica en función de la nacionalidad del film,

²⁸ INFANTES, V. *Las Danzas de la muerte: Génesis y desarrollo de un género medieval (siglos XIII-XVII)*. España: Ediciones Universidad Salamanca, 1997. p109.

²⁹ *Ibid.* p. 56.

³⁰ *Zombie Movies: The ultimate guide* (Chicago Review Press, 2008) de Glenn Kay o por su parte Peter Dendle con *Zombie Movie Database* (McFarland, 2001) en el extranjero, y en el terreno nacional encontramos ejemplos como el clásico *Planeta Zombi* (Midons, 1996) de Jesús Palacios o los más recientes libros de Angel Gómez Riveiro *Cine Zombi* (Calamar, 2009) y José Ramon Serrano Cueto, *Zombie Evolution: El libro de los muertos vivientes* (T&B, 2009).

pero por el contrario, muy pocos ofrecen una visión crítica y bien fundamentada acerca de este fenómeno cultural. Algunos teóricos y críticos literarios como Halberstam han estudiado la figura del monstruo, el cine y su narrativa desde un punto de vista que va más allá del espectáculo filmico como entretenimiento. Quizás el trabajo más reconocido sea el del Carol Clover, *Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film* (BFI Publishing, 1992) donde cimentó su análisis en la figura del muerto viviente enraizada en las inquietudes de la masculinidad, la urbanización y el deseo sexual. Otros críticos, como David J. Skaal, William Paul y Analee Newwitz, han investigado el significado político y social del cine de terror. Otros estudios del género de terror³¹ como los de James Twitchell *Dreadful Pleasures* (Oxford University Press, 1985), Drake Douglas *Horrors!* y David Kerekes junto con David Slater en *Killing of Culture: An Illustrated History of the Death Film from Mondo To Snuff* (Creation Books, 1994), nos ofrecen una mezcla entre aproximación estética y crítica cultural pero ninguno de ellos se centra y profundiza únicamente en la figura del zombi cinematográfico, dejando de esta manera muchas preguntas en el aire que merecen ser contestadas.

Expuesto todo esto, va siendo hora de avanzar en el objeto de estudio de esta tesis y la idea central que la motiva. Anteriormente se había preguntado ¿qué cambios

³¹ Pese a que aquí nos referimos al horror cinematográfico, utilizamos el genérico terror como sinónimo de horror ya que la crítica cinematográfica nacional –a diferencia de la de habla anglosajona– desgraciadamente no diferencia entre los dos conceptos de género y lo simplifica en una sola etiqueta. De todas formas quisiéramos dejar constancia de su distinción utilizando la definición usada por Rick Worland en *The Horror Film: And Introduction* (2007) por encontrarla especialmente gráfica a la par que directa y sencilla: “Terror and horror are so far opposite, that the first expands the soul, and awakens the faculties to high degree of life; the other contracts, freezes, and nearly annihilates them [...] Terror evolved from the careful construction of suspense; it disturbed by creating apprehension that something was likely to happen to characters we cared about [...] it required the audience to participate intellectually, to actively create the frightening thoughts in their individual minds [...] Horror, then, is seemingly distinguished by the opposite of restraint. Horror is an emotionally overwhelming form that produces not more anxiety but revulsion, a sensation that might be literally stomach-churning: explicit scenes of gory violence and the decay of the grave paraded into view [...] If terror makes us worry what might happen to a potential victim, horror shows us, it realizes our worst fears of victimization “. (2007:10-11).

han ocurrido en la sociedad que propicien el renacimiento del cine zombi? Ahora se añade: ¿por qué el zombi no empezó a llamar la atención del público americano hasta finales de los años veinte del pasado siglo? ¿Por qué desde entonces ha aparecido siempre de manera constante en las pantallas de cine? ¿A qué es debida esta fascinación por el muerto viviente y que nos explica acerca de nosotros mismos?, y ¿de dónde procede y por qué debe de ser considerado como el continuador de la saga de iconos terroríficos de la literatura gótica?

Para profundizar en la cuestión se ha iniciado el recorrido a través de la representación estética de lo feo, para averiguar que lazos de conexión existen entre la imaginería de la muerte y la decadencia con la figura del zombi. Con el fin de perfilar con el mayor detalle posible una estética de la fealdad relacionada con la muerte y los muertos vivientes, se analizará la iconografía macabra en la Edad Media –y por tanto su relación con el concepto de muerte y resurrección de la religión cristiana-, así como su posterior evolución en el Renacimiento y el fenómeno de la visualización de la muerte junto a las primeras manifestaciones literarias del zombi en la cultura occidental. Luego se penetrará en la investigación del zombi cinematográfico, que se hará coextensivo a diversos autores de este subgénero fílmico en función del país de producción, para plantear nuevas preguntas: ¿Es el zombi el más eficiente representante del monstruo del nuevo siglo?, ¿Y cuál es el futuro inmediato del zombi como narración apocalíptica? Se pretende demostrar, si tiene éste tiene un discurso propio en el que la cinematografía le ha diseñado un espacio a medida, en el seno del cine del nuevo milenio.

Se prosigue a transformar, pues, las preguntas planteadas en hipótesis de trabajo:

- Pese a no tener sus raíces en la literatura gótica, el zombi representa la continuación y adaptación de la narrativa gótica literaria y los monstruos que la representaron, acomodándola a nuestra sociedad y los miedos que la circundan.

- El renacimiento y posterior auge de este cine ha sido motivado a causa de

los atentados terroristas del 11 de septiembre de 2001.

- Por tanto, el zombi se ha convertido en el icono de terror del nuevo milenio que mejor refleja las críticas y los miedos apocalípticos de la sociedad moderna.

- Existe además una relación entre la representación de la muerte en el arte, el folclore y la mitología del muerto viviente según el país de recepción que ha hecho que este no sólo perdure en el tiempo sino que además se haya adaptado en función de las creencias y el contexto sociocultural de cada región.

A través del zombi y de su narrativa, nos encontramos ante una realidad consubstancial al séptimo arte. Toda cinematografía es no sólo deudora de su tiempo sino también de su emplazamiento geográfico. Sin duda la cinematografía zombi americana no únicamente es la más prolija, sino también la más exportada, pero pese a estar inmersos en esta lógica mercantilista, se puede discernir tres enclaves geográficos decisivos que dieron tres tipos de cine zombi diferentes, en función de criterios estéticos, narrativos, folclóricos, sociológicos o políticos entre otros. Especialmente durante los años 70 y principios de los 80 formaron un corpus fílmico que diferenciándose los unos de los otros plasmaron de distinta forma -pero todos ellos en el personaje del zombi- los miedos y las ansiedades de una sociedad. La obra de George A. Romero, cineasta cuyo cine y sus zombis han sido definidos como "[his zombies] have always been a call for revolution –a new culture devouring the disfunctional old one"³², es el director más analizado hasta la fecha. Él y sus films son un claro ejemplo de lo que denominamos el gótico posmoderno. Romero, con su cine, y en especial el adscrito al subgénero que nos atañe, ha sabido mostrar, película tras película – algunas con más acierto que otras- una visión crítica y catastrófica de las distintas facetas de la sociedad americana. Su cine ha ido evolucionando con la sociedad, y su muerto viviente ha sido la metáfora perfecta para enseñarnos su visión ácida e implacable del mundo en que vivimos. No obstante Romero y su cine, no han sido

³² Citado en MCINTOSH, S; LEVERETTE, *Op. Cit.*, p15.

los únicos en hacerlo. En nuestro país han existido dos figuras capitales sin las cuales se nos hace imposible entender el cine de terror español de los 70 así como su posterior evolución. El director coruñés Amando de Ossorio, es sin duda el ejemplo más claro entre cine de autor y temática zombi, quien estaba “obsesionado por ofrecer al espectador algo diferente, su torrente de imaginación plagado de referencias literarias y legendarias, diezmado por la falta de dignos presupuestos, ha aportado a nuestra cinematografía una obra firmada por alguien que ama el mismo hecho cinematográfico [...] Ossorio puede presumir de aprovechar todo su potencial artístico en beneficio de un todo”³³. También Jorge Grau que pese a tener sólo en su haber una película dedicada a este subgénero, ésta es considerada por la crítica extranjera como “*one of the finest zombie movies of the 1970’s*”³⁴. Sin duda ellos son los mejores exponentes del cine de zombis patrio. Lucio Fulci que se definía así mismo como “I am the Italian cinema’s last zombie”³⁵ se erige en cambio sin nadie que le haga sombra como el director italiano más famoso de esa época, aportando una serie de películas que consideramos las piedras angulares sobre las que pivotaron el resto de cineastas del subgénero zombi italiano. Algunas de las películas, así como de las ideas que se expondrán en esta tesis fueron desarrolladas por el que suscribe esta tesis en el marco de una extensa investigación que tuvo como fruto la redacción del estudio *El cine de subgénero zombi: Un estudio de su inicio y evolución como arquetipo de terror cinematográfico y su eclosión en el ocaso de la España franquista (1971-1975)* a finales del 2009. Todos los análisis que se desarrollan en esta tesis han sido formulados en el marco de una nueva investigación, de la que el documento es resultado, después de varios años de investigación en el terreno del cine de terror y, como tal, contiene fragmentos que han sido ya expuestos por este investigador en diferentes foros públicos, como artículos en revistas especializadas. Tomando como base documental la investigación desarrollada en el citado trabajo anterior, en esta tesis se han desarrollado más ampliamente los

³³ AGUILAR, C. coord. Cine fantástico y de terror español: 1900-1983. Don Ostia [San Sebastián]: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 2004. p347.

³⁴ RUSSELL, J. Book of the dead. 3a ed. Inglaterra: FAB Press, 2007. p81.

³⁵ *Ibid.* p.137.

conceptos teóricos, ajustándolos al rigor y precisión que requiere un trabajo académico de investigación. Además, se han planteado nuevas hipótesis de trabajo y se ha llegado a conclusiones específicas. Se observará que el análisis de la cinematografía zombi se ha ampliado a más directores y ámbitos geográficos a fin de legitimar una conexión entre la iconografía macabra, su estética y los cambios sociales y culturales que han hecho posible que la figura del muerto viviente se haya adaptado y resurgido de nuevo en el siglo XXI. También se ha referenciado la evolución de la cinematografía zombi a través de directores/autores sin importar si su aportación es tan sólo de un film o por el contrario su filmografía está especializada en el subgénero. En el caso de Romero, y para poder situar al lector con la debida perspectiva temporal, obliga a no analizar más allá de sus últimas –por el momento- incursiones en la temática zombi. Así no se entrará en la posible nueva documentación que se pueda generar con el análisis de nuevas películas. Se observará además que en la investigación de la figura del zombi tiene especial relevancia los estudios etnobiográficos producidos a principios del siglo XX ya que se considera de suma importancia la gestación cultural del zombi en sus inicios, y también las primeras manifestaciones literarias que produce su figura, así como las primeras aproximaciones desde la visión occidental que se tienen de él. Con todo, creemos que el período contemplado en esta tesis, pese a ser muy amplio, es completamente imprescindible para posibilitar una aproximación multicultural al zombi como figura de terror posmoderna. Esta tesis analiza un objeto reciente e inconcluso, pero eso no implica que sus conclusiones deban considerarse provisionales.

2. Marco teórico y metodológico

La eclosión de nuevas películas y de otros medios de entretenimiento que la figura del zombi contemporáneo ha generado, lleva consigo un creciente interés en forma de estudios e investigaciones críticas nacionales y extranjeras, especialmente estas últimas, dónde se ha abordado la figura del zombi desde diversas disciplinas obteniendo resultados variopintos. Puestos a trazar la fecha de este renacimiento del *fenómeno* zombi nos encontramos que a partir del año

2001, es donde se hace especialmente visible que autores principalmente extranjeros empiezan a generar un *corpus* de análisis serio, fundamentado y bien documentado intentando acotar la naturaleza y la dimensión significativa de la figura del zombi en la actualidad como un icono (re)novado dentro de las consabidas figuras clásicas del género de terror del nuevo milenio, intuyendo así que éste no sólo ha cambiado su apariencia y algunos de sus manierismos desde su primera incorporación cinematográfica sino también su significado. Siguiendo con la disquisición, podemos presuponer, entonces, que la existencia de un protozombi en un cine clásico implica por fuerza que la figura no sólo no ha cambiado por dentro y por fuera sino que también las narraciones que les son propias y sus escenarios se han ido modificando con el tiempo, para hacer más cercana la figura del no-muerto y dotarla así de nuevos significados. Este paso del zombi clásico a un zombi moderno (o posmoderno como algunos estudios ya lo definen), concierne de una forma esencial a cuestiones estéticas, sociológicas, políticas, psicoanalíticas, económicas y religiosas que intentaremos responder más adelante. Cuando Alexander Boom (2007) plantea su análisis sobre la figura del zombi juntamente con aquellas narraciones que le son propias, toma como ejemplo lo que él denomina “*the most notably fusion of the zombie of Haitian folklore with the ghoul, which introduced flesh Ealing into the zombie myth*”.³⁶ Por lo tanto, la apropiación de varios mitos en diferentes estadios temporales convergen en la figura del zombi entendido como un icono que se halla inmerso en un proceso evolutivo de representación de significados donde se unen cuestiones que tienen ramificaciones que van mucho más allá de la industria cultural cinematográfica, pero que sin embargo se vehiculizan en su mayoría a través de ella, haciendo referencia a aquello que tan acertadamente escribiera Eisenstein “nuestro cine no tiene su origen únicamente en Edison y sus compañeros de invención, sino que se basa en un pasado de enorme cultura”³⁷.

Esta investigación, por tanto, se abrirá paso a través de la figura del zombi con la

³⁶ SCOTT, A. *Monsters and the monstrous. Myths and metaphors of enduring evil*. Amsterdam: Rodopi, 2007. p 35.

³⁷ EISENSTEIN, Sergei M. *Teoría y técnica cinematográficas*. En: “Dickens, Griffith y el film de hoy”. Madrid: Rialp, 1989, p. 285-286.

intención de ejemplificar, a partir del análisis de sus contextos, los trabajos cinematográficos de una serie de *autores* considerados fetiche dentro del subgénero como son George A. Romero, Amando de Ossorio, Jorge Grau y Lucio Fulci. Veremos así que nuestro objeto de estudio, la figura del zombi, se escinde en otros. Mostrarlos e interpretarlos es algo que iremos desgranando en los siguientes puntos: En un primer punto haremos nuestra la teoría estética que parte de la construcción de la figura del no-muerto en la cultura occidental, a través de la cual profundizaremos en conceptos como la estética de la fealdad y la representación de la figura de la muerte y el cuerpo muerto en la cultura occidental a partir de varias representaciones artísticas enmarcadas en periodos de tiempo muy concretos. Aquí nos basaremos tanto en la magnífica obra de Umberto Eco y su *Historia de la Fealdad*, así como la teoría de la estética de la fealdad de Rosenkranz. De Eco extraeremos sus aportaciones interpretativas de lo que el denomina la “*physica curiosa*”, o aquellas obras de arte que muestran el cuerpo humano en su forma más desgarradora y juntamente con el análisis de Twitchell y su intento de trazar una iconografía del horror junto a sus convenciones y transformaciones trazaremos una vía paralela que muestre que el zombi actual tiene un pasado artístico que va mucho más allá del contexto cultural y religioso haitiano. Del trabajo de Rosenkranz en cambio, nos parece interesante su sistematización de la fealdad ya que ha marcado diversas teorías de la fealdad posteriores a la del autor y se considera un texto canónico. En nuestro caso nos parece interesante contraponerla con la figura del muerto viviente como símbolo de la “perfección” de la fealdad moral que propone el autor. Rosenkranz constata que han existido épocas moralmente corruptas en las que la carencia de fuerzas morales para disfrutar de la pura belleza ha llevado al gusto estético hacia el disfrute de lo feo hasta llegar al deleite de la frívola corrupción.

Por ello creemos que es necesario hablar de lo que ya se denomina una cultura del Apocalipsis, motivada a través de los atentados del 11/s del 2001, que cambiaron sin duda el esquema mental de la sociedad del nuevo milenio. De este modo, se desea establecer un marco conceptual que permita explicar de forma extensiva los lazos existentes entre la figura del zombi actual y lo que podríamos

denominar, el *protozombi artístico* y su evolución a raíz de los atentados terroristas del 11 de septiembre, centrándonos en el ámbito cinematográfico así como en las obras más representativas de varios cineastas especialmente interesantes tanto por su obra como por su uso de la figura del zombi. Nos interesa además, relacionar el estado actual de nuestra sociedad enmarcándolo dentro de la cultura del Apocalipsis³⁸ y de cómo esta se ha integrado en nuevas narrativas propias de los medios de comunicación y como la sociedad saca partido de ello a través de la figura del zombi y de sus narraciones.

El neomarxismo ofrece conceptos que nos parecen pertinentes en nuestro análisis sobre la figura del zombi cinematográfico, y en especial en la filmografía del director George A. Romero. Nos interesa por tanto dos conceptos marxistas. El del capital como “*dead labor*”, el de la alienación como reduccionismo marxista del cuerpo humano en una forma de autómatas trabajador que vende su cuerpo por dinero, del que perdemos toda autonomía. La ideología es pues, que los monstruos del capitalismo representan la subjetiva experiencia de la alienación, pero una muy particular, aquella que se da en una sociedad regida por el mercado capitalista libre. Marx describe la alienación como la sensación de estar brutalizado y menospreciado al vendernos a nosotros mismos –nuestro trabajo por dinero. Si nuestro trabajo en el sistema capitalista implica una muerte simbólica de nuestro *self* esta muerte es la de nuestra libertad individual convirtiendo nuestra vida en tiempo de trabajo, y por tanto los monstruos que genera el capitalismo nos muestran de una manera más o menos explícita que estamos muertos en lugar de vivos convirtiéndonos en monstruos que representan una crisis económica y de valores. El cine de terror y la figura del zombi, por tanto pueden ser leídos como una manifestación monstruosa de las teorías marxistas que se ven legitimizadas en el nuevo milenio a través del cine y el zombi como el eslabón más bajo del trabajador forzado al esclavismo convirtiéndose así en un monstruo ideológico (y físico) que representa la definición última del esclavismo: sin habla, sin pensamiento, y faltándole

³⁸ Como cultura del Apocalipsis entendemos una revisión distanciada, subjetiva y marcadamente catastrofista del mundo que nos rodea, fijándonos especialmente en las manifestaciones y acontecimientos más transgresores y subversivos en los cuales se reconoce precisamente una amalgama de miedos y leyendas que dejan entrever un mundo corrupto y degenerado al que normalmente no tenemos acceso.

cualquier forma de consciencia y autonomía.

La dicotomía entre lo fantástico y lo maravilloso representado por el texto de Freud "*Das Umheimliche*" es también un punto fundamental en nuestro análisis de la figura del zombi. Utilizando el texto fundacional de Freud, *Lo Ominoso* (1919) interpretaremos la figura del zombi así como los films de varios autores para demostrar el poder de los zombis frente a los espectadores a la hora de catalizar sus miedos más reprimidos y profundamente familiares en relación a la mortalidad y a la extrañeza que supone enfrentarse al zombi no sólo como monstruo cinematográfico sino además como símbolo de aquello tremendamente familiar pero extraño a la vez. Lo ominoso (o siniestro) provoca angustia, inquietud, ansiedad, repulsión, imposibilidad, miedo, emociones negativas. Nuestra única alternativa es sobrevivir, no hay tiempo para más, es una lucha instantánea que se hace eterna. Una situación desesperada, donde se impone lo vital y lo físico, de una manera absoluta, ineludible. La amenaza es inesperada, indeterminada. Hay una energía potencial, asfixiante, que en su momento estalla, ante lo que el ser humano se ve impotente, no puede hacer nada; es una víctima. Cómo podemos observar estas características freudianas del concepto encajan a la perfección en las narrativas zombis populares, en especial gracias al contexto apocalíptico al que antes hacíamos referencia. Una de las características de estos films es precisamente la posibilidad que nos ofrecen en adentrarnos en fantasías postapocalípticas en las cuales como supervivientes tenemos que mantenernos con vida. Estudiando las actitudes de la audiencia frente a los films, las tendencias y las ansiedades de una sociedad o de una generación que producen estas narrativas, como ocurre también en otras como los films de fantasmas o vampiros, demostraremos que las funciones del zombi funcionan como una metáfora social y cultural que compele a la sociedad que los ha producido confrontando a su audiencia con las narraciones fantásticas de excesos y extremos audiovisuales encarándolos a sus grandes miedos. Aquellos relacionados con la vida y la muerte, la salud y la enfermedad, la libertad y la esclavitud, la prosperidad y la destrucción. Así las narrativas zombis se convierten en una mirada crítica a las profundidades más angostas de la sociedad moderna.

Nos resultaba interesante poder aportar una interpretación certera en cuanto a la figura del zombi en las narraciones fantásticas y en especial contraponerlo en el momento de alarma social en el que vivimos después de producirse los atentados del 11/S pero no sólo estos. A posteriori la sociedad ha sido azotada desde otros ámbitos lo que ha producido que un aumento en la literatura de terror y en este género cinematográfico en los últimos diez años. En este aspecto el Dr. David Roas en su estudio y recopilación de las principales teorías fantásticas titulado “*Teorías de lo Fantástico*” nos da varias herramientas metodológicas para vislumbrar algunos de los motivos por los cuales el auge de la figura del zombi se haya disparado después de los sucesos post 9/11. Roas presenta la figura del fantasma como paradigma para entender la característica transgresora de los textos fantásticos. En palabras de Roas, el fantasma: “supone la transgresión de las leyes físicas que ordenan nuestro mundo: primero, porque el fantasma es un ser regresado de la muerte [...] al mundo de los vivos en una forma de existencia radicalmente distinta de la de estos y, como tal, inexplicable; y segundo porque para el fantasma no existen el tiempo [...] ni el espacio”³⁹ para luego proseguir finalizando “la confrontación de lo sobrenatural y lo real dentro de un mundo ordenado y estable como pretende ser el nuestro, el relato fantástico provoca –y, por tanto, refleja- la incertidumbre en la percepción de la realidad y el propio yo.”⁴⁰

Si el fantasma (o el vampiro, o la creación de Víctor Frankenstein) representaba el icono de terror de la narración fantástica y en especial de los textos góticos, en el siglo XXI las características de estas narraciones se ven cumplidas bajo el amparo de la figura del zombi que lejos de quedar desfasadas en el marco del siglo XXI, representan nuestras ansiedades de forma tan nítida como en el siglo pasado, mostrando su remarcable habilidad para adaptarse a los cambios culturales y ansiedades modernas justo a tiempo, por lo que el cine zombi debe

³⁹ ROAS, David. *Teorías de lo fantástico*. Madrid:Arco, 2001, p. 9.

⁴⁰ *Ibid.* p. 9.

considerarse como parte integrante de una larga tradición literaria gótica heredada ya del siglo pasado.

Pretendemos por tanto, estudiar las obras de George A. Romero, Ossorio, Grau o Fulci –entendiendo la obra como un conjunto de textos- en su contexto pero entendido a partir del pasado y su presente, sin perder de vista que nuestro objetivo es interpretar. Partimos de la idea de que el contenido de un texto tiene que concebirse como un todo significativo, y de ahí que el análisis implique necesariamente un acto de interpretación que, al igual que otras interpretaciones, se base en suposiciones específicas que se han de explicar en el decurso del análisis. En palabras de Kracauer (1953):

Los documentos que no son simples aglomeraciones de hechos participan en el proceso de la vida, y cada palabra en ellos vibra con las intenciones en las que se origina y, simultáneamente, prefigura los efectos indefinidos que pueden producir. Su contexto ya no es su contenido si se encuentra desvinculado de la textura de las intenciones y de las implicaciones a las que pertenece y es tomado literalmente; existe sólo con y dentro de esta textura –una manifestación aún fragmentaria de la vida que depende de la respuesta dada al desarrollar sus propiedades. La mayoría de las comunicaciones no son tanto entidades fijas como desafíos ambivalentes. Desafían al lector o al analista a que las absorban o reaccionen ante ellas. Sólo en la aproximación a estas totalidades con la totalidad de su ser, el analista será capaz de descubrir y determinar, ambas cosas a la vez, su significado –o uno de sus significados- y de ese modo ayudarles a completarse.

Los textos fílmicos que aparecen en este estudio entonces, no deben contemplarse como algo cerrado, sino más bien como un lugar de encuentro entre las intenciones del texto y sus posibles significados.

El trabajo que ahora se inicia está orientado también hacia una concepción de lo que denominaremos cine de género, más concretamente de género de terror, como una forma específica de cultura popular de gran alcance simbólico y trascendencia en la (re)construcción de identidades socioculturales del público – por lo que prestaremos atención a las formas de creación, pero también de recuperación, del imaginario colectivo: mitos, ritos y símbolos-; por otro lado se considerará la cultura popular como un metacomentario, una reflexión sobre la

sociedad y la propia cultura. Pero antes de ello, se desarrollarán varias líneas de observación: La mitología zombi pertenece a la ciencia, a la biología –debido a que es uno de los pocos monstruos corpóreos que existen hoy en día- y a la ideología directamente relacionada con el contexto político y social del Haití postcolonialista. El zombi es un complejo y relevante producto cultural, una fusión de elementos entre el “civilizado” nuevo mundo y el misticismo de la antigua África. Es una criatura nacida del esclavismo, la opresión y la hegemonía capitalista y en este sentido es una manifestación de los miedos y tabúes de nuestro inconsciente colectivo. Debido a ello, se debe establecer un marco teórico en el que se acerque al muerto viviente a un producto del folclore y de la mitología, para así examinar la historia y el entorno científico que han hecho posible crear al monstruo, considerando sus ramificaciones ideológicas para su aplicación en la cultura popular, y trazar así su camino desde la etnografía hasta la cinematografía.

Cualquier estudio de la cinematografía zombi debe investigar el aspecto cultural y mitológico de los orígenes del monstruo. Es necesario ir en busca de una genealogía del muerto viviente para intentar esclarecer su autenticidad en el marco etnográfico y cultural. Desde el punto de vista académico es vital un acercamiento a su folclore. La verificación de la autenticidad de un producto cultural es esencial ya que sin ella, el objeto de estudio sufre de una carencia de valor cultural. Patricia Bendix, asegura al respecto que esta autenticidad es reconocible sólo cuando “*the scholar establishes an external simplicity of form*”⁴¹, lo que implica que necesitamos establecer la singularidad del zombi como monstruo alejado de la cultura americana del siglo XX, debido a que su autenticidad es indisociable a una forma codificable. Se pueden ilustrar patrones en el fenómeno zombi que ayudarán posteriormente en el análisis de la literatura existente para poder verificar ese sentido de “auténtica” narrativa zombi. Otro teórico, Barre Toelken, define el folclore como “*culturally constructed communicative traditions informally changed in dynamic variation through*

⁴¹ BISHOP. *Op. Cit.*, P. 39.

space and time”⁴². Este paradigma se muestra útil a la hora de investigar el zombi. La figura tiene sus raíces en tradiciones y prácticas vuduísticas ancestrales, las leyendas y la mitología las cuales pertenecen irrevocablemente a un “*folk Group*”⁴³, lo que lleva a considerar necesario estudiar antes las variantes existentes dentro de esas tradiciones. De hecho, el estudio del vudismo y de los zombis se asemejaría más a lo que Barbara Kirshenblatt-Gimblett designa como el estudio de *folklife*, el cual “*preserves the concerns of statistics and geography in the specificities of locale, habitat, and material culture*”⁴⁴. Por tanto, las leyendas que circundan al zombi y sus prácticas religiosas, ligadas claramente a un grupo folclórico particular (los practicantes de la religión vudú en Haití), han de ser investigadas a través de las condiciones sociales, religiosas, e incluso geográficas que han auspiciado que la mitología zombi haya pasado de las meras tradiciones orales y las producciones artísticas locales, a entrar en el folclore de masas. Sin embargo, las narrativas zombi no son generalmente producidas por el *folkgroup* que cree en la realidad del vudú como ritual de zombificación, al contrario, son de quienes han estudiado o experimentado el fenómeno cultural *in situ*. Como se demostrará más adelante, muchos haitianos no consideran la creación del zombi –de la misma manera que otras prácticas y creencias vuduísticas- un asunto meramente mitológico o de cuento de hadas; para aquellos que han abrazado la religión vudú, aceptan a los zombis como una terrible realidad.

Esa característica limítrofe del zombi hace que la única manera de enfrentarse a su epistemología sea a través, en primera instancia de una aproximación etnográfica del fenómeno. La propuesta de una lectura etnografía, en cuanto a metodología capaz de explicar los inicios socioculturales que organiza la recepción del zombi en occidente, especialmente a partir de finales de los años 20 del siglo pasado nos parece adecuada para nuestro trabajo ya que va ligada a la recepción del monstruo en occidente. En sus trabajos de investigación, W.

⁴² *Ibid.*, p. 39.

⁴³ Citado en MCINTOSH, S; LEVERETTE, *Op. Cit.*, p 37.

⁴⁴ BISHOP. *Op. Cit.*, p 39.

Seabrook, Zora Neale Hurston y Wade Davis nos aportan una información muy valiosa acerca del papel del vudú en la gestación del mito del zombi y de su impacto en la sociedad haitiana. Lo que nos interesa, sin embargo son dos aspectos, que creemos fundamentales de estos textos. El primero es el proceso social inherente a la zombificación, en la medida que puede servirnos de orientación metodológica. La zombificación como proceso social y aparato ideológico nos ayudarán a reconocer las diferencias entre el zombi proveniente del vudú y el de Hollywood y la zombificación en si misma, es decir el proceso por el cual las personas se convierten o no en zombis. Intentaremos aportar algo de luz en este aspecto estudiando los escasos casos de zombificación y de los registros que se guardan al respecto para intentar dilucidar hasta que punto el muerto viviente no sólo es una figura fantástica sino que también es real, llegando a ser uno de los pocos monstruos que a parte de tener sus raíces en un sistema de creencias y mitológico tiene una continuidad real en el ecosistema haitiano.

Las teorías de la recepción nos ofrecen una herramienta especialmente válida a la hora de entender el reciente incremento de las narrativas zombi actuales. Debido a que las narraciones en las que aparece el zombi como figura central no es más que una mercancía –cinematográfica, pero no por ello deja de regirse por unas reglas mercadotécnicas- de la cultura popular occidental, un acercamiento sencillamente formal o histórico se nos muestra insuficiente a la hora de vislumbrar la complejidad del resurgir de este fenómeno. Por ello, no nos centraremos sólo en los motivos por los cuales estos films fueron importantes en el pasado y lo que significaban, sino que también nos centraremos en argumentar el porque estas mismas historias regresan al presente obteniendo el mismo éxito que sus antecesoras. Según Jauss, “A literary past can return only when a new reception drags it back to reappropriate the past, or an unexpected Light falls back on forgotten literature from the new momento of literary evolution, allowing something to be found that one previously Could not have sought it.”⁴⁵ Estos dos procesos son los que están activos hoy en día: las narrativas zombi han sido reacondicionadas para satisfacer una nueva estética

⁴⁵ Citado en BISHOP. *Op. Cit.*, p 25.

cinematográfica, y además se han tornado tan importantes debido a las condiciones tan especiales a nivel cultural y social que estamos viviendo después de los atentados del 9/11 que se parecen mucho a la época de tensiones y miedos sociales que ya se vivió en los años 60 y 70 del siglo pasado debido a la Guerra Fría, el miedo nuclear y la Guerra del Vietnam. Una vez más estos miedos y malestar social aparecen de forma identificable como indicadores culturales de mucho valor, mostrándonos el fin del mundo, el último y más grande miedo social colectivo, mayor incluso que las armas de destrucción masiva en manos de gobiernos inestables. La recreación (desde un proceso de catarsis visual) de las escenas que aterrorizaron a toda una población después del 11/s.

PRIMERA PARTE:

**EL ZOMBI COMO ARQUETIPO DE TERROR. GÉNESIS Y
DESARROLLO.**

1. La construcción de la figura del (no)muerto en la cultura occidental

1.1. La estética de la fealdad y su representación según Rosenkranz

Sin duda la muerte y sus efectos colaterales en nuestro organismo se podrían entender desde una estética de la fealdad. De hecho nuestra creencia es que la representación de la muerte en la mayoría de sus acepciones y manifestaciones artísticas es una pieza clave para llegar a entender la importancia de la figura del zombi en la actualidad. El legado de los no-muertos no solo se circunscribe en las películas de zombis en escenarios post-apocalípticos, o como figura postcolonial. En esencia, el no-muerto es algo mucho más puro y devastador. Es el pánico a la muerte y a lo desconocido. Es por ello que se defiende en esta tesis que la figura del zombi no sólo ha estado presente en la cultura moderna, sino que se puede observar ya desde la Edad Media. Precisamente todo este significado simbólico del que está cargada esta figura también repercute a la hora de entender el valor estético de la figura del no- muerto en la actualidad, así como el poso que tiene en la cultura occidental, ya que cuando se observa la figura del zombi moderno, no solamente estamos viendo al zombi entendido desde el punto de vista romeriano, sino que también vislumbramos un símbolo de nuestra propia muerte, de la contingencia de la especie humana que nos lleva acosando desde tiempos inmemoriales.

El zombi como elemento filosófico se puede abordar desde un punto de vista estético. Es desde esta aproximación donde se puede observar uno de los motivos por los cuales resulta una criatura tan atractiva al espectador y tan interesante para el estudio. Pero para ello se debe ahondar en los confines de la fealdad y su estética, para poder atestiguar que es en sus categorías –las creadas por Rosenkranz- dónde mejor se acomoda esta figura descarnada.

En su *Estética de lo Feo*, Rosenkranz clasifica la fealdad en sus diferentes acepciones. En cierto modo, lo que Rosenkranz propone, es realizar una serie de clasificaciones en pro del artista, para que sepa que temas pueden hacerlo caer en la fealdad. Y aunque asume, que pocos son los que se interesarían por representar

lo feo, lo cierto, es que como valor estético tiene su razón de ser.

Las definiciones que realiza sobre las acepciones de fealdad, permiten extraer una serie de conclusiones respecto a las consideraciones del autor sobre la definición de la fealdad, y además, invitan a reflexionar sobre ésta y para obtener la base teórica, para entender la clasificación que más tarde nos propondrá.

Que lo feo pueda gustar parece un contrasentido, como si el enfermo o la maldad suscitaran placer. Sin embargo es posible, ya sea en un modo sano o en un modo enfermo. En modo sano, cuando lo feo se justifica como necesidad relativa en la totalidad de una obra de arte y es superado por el efecto contrario de lo bello. Entonces, no es lo feo aquello que determina nuestro placer, sino lo bello que supera su negación [...] En modo patológico, cuando una época está física y moralmente corrupta, le falta la fuerza para concebir la belleza auténtica pero simple y quiere, además, disfrutar en el arte lo picante de la frivolidad y de la corrupción. Una época así, ama los sentimientos mixtos, que manifiestan una contradicción con el contenido. Para excitar los nervios obtusos se combinan lo inaudito, lo disparatado y lo repugnante en grado extremo.⁴⁶

El autor, comenta que la fealdad es necesaria en el arte porque es un elemento de la realidad que debe representarse. Igual que la belleza es necesaria, lo feo en el arte también lo es, ya que lo bello depende de lo feo y viceversa. Habla de lo feo como algo positivo (nunca lo feo será negativo) y por ello, la representación artística de la fealdad, tendrá la misma cabida en el arte, que la representación del ideal de Belleza. A partir de estas definiciones sobre lo feo, mostrará las diferentes tipologías que se encuentran dentro de la fealdad: lo feo natural, lo feo espiritual y lo feo artístico.

En las palabras de Rosenkranz podemos extraer varias ideas. La primera es que nos sentimos atraídos por la fealdad en contraposición de lo bello, por lo tanto el zombi, en manifiesta contraposición a lo bello, nos resulta una figura interesante desde el punto de vista estético. Su fealdad genera interés y hace reflexionar sobre lo que se está viendo, el zombi por lo tanto, no sólo impulsa, desde lo físico, a querer saber como es que un muerto sigue andando o llevando a cabo funciones básicas, sino también desde un punto de vista metafísico, nos hace reflexionar

⁴⁶ <http://esticadelafealdad.blogspot.com.es> [20/08/2012]

acerca de su horripilante semblante. La segunda idea que se puede extraer del texto son las palabras que hacen referencia al interés que surge de lo feo, por parte de una sociedad patológica y moralmente corrupta. La sociedad de finales del siglo XX y principios del XXI se podría definir desde este punto de vista, una sociedad que en su gran mayoría muestra una moralidad corrupta y patológicamente desquiciada.

En su *Estética de lo feo*, Rosenkranz establece una analogía entre lo feo y el mal moral. Retoma la idea tradicional de que lo feo es lo contrario a lo bello, una especie de error que contiene lo bello, y para ello analiza minuciosamente la fealdad en varios aspectos; la fealdad natural, la fealdad espiritual, la fealdad en el arte, la ausencia de forma, la asimetría, la falta de armonía, la desfiguración y la deformación, así como las diferentes formas de lo repugnante (lo grosero, lo muerto y lo vacío, lo horrendo, lo insulso, lo nauseabundo, lo criminal, lo espectral, lo demoníaco, lo hechicero y lo satánico). Si se observa detenidamente la lista, uno se percata de que de la figura del zombi engloba la mayoría de las categorías propuestas por Rosenkranz –si no todas- en su figura. El zombi representa la fealdad en su estado natural, es decir, la descomposición de sus tejidos una vez acabado el ciclo vital así como la fealdad espiritual ya que no hay peor pecado para los cristianos que vagar sin alma, condenarte al sufrimiento eterno sin posibilidad de redención. Una vez muertos nuestro yo –alma- nos deja para quedarse tan sólo una carcasa pútrida mostrando la vileza del resultado de vagar un cuerpo que ha extraviado su alma. De la misma manera la falta de asimetría, la armonía, desfiguración y deformación están presentes en el imaginario colectivo de estas figuras no-muertas. Su andar desgarbado y falto de equilibrio, sus miembros cercenados, mordidos o destrozados, sus caras roídas, corruptas y laceradas son lo primero que nos compele al fijarnos en un zombi. La repugnancia junto con el resto de categorías están también implicadas en mayor o menor grado, así como lo demoníaco, hechicero o satánico. No es raro ver explicaciones del advenimiento de los muertos en los films de zombis producidos por la influencia de un brujo o bien por la falta de fe, o por ritos satánicos o demoniacos. Como empezamos a vislumbrar la figura del no muerto en su esencia es mucho más compleja y rica de lo que puede parecer en un inicio.

Además existe también otro elemento capital que no hemos de olvidar, quizás el más importante de todos, y es que en realidad el muerto viviente es la imagen reflejada y distorsionada de nosotros mismo. Se podría sugerir, como hizo Nietzsche en *El Crepúsculo de los ídolos* que:

En lo bello el hombre se pone a sí mismo como medida de la perfección y se adora en ello... El hombre en el fondo se mira en el espejo de las cosas, considera bello todo aquello que le devuelve su imagen... Lo feo se entiende como señal y síntoma de degeneración... Todo indicio de agotamiento, de pesadez, de senilidad, de fatiga, toda especie de falta de libertad, en forma de convulsión o parálisis, sobre todo el olor, el color, la forma de la disolución de la descomposición... todo esto provoca una reacción idéntica, el juicio de valor "feo"--- ¿A quien odia aquí el hombre? No hay duda: odia la decadencia de su tipo.⁴⁷

Tomando la afirmación de Nietzsche el zombi es el odio personificado hacia nosotros mismos, nos recuerda todo aquello vil y que deleznamos y aborrecemos demuestra personalidad. El no muerto es el símbolo que nos muestra nuestras propias limitaciones, mentales, corporales y espirituales que queremos olvidar pero que sabemos que antes o después nos darán caza.

Retomando la clasificación que Rosenkranz realizó en la *Metafísica de lo bello* y situándonos en la tabla de equivalencias que propuso, si la analizamos punto por punto observaremos que el zombi comparte si no todas, prácticamente la mayoría de las categorías ideadas por Rosenkranz. Observamos en primera instancia que lo Vulgar no es más que la negación de lo sublime y por ello se muestra de distintas formas. Así, la negación de lo sublime que contiene lo Vulgar se nos puede mostrar desde:

La Mezquindad; que será aquella forma de lo feo que fijará una existencia bajo los límites que le son propios, o dicho de otra forma, esta se hace presente cuando se representan las formas por debajo de sus límites de belleza, y propone como ejemplo toda aquella obra que no plasme la nobleza ni la grandeza de la naturaleza. Si partimos de esta última afirmación y considerando –desde su visión antropocéntrica- que el cuerpo humano es la obra magna de la naturaleza,

⁴⁷ ECO, U. Historia de la fealdad. Barcelona: Lumen, 2007. p15.

cualquier desviación que sufra su representación en especial si esta es grotesca a la vista se considerará mezquina. El zombi, como subproducto residual de la muerte en vida comparte esta primera categoría, mostrando la vulgarización del cuerpo sagrado mancillándolo con sus violáceas y verdosas carnes en estado de descomposición, amén de otras características definidas por la muerte de los tejidos y otras zonas del cuerpo como la aparición del rigor mortis en los andares de los no muertos.

La siguiente subcategoría, la Debilidad, es aquella forma que queda por debajo de la medida inherente. Como el propio Rosenkranz indica, lo débil mantiene una fuerza de existencia por debajo de la medida que debería tener la conformidad de la naturaleza. Lo débil muestra su finitud en la impotencia productiva, en la pasividad de soportar y sufrir. Aquí el zombi nos muestra la debilidad de la carne y del espíritu. Si entendemos que una de las imágenes de los no muertos es precisamente la de la enfermedad, como una plaga que se contrae a través de un mordisco, presenciamos entonces la debilidad del ser humano incapaz de contener la plaga que representa la zombificación, ni el proceso de zombificación en si mismo, para una vez ser infectados, caer enfermos (muestra de debilidad) y sucumbir a la enfermedad, resultando una vez muertos la transfiguración de nuestro cuerpo al del zombi y por tanto convirtiéndose en una doble vertiente de muestra de debilidad, la primera debilidad por no poder combatir la infección en nuestro organismo y la segunda la debilidad del propio zombi, una vez transformado. Aquí si tomamos la versión del zombi postcolonial o protozombi, que veremos más adelante, el síntoma de debilidad viene dado por convertirse en un esclavo sin voluntad alguna a las ordenes de un maestro y obligado a trabajar de sol a sol. En su acepción romeríza esa debilidad cambiaría por la de un movimiento lento, abotargado y descoordinado convirtiendo al zombi en un pejele sin consciencia ni inteligencia además de ser la imagen andante de la enfermedad y muerte, es decir, la viva imagen del cuerpo humano sucumbido ante sus debilidades más profundas.

La tercera subcategoría, lo Vil; es la antítesis de lo majestuoso y viene determinada por motivos mezquinos, egoístas y casuales. Designa lo imperfecto,

lo insignificante, lo vulgar por antonomasia. Dentro de lo Vil, nos encontramos tres categorías, a) lo banal y b) lo burdo y c) lo casual y arbitrario. En su sentido más inmediato, lo banal es encarnado por lo trivial y lo cotidiano, donde a nivel artístico los actos o sujetos no entrañan ninguna nobleza ni trascendencia y por ello, caen en la fealdad. En este caso la vileza del zombi vendría dada por esa designación de la imperfección, el cuerpo que ha dejado de funcionar una vez muerto y al ser redivivo tan sólo acepta las funciones básicas de movimiento y hambre. El zombi es la viva imagen de la imperfección humana, no sólo física, en su decaimiento sino también filosófica, el zombi nos muestra nuestros pecados, en especial el de la gula, no somos capaces de saciarnos, ya sea de carne humana, o con la obtención de objetos de forma compulsiva avivados por el materialismo. Somos consumidores. La banalidad por su parte representa ese aspecto fútil del muerto viviente entendido como la inutilidad de estos. Al contrario de los seres vivos, con funciones definidas en su entorno más inmediato, el muerto viviente es la sublimación de esta idea de trivialidad, su sencillez expresada en sus impulsos básicos y el hecho que su única función sea deambular en busca de comida o trabajando a marchas forzadas en los campos de azúcar, los reduce a la mínima expresión humana. Lo burdo, es aquello que supone un envilecimiento de la libertad bajo una necesidad extraña o como producción de tal envilecimiento. El mismo Rosenkranz pone como ejemplo aquella obra esbozada o no terminada, aquél plano arquitectónico que no recoge la nobleza de la construcción. Aquí la figura del no muerto se vislumbra como la obra no finalizada del cristianismo. De la misma manera que el plano del que hablábamos no recoge la nobleza el edificio acabado, partiendo de la concepción cristiana basada en parte en la teoría de Platón del mundo de las ideas, el alma, nuestro yo más perfecto se ve envilecido en contraposición al zombi. El no muerto es el esbozo de nuestra alma inmortal e incorruptible. Esa imagen que no es capaz de recoger la nobleza de nuestro espíritu de una manera superlativa, ya que si este ya no viene representado por nuestro cuerpo humano sano, la comparación es mucho más directa cuando lo contraponemos con la figura del zombi. La tercera característica de la vileza, lo casual y arbitrario es en su sentido más amplio aquello mutable, cambiante. Si lo casual es feo porque entraña relativa del convertirse en un zombi, dentro de la lógica de estas narraciones, suele ocurrir por hechos fortuitos o en el peor de los

casos inexplicables. Lo casual, también entendido como caótico, ese caos representado en una estética apocalíptica dónde ya no existen leyes que rijan la sociedad ni sus individuos.

Otra de las características intrínsecas a la fealdad para Rosenkranz es lo Repugnante, dónde lleva a cabo otra subdivisión en donde distingue diferentes conceptos; lo tosco, lo muerto y lo horrendo. Si opta por la subdivisión es porque en ningún caso hablamos de conceptos cerrados y herméticos. En lo Repugnante, indica Rosenkranz, se puede caer de diversas formas, y por ello opta por una subdivisión conceptual.

Lo tosco sería la primera de esas subdivisiones. Definido como “aquello que displace por la informidad de su masa o la pesadez de sus formas”⁴⁸ Aquí tendríamos que ser algo menos restrictivos a la hora de valorar el concepto de informidad, si bien es cierto que el zombi posee, *per se*, la forma humana, en determinados casos, los más espeluznantes esa forma humana tan bien reconocible, se difumina según el estado de zombificación del sujeto, llegando incluso a ser un amasijo andante de formas grotescamente humanas. En cuanto a la pesadez de sus formas aquí se podría crear el paralelismo a la pesadez en sus andares toscos, al igual que ya ocurría con otras figuras monstruosas como el monstruo de Frankenstein o la Momia. Lo muerto, la siguiente subcategoría Rosenkranz lo asemeja al vacío, definiéndolo desde el punto de vista estético, ambos expresan la falta de vida y de movimiento libre, atributos ambos evidentemente compartidos con la figura del zombi. De hecho el autor comenta sobre el cuerpo de Cristo durante su muerte lo siguiente:

A través del cuerpo de Cristo muerto debe translucir el espíritu inmortal que lo animaba y lo animará de nuevo [...] Esta posibilidad no debe ser representada por los pintores o escultores como vida residual del cadáver sino que siempre debe parecer como milagro que existe sólo en este cadáver [...] ⁴⁹

⁴⁸ <http://esticadelafealdad.blogspot.com.es> [20/08/2012]

⁴⁹ <http://esticadelafealdad.blogspot.com.es> [20/08/2012]

Por oposición aquellos cadáveres, como ocurre con el zombi en el que su espíritu no puede trascender están condenados a la fealdad de sus formas vacías ausentes del alma inmortal.

Lo horrendo u horrible siguiendo con la clasificación de Rosenkranz opta por añadir tres subdefiniciones más fruto de esta representación; Lo Insensato proviene de la contradicción que no se puede llegar a explicar, podemos observarlo en la locura, la incoherencia del pensamiento y de las acciones que sólo devienen triste realidad y se vuelven feas *per se*; lo Nauseabundo entendido como toda obra que nos desplaza fruto de la percepción sensible vinculada al olfato y al gusto y lo malo, siendo ello lo horrendo práctico. La voluntad malvada es lo éticamente feo. La voluntad malvada y lo horrendo si bien podrían encontrarse en la figura del zombi, se entienden mejor desde la óptica del contexto del zombi. La insensatez normalmente viene representada no por la figura del no muerto sino por las personajes que se tienen que enfrentar a estos en las narraciones de carácter postapocalíptico en las que la figura del no muerto se siente tan cómodo. Esa insensatez normalmente viene representada por el deseo de los supervivientes de vivir aún cuando toda esperanza se ha evaporado y la propia vida se convierte en algo mucho más traumático y desesperanzador que la zombificación de uno mismo. También la hallamos ante la incoherencia resultante de saber que una vez un personaje –normalmente alguien allegado- se ha infectado y se convertirá en un no-muerto, pero estos mismos personajes aún sabiendo que la única salida es acabar con la persona practicando una especie de eutanasia preventiva, no tienen el valor suficiente para llevarlo a cabo debido a situaciones éticas y morales y acaban por dejar en que las víctimas se conviertan en un monstruo.

Lo malvado se hallaría también por extensión en los personajes de las narraciones, ya que el peligro no solamente viene del zombi, el cual no puede ser acusado de ser un monstruo vil, sino de los humanos, los cuales son capaces de cometer los crímenes más viles para su propia supervivencia y siendo absolutamente conscientes de la magnitud del hecho cometido. Aún así estos crímenes realizados en muchas ocasiones por el bien común, la supervivencia del

grupo, quedan en cierto modo, eximidos de culpa.

Lo nauseabundo por su parte muestra las partes más visuales del zombi como ya pasaba en otras características anteriores y mucho más visuales.

Dentro de la categoría de lo malo hallamos otras subdivisiones. La más interesante en nuestro análisis es lo Espectral. La muerte se convierte en espectral cuando, contra su naturaleza reaparece como un ser (no)viviente. La fealdad de lo espectral solo se hace patente cuando el espectro se manifiesta por motivos de venganza. Es precisamente esta subcategoría donde la figura del zombi encaja con más fuerza. La reanimación de los cadáveres en contra de la naturaleza humana convertidos en seres sin alma ni voluntad en la mayoría de narraciones no se explicita los motivos causados, pero en otras hay diversas explicaciones. Las más usadas dependiendo de la época, si esta hace referencia al primer cine de zombis o al cine de zombis romeriano, son o bien por el poder de un brujo que hace revivir al cuerpo para hacerle servir de esclavo siendo uno de sus posibles cometidos asesinar a otras personas por orden de su maestro, que en este caso la venganza no sería del zombi propiamente dicho sino que vendría dada de la mano de su amo utilizando al zombi como un catalizador de su venganza. Otras explicaciones suelen ser las religiosas. La ira de Dios, o el fin de los días, el Apocalipsis final. Dios hace volver a los muertos de sus tumbas y castigar así a la especie humana llevando el infierno a la tierra, una imagen de venganza de las más poderosas.

La última subcategoría dentro de lo malo, es lo diabólico. Según el propio Rosenkranz “El infierno no es sólo ético y religioso, es también estético.”⁵⁰ El mal como algo diabólico, se distingue del mal de una pasión particular, de una maldad particular porque odia sustancialmente el bien. Demuestra el placer por hacer el mal. Aquí la figura del zombi debería de ser comprendida desde un punto de vista menos restrictivo para vislumbrar su aspecto diabólico. Si bien es cierto que el zombi, no es un monstruo diabólico en si mismo, como espectadores en

⁵⁰ <http://esteticadelafealdad.blogspot.com.es> [20/08/2012]

cambio si tenemos esa percepción del no-muerto como algo intrínsecamente diabólico. En su acepción clásica dentro de las narraciones de zombis de carácter colonialista, lo diabólico vendría refrendado no por el cadáver andante sino por el *bokor* o brujo negro, quien logra la zombificación a través de la magia negra, asociada al vudú y como tal al diablo –desde la visión religiosa occidental- como un ser por lo tanto en esencia diabólico ya que para su concepción se han usado fuerzas diabólicas y por tanto la figura nos remite directamente a esas fuerzas convirtiéndolo a él también en una visión diabólica. En el zombi de carácter romeriano (entendido como el cadáver resurrecto devorador de carne) en cambio lo diabólico se vería acompañado de la visión cristiana de resurrección. Según el Apocalipsis 20:4

De cierto, de cierto os digo: Viene la hora, y ahora es, cuando los muertos oirán la voz del Hijo de Dios; y los que la oyeren vivirán . . . porque vendrá hora cuando todos los que están en los sepulcros oirán su voz⁵¹

Esta visión cristiana en realidad es un desvío macabro de la palabra de Cristo donde los muertos en lugar de ser resucitados para ser juzgados son los propios muertos quienes en forma de plaga juzgan directamente a la especie humana, resultando todos ellos culpables, así que se convierten en juez y jurado por palabra de Dios, pero precisamente este castigo se entiende más fácilmente desde una perspectiva diabólica de condenación que no de exoneración de nuestros pecados. Son los muertos, quienes regresan del infierno para acabar con los vivos. De ahí que esa visión metafórica de los muertos que vuelven del infierno se asocie mucho más fácilmente a una estética diabólica que no cristiana.

Como vemos la figura del zombi se halla en la mayoría de las categorías estéticas de representación de la fealdad propuestas por Rosenkranz, algo que no ocurre con otras figuras monstruosas modernas, precisamente este nivel de polisemia estética es una de las características que hacen de la figura del zombi una de las representaciones icónicas tan poderosas en la actualidad, ya que en esencia el zombi nos muestra la fealdad desde todas sus perspectivas convirtiéndose en un

⁵¹ Biblia. San Juan. Capítulo 5, versículo 25-28.

elemento cargado de significación.

1.2. El (no)muerto en la Edad Media

1.2.1. El triunfo de la muerte y las danzas macabras

Si bien entendemos el fenómeno zombi como un fenómeno meramente moderno, no menos cierto es que existen infinidad de obras artísticas que como mínimo contradicen esta afirmación. La representación de la muerte en sus estados más angustiosos, descarnados y sangrientos como antesala de nuestros pecados más profundos no es algo nuevo. En esta línea Cynthia A. Freeland en su libro *The Naked and the Undead* cita textualmente:

We should remember that gore is not a new phenomenon in the art or entertainment of the twentieth century. Blood and gore are common to almost all cultures literatures of wars and ancestral battles and heroes, and in the West is no exception. Considerable gore is present even in high art tradition [...] Roman works of literature include many scenes that would rival almost anything in modern horror.⁵²

Se debe aclarar de todas formas que en el presente estudio interesan las representaciones donde la Muerte se presenta con realismo. Es decir, a la existencia de rasgos físicos que la separan de la escultura o la representación funeraria: el cadáver en descomposición primero (cuerpos abiertos, vísceras, atisbos de osamenta, gusanos, etc.) y más tarde –en un proceso paulatino– el esqueleto (al comienzo aún recubierto de carne, incluso conservando los rasgos físicos del vivo y, posteriormente descarnado y escueto pero sin adentrarse en las representaciones esqueléticas del mundo clásico).⁵³ Todas estas representaciones se pueden considerar fuentes iconográficas de la representación actual del muerto viviente occidental.

⁵² FREELAND, C.A. *The naked and the undead. Evil and the appeal of horror*. Estados Unidos: Westview Press, 2000, p. 242.

⁵³ INFANTES, V. *Las Danzas de la muerte: Génesis y desarrollo de un género medieval (siglos XIII-XVII)*. España: Ediciones Universidad Salamanca, 1997, p. 108

De hecho se puede trazar una línea desde la Edad Media hasta nuestros días en la que se puede ir dibujando la figura del no-muerto como elemento no sólo artístico sino también como símbolo de las ansiedades de sus sociedades. Se pretende defender que uno de los motivos por los cuales la figura del no-muerto goza de tanta popularidad no solamente se debe a los acontecimientos recientes a nivel político y social –atentados terroristas, crisis económicas, desastres naturales- sino también a la fuerza que tiene en el imaginario colectivo, figuras que han sido ideadas especialmente para crear el miedo y desasosiego de quienes las observan. Nuestra sociedad tiene un tremendo *background* cultural y artístico que hace que cuando veamos la figura de un zombi no sólo la veamos a ella sino también todas aquellas imágenes y representaciones artísticas que nos han llevado hasta ella.

Si hay una época donde la iconografía mortuoria llega a su zenit, sin duda esta es la Edad Media. En esa época la vida era mucho más corta que la nuestra, las personas eran presa fácil de enfermedades y hambrunas y con guerras casi permanentes, la muerte aparecía como una presencia ineludible. Estas imágenes de muertos redivivos no tenían como objetivo único el de aceptar de una forma serena la inevitabilidad de la muerte o el recuerdo de la inminencia de ese paso, tenían también como objetivo final el arrepentimiento de las grandes masas de pecadores, que al contrario que los santos que esperaban su muerte con alegría, no podía decirse lo mismo del resto de ciudadanos. Si bien la sociedad actual vive a base de vender modelos de juventud y de belleza, nos esforzamos en ocultar la muerte, relegarla a los cementerios, nombrarla mediante perífrasis, o bien exorcizarla reduciéndola a un simple espectáculo, gracias al cual nos olvidamos de nuestra propia muerte para divertirnos con la ajena. La figura del zombi filmico dinamita este escenario de eterna juventud que impera en las sociedades posmodernas, al igual cómo ocurría con los triunfos de la muerte, y nos recuerda de una manera nada velada que la muerte esta a la vuelta de la esquina. Atemorizándonos a través de una especularización posmoderna en forma de imagen fílmica, acercándonos esos terrores medievales que de una forma u otra siguen estando presentes en nuestras sociedades modernas.

En literatura, el tema del triunfo de la muerte aparece en el siglo XII, con los *Vers de la mort* de Hélinand de Froidmont, y continua también en las variaciones sobre el tema poético del *ubi sunt*. En la Edad Media, la muerte aparece a veces como algo doloroso pero familiar, una especie de personaje fijo (casi como un títere) en el teatro de la vida y acompañada junto a visiones del Juicio Final. Precisamente estas características se siguen repitiendo en la figura del zombi moderno. Como se verá más adelante uno de los elementos a tener en cuenta en la zombificación tanto haitiana como en la romeriana, es la familiaridad de los sujetos que acaban convirtiéndose en zombis. Vecinos, amigos, conocidos y familiares son las víctimas de la no-muerte, hecho que las convierte en aún más terroríficas puesto que uno no se enfrenta a una no-muerte sin rostro, sino a la de alguien con el que aún se tiene un vínculo. El elemento de las representaciones del Juicio Final se convierte en sociedades distópicas o bien postapocalípticas, en las cuales el mundo conocido ha desaparecido y se adopta una estética bíblica de regiones devastadas por la ira de Dios, en este caso personificadas bajo el azote de los zombis. Como se puede apreciar, los marcadores culturales se repiten aunque con variaciones.

Los primeros testimonios de la Muerte en el arte medieval aparecen, sin duda, después del 1350, hasta entonces sólo restos aislados en monumentos funerarios forman el patrimonio macabro de la imaginería medieval. La fecha no es casual. Son los años inmediatos a la gran peste europea, acontecimiento que sacudió profundamente la vida cultural, social y económica de casi todos los países. Este hecho desencadena en tres consideraciones artísticas motivadas por su aparición. Las tres consideraciones son las siguientes:

- En primer lugar, la presencia de la peste va a traer la evidencia física de la muerte, su realidad inamovible, su sobrecogedora constancia. El morir se convierte en un hecho cotidiano y habitual, asumido por todos y más inevitable que nunca. Los pintores no tendrán que recurrir a ninguna alegoría o símbolo, el mejor referente será la propia realidad. La Muerte no será un concepto, un tema, un motivo; ahora es lo obvio, lo que todos observan impotentes y aterrados. Esta conciencia, esta familiaridad con el

fenómeno macabro posiblemente influyera poderosamente a los artistas medievales a la hora de representar a la Muerte.

- En segundo lugar, la evidencia inmediata de los cuerpos en descomposición, de los cadáveres amontonados, de la destrucción física de todos los rasgos vitales.
- Por último, parece bastante evidente que este tipo de representación fue permitida (y alentada) por la Iglesia, que veía de esta forma un camino fácil para la meditación y el arrepentimiento. Se piensa que la peste trajo al arte la descarnada presencia de la Muerte y buena parte del cambio de esa nueva sensibilidad artística se difundió y conoció por su aparición en la Europa medieval.

La presencia de la Muerte Negra cambió el rumbo de la Europa del siglo XIV, por primera vez el hombre medieval se enfrentó a una epidemia que no cedía ante ningún remedio conocido. Víctor Infantes en su excelsa obra acerca de las Danzas de la Muerte expresa de esta manera tan certera las repercusiones de la peste en Europa:

Las repercusiones fueron enormes: en la economía, demografía, sociedad, etc. Dejaron sentir los efectos de su presencia. Los pintores desarrollaron toda su capacidad de representar la muerte implacable, los predicadores atronaron los pulpitos, la literatura se recreó en alegoría y metáforas que tenían respuesta en la cruel realidad, la religión potenció su consuelo, la medicina luchó con todos los medios a su alcance contra un enemigo inesperado.⁵⁴

A tenor de las palabras de Infantes se puede entrever que la repercusión de la pandemia en la sociedad medieval europea fue tremendamente importante. Esta radiografía de un pueblo atemorizado por unos hechos que lo desbordan y parecen no tener solución se asemeja mucho, pese al tiempo y la distancia a las influencias de varios acontecimientos que han sucedido –y todavía suceden- en la

⁵⁴ INFANTES, *Op. Cit.*, p. 150.

sociedad global del siglo XXI. Los atentados del 11 de septiembre de 2001 en las Torres Gemelas tuvieron también una repercusión tremenda en la sociedad. Al igual que con la peste, por primera vez en muchos siglos la sociedad occidental se encontraba ante una situación que la desbordaba y que no era capaz de comprender, sintiendo así que la muerte estaba al acecho, sin saber dónde ni de qué manera y forma vendría a apoderarse de la humanidad. Por primera vez en el mundo moderno la inseguridad se volvió global y absoluta, se denominó la Guerra contra el Terror (*War on Terror*). Ese terror hace referencia a algo abstracto, sin forma, con caras anónimas en diferentes países y con diferentes métodos de destrucción. Un terror que parece que no tiene fin y precisamente el zombi aún todos estos requisitos en una sola figura monstruosa.

No es casualidad que precisamente a partir de los atentados el cine de zombis empezara a resurgir de nuevo en las pantallas cinematográficas, como no lo es tampoco que las Danzas Macabras aparecieran ayudadas por la Peste Negra. El zombi y su decorado, al igual que la figura de la Muerte en las danzas macabras europeas se ha convertido en la representación artística más importante y que afecta a más géneros en este inicio del Siglo XXI. Los fenómenos naturales de índole devastador, los atentados terroristas globales, la crisis energética y especialmente la gran crisis económica que esta sufriendo el mundo –a la par que espiritual- hace que estemos viviendo uno de los momentos más convulsos de la sociedad moderna. No nos diferenciamos tanto a lo que debería sentir un habitante europeo asediado por la peste. Las Danzas Macabras al igual que los films de zombis pretenden exorcizar esos miedos a través de figuras descarnadas o en claro estado de descomposición.

En 1538, Hans Holbein el Joven, publicó la primera obra de un total de más de cuarenta grabados con las Danzas de la Muerte como tema. En ellos la Muerte aparecía como un esqueleto, o bien todavía con piel, o a veces engañando a sus víctimas usando su misma ropa. En los grabados, la Muerte interactúa con diferentes miembros de la sociedad, los cuales indefectiblemente acabarán muertos. Pese a que es difícil trazar una conexión directa entre Holbein y el cine de zombis, ésta es mucho más simple y directa si cambiamos el objeto de estudio

por el cómic de terror. Y es que se encuentran trazas del arte macabro en “*EC’s Crypt-Keeper of the 1950’s or the Warren comics hosts of the 1960 such Uncle Creepy. Later dark fantasy comics such as Neil Gainman’s Sandman sometimes depicted Death as a character intercatating with everyday life*”⁵⁵ Pero quizás no existe otra novela gráfica o ilustración de cómic que se asemeje más a las danzas macabras como la plaga de zombis y muerte que aparece en los cómics de *The Walking Dead*. No obstante las similitudes entre estas dos obras, las diferencias entre ellas se hacen aún más interesantes. Incluso si las creaciones de Holbein fueron en cierta manera las precursoras al trabajo de Robert Kirkman, el espacio y la distancia hacen que la proximidad de la muerte no pueda ser más diferente entre la Danza de la Muerte y *The Walking Dead*, y estas diferencias y contrastes muestran diferencias culturales implícitas en los dos tipos de trabajo.

En el guión de Kirkman, una plaga global de zombis –cuerpos resucitados que se alimentan de los vivos- azotan la tierra. Nadie en este mundo está a salvo, los zombis se esconden en las ciudades, pequeños pueblos, casas, tiendas, calles o en el bosque. Dando esta importancia tan abrumadora a los zombis de una forma tan intrínseca en el guión de *The Walking Dead*, el espectador podría pensar que vería la muerte y la vida codo con codo, en una cercana yuxtaposición; pero no estamos en 1538. La muerte no es esa presencia familiar que nos guía a través del camino hacia el final. En *The Walking Dead* existe una distancia palpable entre los humanos protagonistas y los no-muertos. “*we are sorrouned by death. It’s taken over our lives*” expresa una de sus protagonistas, Andrea, cuando se encuentra en la granja protegida por una valla lo suficientemente alta como para mantener a los zombis fuera de su alcance. La implicación de los personajes con la ubicuidad de la muerte, no hace que se sientan más cercanos a ella físicamente en clara diferencia a algunos de los grabados de Holbein donde la muerte incluso de forma ocasional se muestra como una figura amiga que pretende ayudar con su presencia a caminar hacia el destino final. El cómic precisamente enfatiza como la muerte y la vida existen separadamente una de la otra. En un punto de la

⁵⁵ LOWDER, J. Triumph of the Walking Dead. Robert Kirkman’s zombie epic on page and screen. Estados Unidos: Benella books, 2011 P174

historia sale a la luz la pregunta acerca de cómo aparecen los zombis o por qué motivo, Hershel responde *“I try not to think about them at all”*. El comentario sugiere que los supervivientes procuran llevar una vida en donde la muerte no sea vista de manera habitual.

El aspecto irónico de intentar llevar una vida negando la obiedad de la muerte en todo momento llega cuando Rick (el protagonista) habiendo vaciado de peligro (junto con sus compañeros), una prisión en la cual quieren estar seguros de los zombis en un momento dado, expresa: *“We’re surrounded by the dead. We’re among them and when we finally give up, we become them! [...] You think we hide behind walls to protect us from the walking dead! Don’t you get it? We are the walking dead! We are the walking dead”*⁵⁶ Rick parece que en ese momento empieza a aceptar la muerte, como en los tratados de Holbeins, el comienza a caminar junto a la Muerte.

Los personajes de *The Walking Dead* no son europeos de la Edad Media, sino americanos contemporáneos. Antes de la tragedia zombi, incluso Rick, policía, no está acostumbrado a lidiar con la muerte, de hecho en una entrevista a Kirkman en el 2010 los describe como *“Rick Grimes was not a police officer that had used his gun very often, He was just one of those guys that basically just walks by the local malt shop and made sure kids were getting home in time”*.⁵⁷ Rick como la mayoría de los personajes vivos del cómic es un típico hombre moderno occidental que en lugar de aceptar la muerte la niega como tal. La revolución industrial urbanizó las áreas verdes en el siglo XIX y alejó a trabajadores y campesinos de sus encuentros casi diarios con la muerte o con situaciones potencialmente mortales para ellos o sus conocidos. En 1906 Francia anula la pena de muerte y en América los entierros y funerales se dejan de llevar a cabo en las casas de las familias. En el siglo XX la muerte desaparece prácticamente de nuestras vidas. Sólo aquellos personajes en *The Walking Dead* que regresan a los

⁵⁶ KIRKMAN, Robert. *The Walking Dead: The Heart’s Desire*. Barcelona: Planeta de Agostini, 2006, p. 131-134.

⁵⁷ LOWDER, J. *Op. Cit.*, p. 184.

valores del mundo preindustrial y de las Danzas Macabras son concedores del futuro que les espera, que no es otro que un día la Muerte rebasa las defensas de donde viven para extenderles la mano y les invite a bailar junto a ella.

1.3. El muerto en el Renacimiento: La cultura de la disección

En la época moderna, paralelamente a la aparición de los primeros anfiteatros anatómicos –de los que hablaremos más adelante- la idea aún carnavalesca del triunfo de la muerte es substituida en la literatura y la pintura por la descripción detallada y horripilante de los agónicos estertores de la muerte o del cuerpo ya defenestrado y en proceso de putrefacción.⁵⁸ Un ejemplo es la pintura del Maestro del Alto Rin *Los amantes muertos, la Muerte y la Lujuria* (siglo XV) donde se nos muestra dos figuras cadavéricas y en avanzado estado de putrefacción con heridas abiertas y la piel mortecina pero que se siguen manteniendo en pie, mirando fijamente al espectador, parecen retarle a aguantar su mirada a la vez que recorre las carnes magras y amarillentas de sus personajes. Las dos figuras no distan demasiado con lo que entendemos hoy como zombi.

En estos mismos siglos, la cultura fue familiarizándose con el interior del cuerpo humano. Aunque los primeros experimentos anatómicos habían comenzado ya en el siglo XIV con Mondino de Liuzzi, es a partir del Renacimiento, y especialmente con el *De Humani Corporis fabrica* de Vesalio, dotado de espléndidas y horripilantes imágenes de seres despellejados, reducidos a esqueletos o a una mera red de nervios y de venas, cuando el arte se vuelve hacia los cuerpos seccionados en los anfiteatros, y una alucinante muestra de órganos internos triunfa de forma hiperrealista en los museos de cera anatómicos. En ellos se reproduce con indudable complacencia la facies hipocrática que anuncia la muerte en el rostro del moribundo, pero ahora la mueca agonizante y los rasgos desfigurados de enfermos incurables excitan a pintores y escultores. La fascinación por el cuerpo, sus entresijos y la anatomía humana ha comenzado.

⁵⁸ ECO,U. *Op. Cit.*, p. 65.

Pasada la Edad Media, la mortandad del cuerpo y su representación continuaba mostrando la complicada relación que el ser humano mantiene consigo mismo. Dejadas de lado las danzas macabras que imperaron en Europa hasta el siglo XVII, una nueva forma de relacionarse con el cuerpo cadavérico y los misterios de la muerte empezó a surgir con fuerza en Europa. Aunque la disección se llevaba a cabo también durante la Edad Media, especialmente por la clase bien estante, no fue hasta llegada la última década del siglo XV que se utilizó la ciencia postmortem para adquirir un conocimiento anatómico. Antes de ello, la anatomía teórica en Europa difícilmente se manchaba las manos llevando a cabo trabajos de disección y anatómicos de carácter empírico. Este trabajo ocasional de disección del cuerpo humano lo llevaba a cabo un grupo de fama reputada denominados “*barber-surgeons*” junto con los “*bath keepers*” y los “*executioners*”. Ellos se encargaban de llevar a cabo estas disecciones como un castigo para los criminales desde los tiempos de la Edad Media. Con el Renacimiento, ocurrió un cambio decisivo en el estatus de la anatomía. Tal como llegaban nuevas generaciones de intelectuales para reconstruir las ciencias naturales en base a una observación empírica y experimental, la anatomía empezó a ocupar un lugar privilegiado dentro de la ciencia. En el año 1543 se avecinó un gran cambio; además del texto publicado por Copernico *On the Revolutions of the Celestial Spheres*, apareció también un nuevo texto que resultó ser fundacional para la ciencia anatómica. El escrito de Andreas Vesalius *On the Workings of the Human Body*, publicado en Basel. Vesalius se ufanaba de haber superado los prejuicios medievales contra el trabajo manual de la disección, consiguiendo mostrar su excelencia en la materia llevando a cabo disecciones anatómicas públicas.

El mapeado del cuerpo fue mucho más allá de una tendencia en las ciencias naturales, convirtiéndose en un evento cultural de primer orden. Presenciar las anatomías públicas se convirtió en una nueva forma de proyectar un estatus social. Tal y como apunta Mc Nally,

Attendance at public anatomies became a mark of enlightenment; and artists, philisophers and civic leaders took up dissection. Not only is Leonardo da Vinci said to have performed

up to thirty anatomies, but René Descartes frequented Amsterdam butcher-shops in search of carcasses for dissection, and Rembrandt owned arms and legs that had been anatomised by Vesalius.⁵⁹

El interés en la anatomía se convirtió en un índice de inteligencia, ingenio y educación; de hecho, no era extraño en la Francia del siglo XVIII que una persona pudiente tuviese su propia sala de disección privada. Denis Diderot, por ejemplo, no sólo fue el autor del artículo de anatomía en la *Encyclopédie* de la Ilustración francesa, sino que también asistía a las disecciones.

Durante el siglo XVII la universidad de Leiden se convirtió en el centro líder por lo que se refiere a disecciones humanas, suplantando así al de Padua. Cada año el gremio de médicos y cirujanos llevaba a cabo la disección del cuerpo de un criminal ejecutado en la ciudad. Durante el siguiente siglo, veintiséis ciudades holandesas siguieron el ejemplo de Amsterdam. En las sombras de su denominada edad dorada, la burguesía holandesa se erigió en forma de un cruel régimen de castigo para los más pobres, castigándolos no sólo con su muerte en publico, sino también con su disección abierta a los espectadores.

Las anatomías públicas se convirtieron finalmente en prácticas indiscriminadas hacia las clases más pobres designadas para aliviar las ansiedades de los burgueses a través del ritual de la disección para ejercer el poder de la clase bien estante frente a la clase obrera. El resultado de estas prácticas se convirtió en el denominado “*corpse-economy*”⁶⁰ donde los cuerpos humanos se convirtieron en objetos, pura y simplemente, llegando al colmo del paroxismo al existir listas de precios diferentes -durante 1790- según si el cuerpo era de un infante o un adulto o dependiendo de la parte del cuerpo u órgano que se vendiera. Por mencionar sólo un ejemplo, el primer pié se vendía por seis chelines y a partir de ahí a nueve peniques cada centímetro por encima del pie. En 1752 en Holanda existían cuatro

⁵⁹ McNALLY, D. *Monsters of the Market: Zombies, Vampires and Global Capitalism*. Boston: Brill, 2011, p. 25.

⁶⁰ McNALLY, D. *Op. cit.*, p. 52.

hospitales médicos y diecisiete escuelas privadas de anatomía, además de incontables cursos probados de disección en el mercado.

Como Richardson observa,

Corpses were bought and sold, they were touted, priced, haggled over, negotiated for, discussed in terms of supply and demand, delivered, imported, exported, transported. Human bodies were compressed into boxes, packed in sawdust, packed in hay, trussed up in sacks, roped up like hams, sewn in canvas, packed in cases, casks, barrels, crates and hampers, salted, pickled, or injected with preservative... Human bodies were dismembered and sold in pieces, or mesasured and sold by the inch.⁶¹

Igualmente significativo es el hecho que la disección se acabó convirtiendo en una escenificación macabra del castigo de un hecho delictivo por las clases bien estantes que no de un proceso de inspiración científica hasta llegar a declarar que cualquier ataque contra los cirujanos, así como el intento de rescate de un cuerpo también sería castigado. Primero, con la deportación de la persona a las colonias o a las plantaciones americanas durante siete años, para a su regreso ser castigado con la muerte. Un ejemplo de la naturaleza del castigo que representaban las disecciones lo obtenemos observando la famosa ilustración de William Hogarth de 1751 *The Reward of Cruelty*. Empezaremos primero con el texto que acompañaba la ilustración antes de analizar el dibujo:

*Behold the Villain's dire disgrace,
Not death itself can end:
Hi fins no peaceful burial place;
His breathless corse, no friend.
Torn from the root, that wicked tongue
Which daily swore and curs'd!
Those eye-balls from the sockets wrung,
That glowed with lawless lust.*

⁶¹ McNALLY, D. *Op. cit.*, p. 52-53.

*His heart, expos'd to prying eyes,
To pity has no claim;
But dreadful! From his bones shall rise
His monument to shame.⁶²*

Se encuentran varios temas interconectados entre sí entre estos versos. Primero, la noción que la muerte por ella misma no es el final del castigo: después de morir, el cuerpo del villano no encontrará ni paz ni ninguna cara amiga. Segundo, una descripción anatómica de las partes del cuerpo –lengua, ojos, corazón- las cuales tienen un efecto claramente aterrador. Finalmente, un discurso entre la desgracia y la vergüenza que hace pública la humillación del criminal a cuerpo desnudo mientras se le manipula de forma horrible.

Empezando el análisis de la ilustración por el contexto social, vemos que ésta está flanqueada por dos esqueletos , Canonbury Besse y Contry Tom, ejecutados en 1963 por robo y asesinato y la insignia del *Royal Power Hovers* gobernando la estampa, mientras en un trono yace sentada una figura autoritaria que preside todo el proceso, ordenando dónde diseccionar al cadáver con un puntero. La insignia, el decorado y el trono directamente enlaza la anatomía con el ejercicio del poder del estado.⁶³ Observando el cadáver, Tom Nero, se detectan bastantes curiosidades. La primera, que el villano anatomizado tiene todavía la cuerda con la que le han ahorcado alrededor del cuello, en una clara sugerencia por parte de Hogarth que una vez que el reo ha muerto, no basta sólo con castigarlo con la muerte, sino que el castigo continua con la disección de su cuerpo. Cerca de la víctima, sus entrañas son depositadas en un barril del cual algunos de los órganos se han derramado por el suelo y un perro los roe con fruición –convirtiéndose así en comida para perro. De hecho, Hogarth continua componiendo la indignidad de la escena al ser el corazón del reo el que está entre las fauces del perro, en lugar de cualquier otra parte de su anatomía diseccionada. El corazón siempre se ha considerado el símbolo de la vida. Si nos centramos al cuerpo del cadáver,

⁶² *Ibid.* p. 54.

⁶³ McNALLY, D. *Op. cit.*, p. 54.

vemos que su cabeza esta levantada gracias a una herramienta de disección ideada con un sistema de poleas directamente trepanadas al cráneo de su frente perforada. Dolor, incluso después de la muerte, en un claro gesto de la cara del muerto. La manipulación del cuerpo por un mecanismo sugiere la subordinación de los cadáveres de los pobres a los instrumentos de producción: el movimiento del fiambre se consigue gracias al uso de un aparato que obedece a las órdenes de la clase dirigente, y sus representantes son los que supervisan la disección. Siguiendo con la cabeza sus ojos son extraídos, en términos simbólicos podemos decir que los pobres están ciegos, privados de la visión de cómo es el mundo que les rodea, mientras que el poder de la mirada es exclusiva a los gobernantes. Otro anatomista parece listo para diseccionar el pie del cadáver, uno de los órganos de locomoción.

Hay dos características más a comentar de la ilustración. La primera, la figura a la izquierda que señala a uno de los dos esqueletos de la sala, como si quisiera advertir a los potenciales transgresores del riesgo que corren si cometen fechorías. La segunda, más importante, es el caldero humeante lleno de calaveras y huesos del que sale un ominoso humo en una clara indicación que un ritual de magia social se está llevando a cabo. Un recordatorio que las anatomías públicas no solamente son para castigar y aterrorizar, sino también para exorcizar las ansiedades de la clase dirigente, lo que significa que en este exorcismo, el cadáver (social) es limpiado de la enfermedad de los crímenes contra la propiedad y el orden burgués.

Así pues, se pueden encontrar marcadores indicativos de una protoimagería zombi en el Renacimiento, con ilustraciones que se asemejan mucho a las modernas imágenes que compartimos de los zombis putrefactos que conocemos hoy en día. Cabe recalcar además, que como se ha comentado con anterioridad, una de las finalidades de los teatros anatómicos era castigar el cuerpo del villano, sin encontrar este la paz ni tan siquiera muerto. Lo mismo nos ocurre cuando observamos esas figuras destrozadas y desfiguradas en los films. El horror no sólo proviene de la visión de esas criaturas, sino de algo mucho más profundo, la violación de nuestro cuerpo sacrosanto. En una sociedad como la occidental,

enferma de su propio culto a la imagen y el cuerpo, poco hay tan terrorífico como saberse reflejado en el zombi y entender que nuestro cuerpo acabará también mancillado como el resto, paseando su desnudez cárnica postulante a la vista y verse reducido así a un amasijo informe de carne en putrefacción. El castigo, por tanto, coincide con el del Renacimiento, ya no se consigue la paz con la muerte, nuestro íntimo paso al más allá se ve espectacularizado y mancillado. El otro elemento no menos importante que conomita con el del zombi actual es el de la socialización del castigo. En los teatros anatómicos se lleva a cabo una elaborada puesta en escena que tiene como resultado dos objetivos, por un lado hacer visibles las relaciones de poder entre clases y quien detenta ese poder (en este caso la burguesía o clases bien estantes frente a las pobres) y por el otro, el de castigo ejemplar al vulgo. Mostrarles el castigo al que serán sometidos si no acatan las normas sociales. El proceso de zombificación haitiano –que se desgrana en la segunda parte del estudio- se sustenta sobre los mismos fundamentos que el de los teatros anatómicos; castigo público y tortura más allá de la vida.

La ilustración de Hogarth guarda similitudes muy interesantes también con una secuencia muy concreta de *Day of the Dead*. Ubicados en el laboratorio del Dr. Logan (también conocido por Dr. Frankenstein) asistimos a una disección de un muerto viviente tumbado en una camilla de hospital. De forma muy similar a la ilustración, el zombi se encuentra estirado boca arriba con el vientre al descubierto y abierto por la mitad, pudiéndose observar sus intestinos que acabarán desparramándose por el suelo como ocurre en el trabajo de Hogarth. Así que nos encontramos como espectadores vicarios de un acto de disección del zombi en el que se deja patente los roles de poder. Por un lado el Dr. Frankenstein, quien trata a los zombis con fascinación malsana y los somete a disecciones, subyugándolos a su poder y pudiéndoles así practicar todo tipo de aberrantes operaciones en nombre de la “ciencia”, y los zombis, los reos, aquellos que son torturados incluso después de la muerte, por no tener el descanso eterno y por ser explotados y vejados físicamente hasta su muerte. Ellos son la viva representación del estadio más pobre de esta nueva sociedad postapocalíptica. También es significativo como mata al zombi postrado en la camilla, justo cuando

éste se levanta en busca de alimento (se revela contra la tortura, producida principalmente por la falta de sustento humano que llevarse a la boca). Logan le trepana la cabeza con un taladro hasta que lo mata definitivamente. Al igual que en la obra de Hogarth, donde el cadáver es alzado con un sistema de polea directamente perforado en su frente, el zombi recibe la misma herida y del mismo tipo. Si en la ilustración este artilugio es construido para someter el cuerpo del muerto y controlar la posición del cuerpo y subyugarlo incluso en la muerte, obligando al cuerpo inerte a contornerse de manera antinatural en pro de la ciencia, la trepanación del zombi en la película de Romero se puede interpretar de la misma manera. La máquina acaba con la insubordinación del cuerpo (zombi) al levantarse de la camilla y consigue así la muerte de éste, además de su completa rendición corporal para que se puedan llevar a cabo más experimentos. Si en *The Reward of Cruelty* vemos la tortura después de la muerte, en la obra de Romero se da una visión mucho más macabra y cínica. Ya no vale sólo con la tortura del cuerpo después de la muerte, aquí el espectador es partícipe de algo mucho más oscuro y terrible. Es la tortura después de la (no)muerte y la muerte después de la (no)muerte para seguir con la (re)tortura. Es una espiral sin fin que se retroalimenta a si misma sin posibilidad de redención.

1.4. Los monstruos marxistas en el mundo capitalista

La sociedad capitalista rezuma monstruos. Pero en su hundimiento no existe una figura más grotesca que el zombi, además del vampiro. De hecho, estas dos criaturas necesitan ser pensadas conjuntamente en momentos interconectados de la monstruosa dialéctica de la modernidad. Como Víctor Frankenstein y su Criatura, el vampiro y el zombi son dobles enlazados entre si como polos magnéticos de una sociedad dividida. Si los vampiros son figuras pavorosas que nos pueden poseer y convertirnos en sus dóciles esclavos, los zombis representan nuestra angustiada imagen, amenazándonos de que quizás ya estemos muertos, convertidos en agentes empobrecidos a causa de poderes alienantes. “*Under the hegemony of the spirit world capital*”, escribe Chris Arthur, “*we exist for each other only as a capital’s zombies, its personifications, masks, supports, tu use*

Marx's terms."⁶⁴

El capitalismo es monstruoso y mágico. Su magia consiste en revelar la economía –las oscuras transacciones entre los cuerpos humanos y el capital- que el capitalismo nos esconde. Entrados en este proceso, el sentido común burgués niega vigorosamente que se puedan hallar monstruos entre nosotros, pero como toda negación a nuestras ansiedades, ésta desaparece para convertirse en una represión. Desprovistos de una realidad palpable, los zombis –a través de la pantalla y de la cultura pulp- representan los substitutos demacrados y corruptos de los monstruos producidos por el capital y el capitalismo que negamos. Sujetos a los códigos rituales de la industria cultural, estas bestias domesticadas surgen del inconsciente colectivo para producir productos de consumo global.

Parte del genuino radicalismo de la crítica teórica de Marx, reside su insistencia en la búsqueda y nombramiento de los monstruos de la modernidad. La única forma de mirar fijamente a los horrores a la cara e insistir en su sistematicidad, es detectar las narrativas y sus monstruosas figuras producidas por el capital tal y como apunta McNally,

Factories in which Dante would have found the worst horrors in his Inferno surpassed; unrelenting traffic in human flesh"; the turning of childrens blood into capital; the crippling of body and mind of the workers; the extirpation, enslavement and entombment in mines of the indigenous population of the Americas; the conversion of Africa into a preserve for commercial hunting of blackskins; the vampire that will not let go while there remains a single muscle, sinew or drop of blood to be exploited.⁶⁵

Marx puede ser entendido como un gran narrador de historias en busca de los poderes con los que curar los sufrimientos y torturas del mundo. La esencia de la monstruosidad del capitalismo es transformar la carne humana y la sangre en materiales sin refinar para las frenéticas máquinas de la acumulación (bienes, materia, objetos de consumo, etc.). Mucho más que meramente metáforas

⁶⁴ McNALLY, D. *Op. cit.*, p. 253.

⁶⁵ McNALLY, D. *Op. cit.*, p. 54.

provocativas, los monstruos marxistas son signos del horror, marcadores culturales de los terrores reales de la vida en las sociedades modernas donde. demasiado a menudo, esta dimensión de los pensamientos marxistas ha desaparecido de nuestra vista junto con los monstruos que relata en El Capital.

Parte del problema es que Marx buscó un nuevo lenguaje poético, literario, teórico y radical a través del cual pudiésemos entender el capitalismo.

Si el propósito de la producción es crear riqueza con la que satisfacer las necesidades humanas, entonces el significado de la producción –maquinaria, equipo, edificios, materiales- sirve como medio para lograr un fin. Pero, en una sociedad capitalista, ocurre una peculiar inversión de los términos: el medio se convierte en el final. La acumulación de los medios de producción se convierte en el final en el que el “*living labour*” se encuentra subordinado. El capital acumula bienes no para satisfacer las necesidades sino para acumular aun más. Los zombis, como el “*living labour*” bajo el prisma del capitalismo, se convierte en “*subservient and led by an alien will and an alien intelligence*”.⁶⁶ En tándem, la masificación de la maquinaria con las que los trabajadores son subordinados en el proceso de producción, asume la forma de un “monstruo animado”, una monstruosidad provista de alma e inteligencia por ella misma. Las fábricas, las máquinas, las líneas de montaje, la producción computerizada, todos tienen vida por ellos mismos, dirigiendo los movimientos del obrero, controlando a los trabajadores como si fueran meramente partes inorgánicas de un aparato gigante. El capitalismo asume la forma de “*a mechanical monster whose body fills whole factories, workers become conscious organs of the automaton*”⁶⁷ Esta referencia de los trabajadores como órganos del capital, la encontramos también en otros textos de Marx, dirigiéndonos de nuevo al tema de la fragmentación corporal. Trabajar para el capitalismo, protesta Marx, convierte a los obreros en meros apéndices de este monstruo animado, partes desmembradas activadas por el movimiento del cuerpo grotesco del capital.

⁶⁶ *Ibid.* p. 141.

⁶⁷ McNALLY, D. *Op. cit.*, p. 142.

En esta frase memorable de Marx, “*Time is everything, man is nothing; he is at the most, time’s carcass*”⁶⁸, se muestra que lo que el capitalismo hace a los trabajadores es exactamente lo que los *bokors* –brujos del vudú- llevan a cabo cuando crean un zombi: reducir a la persona al mero cuerpo para transformar así su comportamiento a las funciones motoras básicas, convirtiéndolo así su utilidad social al trabajo más básico.

Las narrativas zombis dramatizan sobre las más fundamentales características del capitalismo moderno: su tendencia a mortificar el trabajo humano para zombificar a los trabajadores y así apropiarse de sus energías en el interés del beneficio, haciéndolos trabajar en los campos de caña de azúcar de las Antillas. Convirtiendo al zombi en el único mito moderno en el que una mente mortificada es óptima para trabajar. Como veremos más adelante, el aspecto más potente de esas narrativas zombi es el convertir a las personas en zombis como sinónimo de trabajadores esclavizados impulsados a producir para otros.

Estos trabajadores muertos, máquinas corpóreas carentes de identidad, memoria y consciencia, con sólo su capacidad física para trabajar, son muy diferentes a los zombis antropófagos convertidos en referente de la industria cultural del capitalismo tardío. Los zombis esconden el secreto del capitalismo, su dependencia al cautiverio y la explotación de los trabajadores humanos. Sin embargo, no hay que olvidar que están muertos en vida, y que por lo tanto tienen la capacidad de despertarse, de reclamar su vida en medio de las ruinas mórbidas del capitalismo remiso. Estos monstruos del proletariado son, por definición, monstruos del cuerpo. No sólo su fuerza corporal se convierte en la fuerza vital del capitalismo, su emancipación de las cadenas que los constriñen hace que se revelen contra los abstractos poderes del capital. McNally lo define como:

Marx’s dance of the grave-diggers- a festive zombie riot- involves a victory of the sensuous over the non-sensuous, the material over the abstractly ideal. Bodies loom large,

⁶⁸ *Ibid.* p. 143.

grotesquely so, in this narrative of liberation and their monstrous presence reverberates across stories of zombies on the march.⁶⁹

1.4. El muerto viviente sucesor de los monstruos góticos

Si aceptamos que la principal característica en una historia de horror es el miedo a la muerte, y que el destino de la mayoría de personajes que aparecen en ella tienen dos posibilidades: o bien morir, (el hecho físico del final de la vida) o bien la condenación, (como concepto metafísico que describe el estado en el cual el alma inmortal es condenada al sufrimiento eterno como castigo por sus actos en vida), es posible entrever el motivo por el cual el zombi se ha convertido en uno de los arquetipos más duraderos en el cine de terror.

El catolicismo y la fe cristiana siempre han barajado las dos características que aúnan la figura del muerto viviente. En un arrebatado de macabra inspiración, Fra Angélico pintó en 1431 unas escenas de El Juicio Final en la parte trasera del respaldo de un banco de madera ubicado en la iglesia de Santa Maria degli Angeli en Florencia, en el que el motivo dominante, es la consumición del cuerpo humano en lo que Rick Worland denominaría “un matadero de humanos.”⁷⁰ Quizás la escena más impactante del retablo, sea el fragmento dónde los condenados se devoran unos a otros, comiendo y masticando a sus semejantes, mientras un hombre agonizante se come sus propios dedos. Justo al lado de éstos, cinco personas maniatadas se encuentran sentadas alrededor de una mesa, donde unos diablos empujan sus cabezas hacia unos platos de comida llenos de lo que parecen ser vísceras humanas. Como se puede apreciar en este ejemplo, existen tres elementos dentro de ese retablo que ejemplifican perfectamente ciertas características modernas, aunque no todas, de los muertos vivientes. El castigo eterno, la condenación de los cuerpos y el canibalismo.

⁶⁹ McNALLY, D. *Op. cit.*, p 275.

⁷⁰ WORLAND, *Op. cit.*, p. 26-27.

El catolicismo ha jugado una pieza clave dentro del engranaje del imaginario del zombi. En palabras de Alan Jones:

Los zombies son únicos en la cultura cinematográfica debido a la idea que la muerte es incapaz de contener a los propios muertos. Para el catolicismo, el cuerpo es un producto residual una vez que el alma ha abandonado el cuerpo. La carcasa de carne literalmente descansa en alguna parte hasta que alguna enfermedad maligna la infesta y hace que se levante de nuevo convertida en una versión corrupta de la resurrección de Cristo.⁷¹

Estas características no se encuentran implícitas en ninguna otra figura de terror de forma tan evidente, aunque de manera tangencial, se puedan encontrar de forma aislada. El vampiro sí sufre la condenación eterna, y es un muerto en vida, aunque por sus maneras y su capacidad de seducción, está en el polo opuesto de lo que entendemos hoy en día como un muerto viviente. Se asemeja más a un aristócrata que a un cadáver. Aunque es cierto que la figura del vampiro va resurgiendo a lo largo de la historia del cine por diversos motivos; el más importante de todos ellos fue al estado de ansiedad que produjo en la población una enfermedad como el VIH a mediados de los 80. Gracias a la fuerte carga erótica que simboliza la figura del vampiro, este se convirtió en el personaje de terror que mejor podía llegar a representar el contagio del virus. Worland lo define como:

El vampiro es sin lugar a dudas el arquetipo con la carga sexual más explícita de todas las figuras terroríficas de la historia. Drácula no es sólo un asesino nocturno, es un seductor que aparece en los camastros de jóvenes vírgenes al caer la medianoche, las abraza y les chupa su sangre. El vampiro con su beso mortal, es la fuente del placer y el miedo representado por el erotismo oral.⁷²

De repente la sangre se tornó en algo malévolo, y el paisaje de la cultura popular

⁷¹ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 55-55.

⁷² WORLAND, *Op. cit.*, p. 31.

se inundó como nunca de temas sanguinolentos; las películas *gore*⁷³ y los sanguinarios asesinos en serie se convirtieron en presencias constantes en los medios, igual que las imágenes y metáforas de envenenamiento del torrente sanguíneo (colesterol, aditivos químicos, manipulación de productos...). No resulta sorprendente que los vampiros, fueran una presencia constante en el festín, si no los convidados de honor.

Según el estudioso de tanatología, Robert Kastenbaum, el SIDA “tiene un modo de apelar directamente a poderosas fantasías que normalmente aparecen firmemente controladas y cohibidas”. Indica que la epidemia del SIDA tiene el poder de agitar temores inconscientes relacionados con el vampirismo. “La imagen del vampiro”, escribe Kastenbaum, “podría haber adoptado la muy palpable forma de una impía catástrofe relacionada con el sexo y la extracción de sangre.”⁷⁴ Al llegar a los años 90 la figura del vampiro se mantuvo en las carteleras, su máximo exponente fue el film de 1993 de Coppola, *Drácula, de Bram Stoker* para progresivamente ir perdiendo fuelle en detrimento de otras figuras de terror. El miedo a quedar infectado se fue desvaneciendo y las subsiguientes aproximaciones vampirescas que pudieron verse se ejemplificaron principalmente en los films *Entrevista con el vampiro* (1994) debido al éxito de ventas de las novelas de Anne Rice, en *Blade* (1998), un pastiche a caballo entre el cine de aventuras y en el de súper héroes, que disfrutaron más los adolescentes que los amantes del género de terror y que lo alejaron del todo del retrato del muerto viviente o en el *boom* adolescente de *Crepúsculo* (2008).

El monstruo de Frankenstein, por su parte, tiene muchos más puntos en común

⁷³ *Gore*: Subgénero que, aún en su tendencia más cómica, se regocija en la violencia explícita. Es de obligación en estas películas la exhibición abundante de sangre y de casquería. Inaugurado por Herschell Gordon Lewis con *Blood feast* (1963), sus antecedentes se remontan al Grand Guignol de Max Maurey a finales del siglo XIX hasta mediados del XX, un espectáculo escénico con amputaciones y aberraciones varias. SERRANO CUETO, José .Maruel. *Horrormania: Enciclopedia del cine de terror*. Madrid: Imagica Ediciones S.L. 2007, p. 169.

⁷⁴ SKAL, *Op. cit.*, p. 434.

con el zombi que la figura del vampiro. Ensamblado a partir de restos de cementerios, patíbulos y escuelas de medicina, el monstruo despierta a la vida entre un orgasmo de maquinaria chisporroteante. El moderno Prometeo es un cadáver reanimado, en este caso a través de la ciencia representada por un *mad doctor* que, jugando a ser Dios, insuflará de vida los retazos del monstruo. Encontramos también el andar tosco y lento, la incapacidad manifiesta de hablar más allá de emitir ciertos sonidos guturales. El personaje del doctor, como científico que es, tiene el control del monstruo esclavizándolo para sus oscuros propósitos (al igual que el *bokor*, posee la voluntad del zombi haitiano, obligándole a trabajar en los campos de azúcar). Si en el caso del vampiro, el expresionismo y la I Guerra Mundial fueron el detonante de su adaptación cinematográfica, en el caso de Frankenstein su diseño fue inspirado en la estilizada estética de las máquinas que, para 1931, había pasado a ser una fuerza dominante en las artes aplicadas. Para Skal, menciona:

Frankenstein estaba inspirado eclécticamente por el cubismo, el expresionismo y las teorías arquitectónicas de la Bauhaus, el zigzagueante estilo se había abierto camino a codazos en los mundillos de la publicidad, la decoración y el diseño industrial. [...] Los diseñadores norteamericanos refinaron aún más la estética, y la publicación *Fortune* recordaría más adelante que las tiendas de la Quinta Avenida pronto llenaron sus escaparates con los “grotescos maniqués”, los accesorios cubistas, los diseños gagá que definirían el estilo.⁷⁵

“Grotesco maniquí” describe bien al monstruo de Frankenstein, una amalgama de cuerpos convencionales desgarrados y vueltos a montar según nuevos principios electromecánicos, de lógica angular. Pasada la explosión de las vanguardias y llegada la guerra fría, el impacto de la figura del monstruo en el público fue diluyéndose hasta desaparecer por completo.

En palabras del propio Worland, “Frankenstein se puede considerar como la moral, el relato filosófico, y las implicaciones sociales llevadas al extremo acerca

⁷⁵ SKAL, *Op. cit.*, p. 158-159.

de la especulación del hombre como usurpador de los poderes de Dios.”⁷⁶

Pero en plena guerra fría, con una carrera espacial inminente dónde los perros hacían vuelos orbitales, un monstruo remachado en un viejo castillo gótico no levantaba ningún interés en los espectadores. La figura del hombre jugando a ser Dios se vería representada por el *cyborg*, el robot humanoide capaz de pasar desapercibido entre la multitud y de ser controlado por los científicos (o no), sería finalmente el sustituto del monstruo que encarnó Karloff en los años 30.

El lobo por su parte, es un símbolo antiguo profundamente unido al militarismo y al campo de batalla, particularmente en la mitología nórdica y teutona. De los antiguos guerreros llamados *berserkers* se decía que se cubrían con pieles de lobos y animales para incrementar su ferocidad. Un lobo guardaba las puertas del Valhalla. En la tradición romana, el lobo era un animal sagrado de Marte, el dios de la guerra.

El lobo también ha sido un símbolo perenne de otros tipos de agresividad y depredaciones humanas además de la guerra. Según Barry Holstun Lopez, en su estudio *Of Wolves and Men*, “la mente medieval, más que cualquier otra mente en la historia, vivía obsesionada con las imágenes lupinas [...] Los campesinos llamaban a las hambrunas el lobo”. Los terratenientes avariciosos eran “lobos”. Cualquiera que amenazara la precaria existencia del campesino era “el lobo”.⁷⁷

Las imágenes e imaginaciones de animales antropomorfizados y humanos animalizados vienen de tiempo atrás; las leyendas del hombre lobo extraen la fuerza de ambas tradiciones. Históricamente, el hombre lobo está entrelazado con las creencias vampíricas. Según Skal,

⁷⁶ WORLAND, *Op. cit.*, p. 30.

⁷⁷ Extraído de SKAL, *Op. cit.*, p. 262.

El Drácula de Bram Stoker, por ejemplo, era tan desvergonzadamente hombre lobo como chupasangres, un rasgo eliminado en su mayor parte de las adaptaciones escénicas de la novela debido a las dificultades de presentar convincentemente una transformación física tan total en el teatro.⁷⁸

El vampiro y el hombre-lobo pasaron a disociarse en la mente del público, ya que en Hollywood, a partir de *El lobo humano* (1935), tendió más a unir la licantropía con la fórmula de Jekyll y Hyde.

En 1941 se estrena *El hombre lobo*. La II Guerra Mundial lleva asolando el mundo dos años. Las bestiales realidades de la guerra supusieron una conmoción para incontables soldados, pero el reconocimiento extendido de la inhumana condición del campo de batalla era sistemáticamente suprimido. La realidad de la mayoría de las batallas implicaba a seres humanos violentamente despedazados. Tras un intercambio de artillería, parajes enteros podían quedar cubiertos por fragmentos de cuerpos y carne humana en proceso de descomposición. Nunca antes se había visto un espectáculo tan macabro y descomunal en la historia del mundo. Tal como argumenta Skal, “tratar con los muertos y con la perspectiva de pasar uno mismo a serlo en breve podía conducir [...] a la locura.”

Las imágenes de hombres involucrados en animales, que a menudo poseían los rasgos lobunos tan preciados por los nazis, fueron llamativas facetas de las películas de horror durante los años de guerra. El mismo Hombre Lobo fue resucitado en otras tres películas durante la guerra, venciendo en tiempo de pantalla tanto a Drácula como al monstruo de Frankenstein.

Así lo asevera Skal, haciendo una reflexión del período cinematográfico de este arquetipo de terror:

⁷⁸ SKAL, *Ibid.* p. 263.

La saga del Hombre Lobo fue el mito monstruoso más consistente y prolongado de la guerra, inaugurado con el primer año de implicación de Norteamérica y finalizando justo a tiempo para Hiroshima.⁷⁹

La figura del licántropo simbolizó la animalización del ser humano, capaz éste de cometer las mayores atrocidades sin contemplación alguna y dejándose llevar por su sed de sangre y venganza, características todas ellas que aunque no sean reales en los lobos, culturalmente siempre han sido simbolizadas por éste. Con la llegada de la amenaza nuclear, la figura cae en desuso, las guerras de trincheras dejan paso a las de destrucción masiva y a distancia, donde una población entera podía ser reducida a escombros con tan sólo apretar un botón y sin derramamiento de sangre alguno. El hombre-lobo deja de figurar en las carteleras apartado por la guerra fría y las películas de alienígenas utilizadas como eufemismos del miedo al comunismo, hacen valer su supremacía en las pantallas americanas.

¿Y que ocurre con el zombi? Después de su aparición en el film de los hermanos Halperin, éste se fue adaptando a los acontecimientos mundiales que salían a su paso. Supo jugar con su carente pasado literario, para convertirse en cualquier representación terrorífica necesaria. Desde los esclavos negros de *White Zombie* (1932) o *Revolt of the zombies* (1936), pasando por los cuerpos de los muertos poseídos por los marcianos de *Invisible Invaders* (1959), o *Plan 9 from outer space* (1958), hasta los zombies antropófagos de Romero, o los cuerpos infestados del virus de la rabia en *28 días después*.(2002).

Pero esta flexibilidad, a la hora de adaptarse a los acontecimientos político-sociales, no es la única característica que hace que el zombie se haya convertido en el arquetipo de terror perfecto en la actualidad. En los albores del siglo XX ya existía fascinación en occidente por los espectáculos “sensacionales, extravagantes y ultramundanos, como anticipando las maravillas y horrores de

⁷⁹ SKAL, *Op. cit.*, p. 267.

una nueva era.”⁸⁰ Un joven Tod Browning, antes de convertirse en el renombrado director, subsistía de feria en feria interpretando el papel de “el hipnótico muerto viviente”⁸¹ en atracciones itinerantes que se asentaban cerca de las grandes vías fluviales del corazón de Norteamérica, mucho antes de conocer el éxito cinematográfico. Por un precio de 25 céntimos, se podía contemplar cadáveres vivientes que resucitaban ante los ojos de los espectadores. Mr. Tod Browning (que había “fallecido” inesperadamente la víspera anterior) podía ser contemplado mientras se le enterraba y recibir, además, una entrada para asistir a su ponderada exhumación y resurrección que tendría lugar a la noche siguiente. La duración habitual de dicho enterramiento era de un día: el de dos días era más peligroso pero también más espectacular. Evidentemente era un éxito de público.

Pero no era el único espectáculo macabro que ganaba adeptos. A mediados de 1920, el modernismo en la literatura y el teatro, particularmente el movimiento hacia el naturalismo, tuvo una arrolladora influencia en el entretenimiento de horror tal y como hoy lo conocemos. El naturalismo, promulgado por Émile Zola, contemplaba al hombre como víctima de fuerzas económicas y sociales que el individuo apenas puede controlar. El rol del artista, en este nuevo mundo darwinista, era el de cirujano frío y reduccionista. Y los aspectos más desagradables (morbo, sadismo) del naturalismo fueron llevados a su expresión más extrema gracias al *Théâtre du Grand Guignol* de París. Este, había alcanzado reputación mundial debido a su repertorio de obras breves y aterradoras que sometían a sus personajes humanos a la misma violencia exagerada que hasta entonces había sido coto del pequeño guiñol. La diferencia era que las “marionetas grandes” sangraban, o por lo menos parecían hacerlo de manera convincente. El *Grand Guignol* fue fundado en 1897. Ya que el naturalismo estaba considerado “científico”, las excursiones al submundo de las clases bajas y criminales eran permisibles para el público burgués, que podía contemplar la infamia del ser humano desde una distancia segura y bien considerada. La representación visual de la violencia era el sello distintivo del *Grand Guignol*.

⁸⁰ SKAL, *Ibid.* p. 25-26.

⁸¹ SKAL, *Ibid.* p. 26.

Tal como Skal comenta,

El teatro tenía su propia fórmula para la sangre artificial, una que se aplicaba caliente de modo que se coagulara al enfriarse. La iluminación pantanosa a menudo potenciaba el horror, permitiendo que el público se abandonara a la imaginación de detalles más espantosos incluso que los que estaban presenciando realmente.⁸²

En Europa, estos espectáculos de mutilación y reconstrucción eran abordados de manera menos metafórica que en Estados Unidos: Jacques W. Maliniak, un cirujano plástico del ejército, recordó en 1934 que “Valde-Grasse, el conocido hospital militar de París, tiene una colección inusualmente extensa de moldes faciales de heridos de guerra. El Charité Hospital de Berlín también tiene un museo semejante. En Londres hay una colección realizada en cera que muestra diferentes etapas de la reconstrucción [...] Miles de personas la visitan en vacaciones para observar con boquiabierto horror las auténticas reproducciones del sufrimiento y la mutilación provocados por la guerra”⁸³.

Como se puede apreciar, la expectación que generaba lo morboso, truculento, desagradable y monstruoso, siempre generó interés a una población ávida de ver aquello que se le había negado desde la moral, la religión o sencillamente lo socialmente reprochable. Sólo hacía falta encontrar el vehículo apropiado, para canalizar esta forma de horror. Y el zombi representaba exactamente lo que el público inconscientemente demandaba desde antes que éste hiciera su aparición en la cultura occidental.

Fue gracias a las vanguardias y al film expresionista *El gabinete del Doctor Caligari* que este empezó a tomar forma. Según Skal, “El horror siempre ha tenido cierta afinidad por los movimientos de arte moderno y a menudo ha citado sus manierismos, posiblemente porque, a un nivel primario, están inspirados por

⁸² SKAL, *Op. cit.*, p. 67.

⁸³ SKAL, *Ibid.* p. 77-78.

similares preocupaciones culturales.”⁸⁴

En el volumen de *Anxious Visions*, la historiadora del arte Sidra Stich relaciona la preocupación surrealista por los cuerpos desfigurados y deformes con la presencia repentina, tras la guerra, de una considerable población de tullidos y mutilados. La guerra moderna, había introducido nuevos y anteriormente inimaginables métodos para destruir o reordenar brutalmente el cuerpo humano. Avances paralelos en la medicina moderna, habían posibilitado que los soldados sobrevivieran a heridas que anteriormente habrían resultado fatales. “La invasión de la muerte en el mundo de los vivos y la representación del cuerpo humano como algo completamente violado predominan en las configuraciones surrealistas”⁸⁵, escribe Stich. “Con sus miembros corporales ausentes, dislocados y desproporcionados, las figuras surrealistas llaman la atención sobre el cuerpo como una entidad desunificada en la que prevalecen la ausencia y la deficiencia”⁸⁶. Las imágenes surrealistas, indica Stich, también difuminan distinciones evolutivas y zoológicas, “De hecho, sus degradadas figuras y su carne distendida colapsan los límites habituales que separan al ser humano de otras especies.”⁸⁷

Como vemos, la figura del muerto viviente fílmico, aún sin duda ciertas características que hacen que sea el paradigma del arquetipo de terror cinematográfico postmoderno y que haya perdurado hasta nuestros tiempos con total vigor. Por un lado, es una figura apropiacionista. Al no tener un pasado fácilmente identificable con la literatura gótica o con las principales figuras del terror que las representan, hace que sea el arquetipo perfecto para simbolizar cualquier mal. Tal y como se mencionaba al inicio del primer capítulo, esta indefinición por parte del zombi con un mal concreto, lo hace especialmente atractivo desde el punto de vista del relato, ya que su aparición puede venir dada

⁸⁴ SKAL, *Ibid.* p. 63.

⁸⁵ SKAL, *Op. Cit.*, p. 53.

⁸⁶ SKAL, *Ibid.* p. 54.

⁸⁷ SKAL, *Ibid.* p. 55.

por cualquier motivo sin que este parezca extraño, (catástrofe nuclear, magia negra, fin del mundo, etc...) o injustificable. El zombi, por lo tanto, se puede adaptar sin dificultades a los nuevos miedos de la sociedad y mutar junto a ellos. Por otro lado, tiene una condición fragmentada, ya que es el receptáculo de una herencia cultural poliédrica que nace a partir del catolicismo (escisión cuerpo-alma y resurrección en el Día del Juicio Final) pero que a su vez, tiene otras fuentes como la magia negra, relatos del folclore popular, así como un trasfondo científico. Todos ellos fácilmente identificables por el espectador. Por último, el muerto viviente sólo se entiende desde el concepto de masa. La masa, desde un punto de vista negativo. En la sociedad postmoderna de hoy en día, se premia la individualidad. La homogenización, amparada en la globalización cultural y económica de nuestros tiempos, hace que la identificación del espectador con el zombi sea mucho más poderosa. Éste es un arquetipo de terror que funciona de manera grupal, de la misma manera que la sociedad actual. A diferencia de lo que les ocurre a los haitianos, nuestro miedo de enfrentarnos al zombi no radica en ser “uno”, si no en convertirnos en “uno más” de tantos otros.

1.5. Freud y lo ominoso (*Unheimlich*)

Vampiros y zombis no son simplemente monstruos inimaginables o sobrenaturales; son monstruos inimaginables y sobrenaturales que decididamente tienen una inquietante semejanza con los humanos. En el caso de los vampiros, esta semejanza puede variar desde el semblante demacrado con caras pálidas y ojos hundidos, colmillos, etc. Desde la visión de Murnau con *Nosferatu*, hasta el estilo, la belleza y la seducción de los vampiros de *Trueblood*. Los zombis generalmente están menos idealizados, pasando por ser unos seres blanquecinos como se refleja en *White Zombie* hasta sus versiones más violentas con la carne en descomposición como en *The Plague of the Zombies*. A pesar de estas variaciones visuales, los dos tipos de criaturas tienen raíces claramente humanas. De hecho, a estos seres normalmente se les etiqueta como “no-muertos” o “muertos vivientes”, lo que significa que son cuerpos normales que han sido reanimados por mediación de la magia u otros medios sobrenaturales. Mientras pueden parecer como nosotros, su estado desnaturalizado los hace

representantes de lo mortuorio, una especie de *memento mori* extraño que nos recuerda en todo momento que la vida se convierte en muerte. Pero además estas criaturas cumplen lo que Freud denomina el retorno de lo reprimido para forzarnos a encarar nuestros miedos más profundos y más primarios.

A inicios de 1913 Freud quedó fascinado por la atracción que produce el terror y en particular por un aspecto al que se refirió como *unheimlich* o lo ominoso. Casi seis años más tarde, en 1919, publicó *Lo Ominoso* en forma de artículo en *The Imago* para seguir con sus conjeturas al respecto en *Totem y Tabú* y con sus especulaciones culturales en *Beyond the Pleasure Principle*. Pero ¿qué es exactamente el *unheimlich*? Freud lo explica de la siguiente manera:

[The uncanny] is undoubtedly related to what is frightening –to what arouses dread and horror; equally certain, too, the word is not always used in a clearly definable sense, so that it tends to coincide with what excites fear in general. Yet we may expect that a special core of feeling is present which justifies the use of a special conceptual term. One is curious to know what is common core is which allows us to distinguish as “uncanny” certain things which lie within the field of what is frightening.⁸⁸

Una vez explorado el marco definitorio, Freud sigue analizando, pero esta vez desde un punto de vista más abstracto. Se refiere al concepto de lo Ominoso o Siniestro (*Unheimlich*), como “*that species of the frightening that goes back to what was once well known and had long been familiar.*”⁸⁹ La verdadera manifestación de este temor ocurre cuando algo o alguna cosa familiar (amigo, conocido, o otra persona amada o cercana a nosotros) regresa de un modo físico perturbador (como un cadáver, fantasma, *doppelgänger* o sosias); en otras palabras, lo familiar (*Heimlich*) se vuelve siniestro (*Unheimlich*).⁹⁰ Desde el punto de vista psicológico el efecto de lo ominoso se vuelve decididamente terrorífico cuando el *Unheimlich* representa la manifestación de la muerte. Dillard expresa que “*the idea of the dead’s return to a kind of life is no new idea;*

⁸⁸ TWITCHELL, J.B. *Op. Cit.*, p. 77.

⁸⁹ *Ibid* p.109.

⁹⁰ BISHOP, KW. *Op. Cit.*, p. 109.

it is present in all the ancient tales of vampires and ghouls and zombies, and it has been no stranger to film... All of these tales and films spring from that ancient fear of the dead."⁹¹ Los cadáveres no solamente son un campo abonado para las enfermedades o un símbolo de profanación, también son un recordatorio para los vivos de su propia mortalidad. Por estas razones, las criaturas que aparentemente se sobreponen a los efectos debilitadores de la tumba son tratadas con repulsión y miedo, y más especialmente cuando estas criaturas son hostiles, violentas y capaces de andar.

No es ninguna sorpresa que estas criaturas sobrenaturales capaces de burlar el poder de la muerte sean habitualmente el núcleo de las narraciones de terror, para Freud *"to many people that acme of the uncanny is represented by anything to do with death, dead bodies, revenants, spirits and ghosts."*⁹² Los fantasmas se han establecido firmemente en las tradiciones orales y escritas, desde Homero hasta Dante, desde Shakespeare hasta Dickens o Lovecraft. No obstante, los fantasmas son meros espíritus y aunque estos puedan tomar una forma corpórea e interactuar con el entorno, no tienen un cuerpo biológico. Los zombis, por otro lado, son monstruos corpóreos que se asemejan de forma siniestra al ser humano. Estas aberrantes figuras de terror incluyen golems (entes antinaturales traídos a la vida a traces del misticismo o la ciencia), vampiros (criaturas demoníacas que eluden la muerte alimentándose de personas humanas), y los zombis (en el caso de Romero, autómatas descerebrados movidos por instintos animales).

Los zombis, en contraste con el resto de criaturas antes comentadas, han perdido toda conexión con su comportamiento humano, dejando sólo el más atávico o instintivo. Parecen humanos, caminan sobre sus dos piernas, e incluso pueden utilizar herramientas simples y sus motivaciones no suelen ir más allá de las puramente animalísticas. En los films de Romero los zombis existen solamente para alimentarse, convirtiéndose así en puro Id. Gobernados por el azar y el

⁹¹ *Ibid* p. 109.

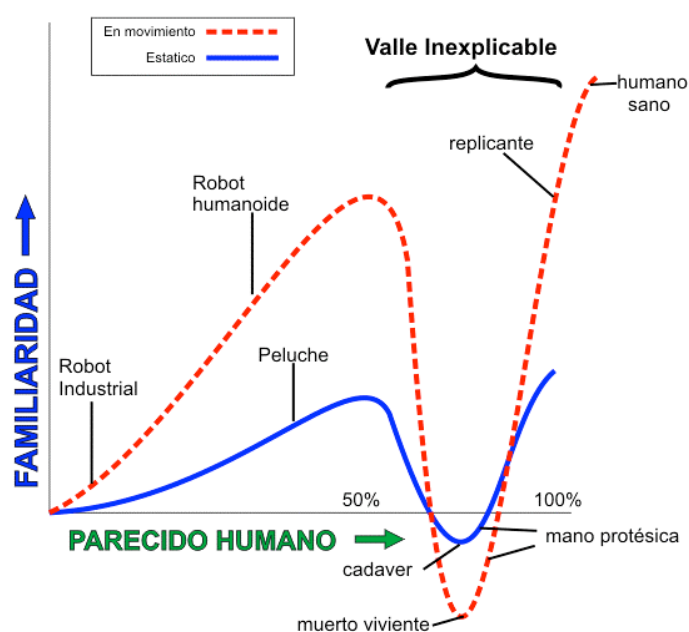
⁹² BISHOP, KW. *Op. Cit.*, p. 109.

instinto animal –lo que Freud denomina “pasiones”- pero sin un atisbo de razón o sentido común. Además, al estar estos seres muertos, no han desarrollado las funciones mentales, lo que implica que no pueden procesar la información, aprender de sus errores o incluso hablar. En su lugar, los zombis actúan movidos por un instinto orgiástico centrado en acallar sus necesidades más básicas, lo que les hace personajes planos, razón por la cual posiblemente se explica su ausencia en las novelas e historias anteriores al 1968. Por otra parte, sus cualidades esencialmente físicas los convierten en figuras monstruosas cinemáticas ideales. Al mostrar a los zombis literalmente como cadáveres andantes, las películas de muertos vivientes cuentan con un personaje en el que confluyen la visión ominosa entre lo familiar y lo desconocido.

Todos los monstruos cinemáticos que se parecen en esencia a la figura humana deben ser considerados ominosos en un nivel u otro, pero aquellos que están fundamentalmente “muertos” llevan la idea del *Umheimlich* al extremo más poderoso. Los vampiros, por ejemplo, pueden hablar e incluso pasar por humanos. Estas peculiaridades los hacen ser más familiares que extraños y debilitan su visión de criaturas ominosas. Los zombis, en cambio, claramente se muestran como muertos con la carne putrefacta y sin la capacidad de comunicarse, lo que les hace menos humanos y más terroríficos. Según el trabajo de Masahiro Mori y Bishop el “*Uncanny Valley*” esta representado por el punto más bajo entre lo humano y lo no humano por un cuerpo inmóvil⁹³. En una posición más baja en el Valle de lo Ominoso de la escala usada por Mori, hace que la criatura sea más ominosa (*Unheimlich*), pero a más familiar con el cuerpo – siendo por ejemplo el de un amigo o familiar- más se acerca a la semejanza humana, actuando en el resorte de la familiaridad (*Heimlich*). Si el *Heimlich/Umheimlich* representa la combinación más terrible (el monstruo que es a la vez extremadamente familiar en su apariencia humana pero extremadamente no-familiar en todo el resto), entonces el zombi representa la manifestación ideal de la configuración Freudiana.

⁹³ Para más información ver el estudio acerca del *Uncanny Valley* de Masahiro Mori o la referencia del mismo trabajo por Bishop en su libro).

Lo ominoso no solamente es el terror físico sino también constituye el retorno de un trauma reprimido a nivel psicológico. Como Freud expresa “*This uncanny element is actually nothing new or strange, but something... estranged from [the psyche] only through being repressed*”⁹⁴, o en otras palabras, lo ominoso presenta un elemento que puede ser familiar pero no necesariamente deseado. Para Freud, esta ansiedad reprimida es el concepto de la muerte en sí misma, ya que desafortunadamente “*the aim of all life is death.*”⁹⁵



Los zombis de Romero, pese a ser una creación relativamente moderna, operan dentro del reino del *Unheimlich* y crean su figura basándose en los temas e imágenes de la novela de Bram Stoker *Dracula* y de *I Am Legend* de Matheson. De hecho Romero toma una variedad de fuentes adicionales para crear un monstruo que representa lo ominoso en un nivel extra-textual. Aunque parece una figura familiar, como ocurre con otros monstruos que se amoldan al género del cine de terror, los zombis son no-familiares de forma muy específica. La

⁹⁴ BISHOP, KW. *Op. Cid.*, p. 111.

⁹⁵ *Ibid.* p. 111.

audiencia experimenta el sentido del Unheimlich de una manera muy similar a como lo sienten los actores en el film. Piensan que se enfrentan a un monstruo clásico pero en realidad se enfrentan a un enemigo ominoso y perturbador que pese a tener semejanzas familiares con los monstruos del pasado, se rigen por unas nuevas reglas y protocolo. Estos nuevos códigos y reglamentos hacen del zombi un necrófago caníbal andante que ha demostrado ser lo suficientemente fuerte como para continuar atrayendo la atención del espectador durante los últimos 40 años.

La relevancia del concepto ominoso de Freud, alcanza su cenit en la forma física de los zombis, siendo su apariencia externa su elemento más terrorífico y chocante: las criaturas que una vez –no hace mucho- eran personas vivas. Russell explica cómo el cuerpo humano es “*the inevitable focus of any zombie movie*”⁹⁶ y enfatiza también la importancia del trabajo de Romero reinventando el vudú zombi como un caníbal en estado de putrefacción “*by forcing audiences to sit up and recognize the zombie for what it really was –a cadaver- Romero challenged our understandings for the monstrous and our long-held beliefs about the finality of death.*”⁹⁷

El efecto ominoso de los zombis monstruosos de Romero los hace fundamentalmente terroríficos debido a que nos vemos reflejados en ellos. Por ejemplo discute esta función esencial del zombi:

Metaphorically, this classic creature embodies a number of our greatest fears. Most obviously, it is our own death, personified. The physical manifestation of that thing we fear the most. More subtly, the zombie represents a number of our deeper insecurities. The fear that deep down, we may be little more than animals, concerned only with appetite.⁹⁸

En un sentido muy real, las películas de Romero, son la historia de la lucha del un grupo de personas, o de la sociedad, o del planeta entero, por conservar el sentido

⁹⁶ BISHOP, KW. *Op. Cit.*, p. 117.

⁹⁷ BISHOP, KW. *Op. Cit.*, p. 117.

⁹⁸ *Ibid* p. 119.

de humanidad.

2. La figura del zombi: Del folclore a su representación etnográfica

2.1. El simbolismo de los zombis en el folclore europeo

Ser una combinación de dos criaturas, o entre dos estados físicos, es una característica común de los monstruos visto desde el punto de vista de la mitología clásica. Muchas representaciones monstruosas son la combinación de dos criaturas: El Minotauro, la quimera, harpias, satiros o centauros. Este cruce impío de entre especies o la transgresión de los límites entre lo humano y lo divino también se puede hallar en el cine de monstruos moderno. Influenciado por la mitología cristiana, los monstruos representan con frecuencia esa línea divisoria, ese territorio poblado por criaturas infernales ubicadas entre una condición humana y no humana -hombres lobo víctimas de la licantropía, víctimas de experimentos que combinan varias especies como en *La Mosca* (1958, 1986), o máquinas diabólicas que son prácticamente humanas pero en sus aspectos negativos como HAL en *2001, Una Odisea en el Espacio* (1968)- o entre la vida y la muerte que en términos sobrenaturales estarían representados por fantasmas, poseídos o vampiros. Todos estos monstruos no pertenecen a ninguna de las dos especies por completo, y normalmente poseen las peores cualidades (pero más potentes) de las dos especies: fuerza bruta, inteligencia diabólica, engaño, lascividad, ansias de poder o un desprecio absoluto por la vida.

Lo que hace a un híbrido incluso más interesante es, sin embargo, que no siempre es algo solamente monstruoso, ya que en su condición de humano hace que tenga cualidades que son consideradas puras y sagradas. Así que un cuerpo humano puede ser considerado simultáneamente como algo horripilante pero a la vez sagrado debido a la dualidad del ser aún humano aunque ya no sea solo humano. De la misma manera, esa dualidad hace que no pueda ser tratado como un deshecho a la vez que tampoco se le quiera tener merodeando cerca. Debe de ser dispuesto de un modo en el que sea respetado y manteniéndole su humanidad

como un sacramento, pero recordando su impureza y contagio.⁹⁹ Estar entre los límites de lo humano y lo divino, o lo humano y subhumano, no solamente es monstruoso, también puede ser misterioso o sagrado para el ser humano.

Con estas observaciones acerca de los monstruos, la potencialidad de los zombis como símbolo es aún más aparente. Aunque en cierta manera están emparentados con los vampiros y hombres lobos en algunas de sus características básicas, como el hecho de dejar la condición humana y convertirse en un monstruo cuando es mordido por uno de ellos, los zombis son más ambiguos dentro de este estado entre lo humano y lo no humano. Los zombis no poseen ninguna de las cualidades supernaturales de otros monstruos, no pueden volar, no pueden convertirse en vapor, murciélago o en lobo, no poseen una fuerza sobrehumana y no tienen colmillos. Como Paffenroth señala, *“this means that we do not have “admiration” for them the way we often do for more powerful, superhuman monsters.”*¹⁰⁰ Mientras esto convierte a los zombis en oponentes menos formidables, al mismo tiempo los hace desconcertantemente humanos. Ciertamente es que no son dignos de nuestra admiración pero si son más terroríficos debido a su confuso parecido a la gente normal y es que su estado monstruoso es precisamente su estado humano, que nunca se transforma o desaparece y es por eso que hace que sean mucho más grotescos ya que para el espectador siempre será mucho menos truculento mirar como una víctima es devorada por un animal o plaga que por un semejante, y es que cualquier imagen de alguien que es comido vivo es muy inquietante.

El terror psicológico real de los zombis reside en la tesis inversa: no solamente es horrible mirar como los zombis devoran a los humanos, sino que es más sutil e insidiosamente horrible imaginar a personajes humanos en las películas descuartizando a cientos de muertos vivientes los cuales se parecen, y en cierta manera aún reaccionan como seres humanos. Es un dilema moral en el que los protagonistas de las cintas frecuentemente suelen expresar su malestar por ello. Clavar una estaca en el corazón de Drácula o disparar a un hombre-lobo es una

⁹⁹ PAFFENROTH, K. *Gospel of the living dead*. Estados Unidos: Baylor University Press, 2006. p. 8.

¹⁰⁰ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 8.

cosa; disparar una bala en la cabeza de un zombi que parece una vetusta anciana o una niña pequeña es otra.

Las películas de zombis nos sitúan en un escenario mucho peor que el de la guerra nuclear o una horda de vampiros tomando el mundo: nos presentan un mundo donde los humanos y los monstruos son muy difíciles de distinguir, y por lo tanto las reglas morales que guían nuestros comportamientos con otros humanos se vuelven irrelevantes e inviables. La única opción de continuar con vida e intentar mantener una “civilización” humana sería disparar a cualquier persona sospechosa antes de que intentara devorarte vivo.

Los zombis son esencialmente humanos en un estado primitivo, humanos sin, o sin demasiado raciocinio e intelecto, pero están lejos de ser nobles salvajes. Son más bien salvajes de la época pretérita, descendiendo inmediatamente del canibalismo y lo irracional, incontrolablemente violentos. Se nos muestran como una visión pervertida de Cristo resucitado, como a otros monstruos, esta ambigüedad los convierte en un oximoron de la muerte en vida, lo que significa que los zombis violan el orden natural desde un punto de vista físico y social. Su figura deshumaniza lo humano, eliminando toda posibilidad de que tengan sentimientos hacia ellos mismos o sus congéneres. Además violan también las leyes naturales de la física y la biología. Al no estar completamente vivos, los zombis, al contrario de otras especies, no pueden reproducirse por ellos mismos, para Paffenroth “*they are more like a cult of cannibalistic Shakers (an eighteen to nineteenth century Christian sect who believed in celibacy for all members, not just clergy), who must rely on “converting” others to their lifestyle in order to perpetuate themselves.*”¹⁰¹ Así que tanto el círculo de la vida como el de la cadena alimenticia parecen dejar de existir por su existencia. Los zombis encabezan la peor potencialidad de la condición humana de crear un infierno infinito, estéril y repetitivo hasta el aburrimiento en la tierra. Y es que más que cualquier otro monstruo, los zombis son de forma completa y literal el Apocalipsis. Ellos son la señal del final del mundo tal y como lo conocemos. El

¹⁰¹ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 13.

significado original de “apocalíptico” significa revelación; ellos nos revelan la terrible verdad acerca de la condición humana, su existencia y sus pecados.¹⁰²

Los zombis son la figura portadora de la rotura total del orden natural, de la cadena alimenticia, del orden social, del respeto por la vida y por la muerte, porque todas estas categorías son sencillamente imposibles de mantener además de no tener sentido en un mundo donde lo más fundamental, el umbral entre la vida y la muerte, se ha convertido en “*a treshold that no one really crosses all the way over, but on wich everyone lives suspended all the time.*”¹⁰³ Es la eterna suspensión entre dos estados igualmente horribles, la vida eterna y la muerte eterna.

2.1.1. Tema y arquetipo

Con su atención puesta en la “superstición campesina”, los antiguos monstruos, depositarios de las creencias tradicionales, nos pueden inducir a creer que la figura del zombi fílmico moderno rebosa folklore por los cuatro costados. En cualquier caso, un examen más certero de ambos, es decir, el saber popular por una parte y las películas de zombies por otro, revelan un fenómeno muy diferente, que no solo nos aporta luz sobre los temas folclóricos y sus temas en las películas de zombis, sino que además nos invita a visualizar los problemas de muchos de los métodos sobre el estudio de los cruces entre folklore y films populares.

Las metodologías utilizadas han sido dos, que reflejan a su vez diferentes aspectos del estudio del folklore. El primero el acercamiento literario. Revisando las colecciones folclóricas de alta tradición europea y norteamericana, averiguamos el grado de implicación que las películas de zombis tienen en los temas y arquetipos narrativos del folklore tradicional. El segundo, mucho más etnobiográfico, explora la literatura antropológica en un intento de averiguar la

¹⁰² *Ibid.*

¹⁰³ *Ibid p.*13-14.

verosimilitud entre las películas de zombis, y las tradiciones y creencias aún vivas de los haitianos.

Ningún acercamiento ha sido absolutamente exitoso, y ha requerido un alto nivel de interpretación -no sólo para intentar encajar los paradigmas dentro de los films, sino también, para entender el diálogo existente, que el folklore mantiene con esas sempiternas películas de horror. Este capítulo empieza como un intento exploratorio de los temas del folclore en las películas de zombis.

El estudio del cruce entre folclore y cine popular no está tan definido como puede parecer a simple vista. Si se realiza una observación somera de las adaptaciones visuales de los cuentos tradicionales populares¹⁰⁴. Leslie Jones, investiga el uso del folklore en *Expediente X*, tomando las representaciones más conocidas de la narrativa tradicional y convirtiéndolas en un *notionally folkloric*.¹⁰⁵ Jones argumenta que así es como los guionistas de cine y televisión tienden a recoger cualquier pequeño fragmento de historias populares, sin prestar la más mínima atención al contexto cultural o su significado, obteniendo una narración cultural completamente inventada, creada de retales, que se asemejan a pequeños monstruos de Frankenstein, cosidos entre ellos desde cualquier fuente que les viene a mano, sin tener en cuenta la narración tradicional original de la cual estos argumentos se nutren.¹⁰⁶ No obstante, esta mala praxis no niega necesariamente el uso del folclore en esos films; Julia George, en 1982, inspeccionó once films de horror seleccionados en televisión al azar y, en un estudio textual en profundidad, identificó temas folclóricos muy específicos en cuatro de ellos. Ninguna de esas películas hacía referencia directa a algún cuento determinado o leyenda -no eran explícitamente adaptaciones de cuentos populares -pero a la hora de construir sus estructuras narrativas fílmicas, utilizaron el folclore a modo de “textura.”¹⁰⁷

¹⁰⁴ Para profundizar en el tema KOVEN, M.J. *Folklore Studies and Popular Film and Television: A necessary Critical Survey*. En *Journal of American Folclore*. Vol ?. 2003, núm. 2, p. 176-195.

¹⁰⁵ No está basado en un hecho real dentro de la tradición folclorística de un país.

¹⁰⁶ JONES, Leslie. “Last week we had an omen: The mythological X-Files”. En: *Deny all knowledge: Reading the X-files*. Londres: Faber & Faber. 2007, p. 79.

¹⁰⁷ GEORGE, Julia. “The horror film: An investigation of traditional narrative elements”. En: *Folclore*

El folclorismo, es decir, el estudio académico del folclore, investiga las tradiciones narrativas que se pueden distinguir dentro de un cuento. Estas son conocidas como el tema (o motivo) y el arquetipo. Sith Thompson lo define como:

Un cuento tradicional tiene una existencia independiente que puede ser contado como una historia completa y su significado no depende de ningún otro relato. Incluso puede pasar, que sea contado dentro de otro cuento, pero el hecho de que este relato pueda aparecer sólo, atestigua su independencia. Esta independencia consiste no sólo en un tema o en varios de ellos. Muchos cuentos de animales, chistes y anécdotas son arquetipos basados en un sólo tema. Cuentos como *Blancanieves* o *La Cenicienta* son arquetipos de un mismo tema.¹⁰⁸

Entrado el siglo XX, el folclorista finlandés Antti Aarne empezó a descodificar esos cuentos en un índice, y el proyecto fue completado y revisado por Thompson.¹⁰⁹ El resultado se materializó en *The types of the folktale*, ofreciendo un listado de todos los temas aparecidos en cuentos independientes y ordenados de acuerdo con un sistema de catalogación específico (siguiendo el Sistema de clasificación decimal de Dewey que es usado principalmente para la literatura científica). Se ofrece una breve sinopsis de la historia, con notas literarias específicas en cada uno de esos cuentos, de las ya consabidas colecciones y archivos de cuentos populares. Un ejemplo, que será importante más adelante es el AT 363,¹¹⁰ “El Vampiro”; su sinopsis relata lo siguiente: “El novio se alimenta de cuerpos en tres iglesias (E251.3.1,G20).¹¹¹ Aparece ante su prometida usando la forma física de su padre, su madre, etc; (D40,D610) cuando ella le pregunta acerca de su vestimenta la devora.”¹¹² Earne y Thompson listan varias colecciones

Forums n° 15, 1982, p.159-179.

¹⁰⁸ THOMPSON, Stith. *The folktale*. Berkeley: University of California Press. 1977, p. 415.

¹⁰⁹ Ver también AARNE, Antti. *The types of the folktale: A classification and bibliography*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia/Academia Scientiarum Fennica, 1981 (1961).

¹¹⁰ “AT 363” es la numeración que utilizan Aarne-Thompson, antes de la edición *The types of the folktale*.

¹¹¹ Estas combinaciones alfanuméricas hacen referencia a temas frecuentemente encontrados en este tipo de cuentos, los cuales trataré a continuación

¹¹² AARNE, *Op. cid.*, p. 126

dónde esta historia puede ser encontrada; en este caso, el relato vampiresco. AT 363 puede ser encontrado en las colecciones¹¹³ de cuentos tradicionales finlandeses, suecos, estonios, livonios, lituanos, noruegos, daneses, irlandeses, catalanes, italianos, checos, serbo-croatas, polacos, rusos y turcos.

Como se puede deducir de este ejemplo, con las excepciones en este caso del catalán y el italiano, este relato en particular se encuentra en la mayoría de países del norte y sudeste de Europa hasta los Balcanes. La historia del vampiro es clarificadora, pese a que no aparezcan zombis en ella, o por lo menos la figura del zombi cinematográfico. A pesar de ello, esa narración, tiene ecos que se pueden encontrar en películas de ese subgénero, principalmente en figuras humanas (o de formas familiares) que devoran a los vivos.

Un tipo de cuento popular más complejo es el AT 307, “La princesa en el sudario” que es relatado como: “Cada mañana los vigilantes son encontrados muertos. La joven vence el encantamiento. La chica muerta se libra de su mortaja. Él joven consigue su mano. (No siempre es una princesa)”.¹¹⁴ Al cuento, aquí se le identifican tres movimientos distintos:

I. *El deseo precipitado de los padres.* (a) Los padres estériles desean una hija incluso si esta es un demonio. (b) La hija recién nacida es diabólica.

II. *Vampiro.* Después de su muerte, ella abandona su sepultura en la iglesia. Al anochecer, como un vampiro, asesina a los soldados que están a cargo de su vigilancia.

III. *Desencantamiento.* Finalmente la doncella es desencantada, por un joven gracias a los consejos de un anciano. Durante tres noches consecutivas él reza; una arrodillado ante el altar, otra tendido boca abajo frente al ara, y la última estirado en su sepulcro. El muchacho soporta el

¹¹³ AARNE, *Ibid.* p. 126-127

¹¹⁴ AARNE, *Ibid.* p. 99.

castigo de la dama. Los vigilantes son resucitados. Matrimonio feliz.¹¹⁵

Esta inclusión de una narrativa vampiresca de carácter alternativo, (la AT363) es de particular interés, a la hora de intentar identificar los tipos de narraciones tradicionales que se dan en las películas de zombies. La AT 307 y AT363, son las dos únicas referencias que se dan en los tipos de cuentos tradicionales en los que aparecen monstruos resucitados que recuerdan vagamente a algunos tipos de monstruos cinematográficos que pueden evocar al muerto viviente.

Más acertado, pero no completamente logrado, es la exploración del tema dentro del cuento folklórico, que las propias diferencias existentes entre los diversos tipos de cuentos completos. Thompson define el tema en el cuento folclórico como:

El más pequeño elemento en un cuento que tiene el poder de persistir en la tradición. Para mantener su poder debe tener algo inusual y asombroso en él. La mayoría de motivos se catalogan dentro de tres clases. La primera, son los personajes que aparecen en el cuento –dioses, o animales insólitos, o maravillosas criaturas como brujas, ogros, o hadas, o incluso figuras narrativas humanas convencionales, como el joven predilecto o la cruel madrastra. La segunda, viene dada por algunos objetos de importancia nada convencionales dentro de la acción – objetos mágicos, trajes inéditos, extrañas creencias, etc. En tercer lugar, están los incidentes aislados.¹¹⁶

Publicado entre 1955 y 1958 en seis volúmenes. *Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and Local Legends* de Thompson clasifica y cataloga los temas narrativos del folclore europeo y norteamericano conocidos hasta la fecha. El Volumen 6 es un índice del *Índice*. Sin embargo, cuando se buscan referencias de temas similares entre las películas de zombies y la tradición oral narrativa, es necesario ser altamente flexible. No hay referencias específicas de “zombi”, “vudú”, o cualquier tipo de referencia estereotipada de la que esperaríamos encontrar en las películas de horror. En

¹¹⁵ AARNE, *Op. cit.*, p. 99-100.

¹¹⁶ THOMPSON, *Op. cit.*, p. 415-416.

lugar de eso, es necesario ampliar el espectro y buscar los temas pertenecientes a “Caníbal(es) (ismo)”, “Cadáver”, “Cuerpo”, “Fantasma” y “Los muertos”. No es necesario decir que la mayoría de las referencias indexadas bajo esos títulos, no serían relevantes en un estudio como este, como, por ejemplo, “Cortando uñas de los dedos gordos de los pies de una caníbal G519.1.2”;¹¹⁷ es algo que no aparecería en ninguna película de horror. Sin embargo, uno puede encontrar en el caso de “Cadáver”, “fantasma (devora cuerpos) E256”,¹¹⁸ algo mucho más cercano a los diferentes temas que pueden resultar familiares dentro de los films de muertos vivientes. Estos, aunque ejemplos aleatorios, son lo que Thompson denomina segunda categoría de tema que describen algún tipo de acción de fondo o “costumbre inusual”.

2.1.2 Los muertos

Dentro de los varios volúmenes de *Motif-Index* de Thompson, hay dos categorías específicas de los temas tradicionales de los cuentos folklóricos, que tienen posibilidades de ser identificados en las películas de zombis: Categoría E, “Los Muertos”¹¹⁹, y la categoría G, “Ogros”.¹²⁰

“Los Muertos,” tiene un número significativo de temas que son muy familiares dentro de las películas de muertos vivientes. Un poco antes de la primera sección de la categoría E, nos encontramos con “Resurrección” (EO-E199), es especialmente interesante como objeto de estudio. Esta sección, se centra más en esos temas dónde el personaje, como Blanca Nieves, se considera que esta muerta, pero es resucitada para vivir de nuevo y vivir feliz para siempre. O por el contrario, también encontramos temas de carácter religioso como podría ser la muerte de Lázaro y posterior resurrección por parte de Cristo, pero en ese caso,

¹¹⁷ THOMPSON, Stith. *Motif-Index of folk-literature: A classification of narrative elements in folktales, ballads, myths, fables, mediaeval romances, exempla, fabliaux, jest-books, and local legends*. Bloomington: Indiana University Press, 1955-58, p.114. Volumen 6.

¹¹⁸ THOMPSON, *Ibid*, p.165. Volumen 6.

¹¹⁹ THOMPSON, *Op. cid.*, p.402-517. Volumen 2.

¹²⁰ THOMPSON. *Ibid*, p.274-366. Volumen 3.

realizada por santos u otras figuras sagradas.

Encontramos, de todos modos, en esta sección el tema E121.1.1, “Resurrección por la entrada del demonio en el cadáver”, que dependiendo del contexto en que se utilice, podría ser incluso un tema perteneciente al trasfondo de una acción o de un incidente aislado.

Por las notas que acompañan la citación de Thompson haciendo referencia a este tema surgido de la mitología irlandesa, y con tan sólo dos subsecciones anexadas, parece ser que no es muy conocido dentro de la tradición oral. De todos modos, dentro del film de horror, mientras los demonios prefieren poseer a los vivos, pueden poseer también a los muertos, y por ende, reanimarlos. Esta creencia tradicional también se encuentra en algunas poblaciones nativas de Indonesia.¹²¹ Pese a que esta creencia está citada por Thompson, como irlandesa, llama la atención respecto a uno de los temas metodológicos centrales, en el trabajo de investigación y posterior listado de Thompson. Se puede definir como a la europeización de su clasificación. Lo que explica la ausencia de más historias tradicionales de zombis, dentro del *corpus* del cuento folclórico. Como ha quedado demostrado, existe una pequeña representación de éste fuera de Europa y Norte América.

El resto de la categoría E, indaga en esos temas pertenecientes a los fantasmas y “regresados”. A pesar de la naturaleza más etérea de estos monstruos, en comparación con otros más corpóreos y viscerales como los zombies cinematográficos, (que se explicarán más adelante), ciertos temas son relevantes aquí. Dentro de la categoría E hay 200 entradas pertenecientes al “malévolo retorno desde la muerte”¹²², un tema que es paralelo al film zombi. Los muertos vivientes de Romero, son un claro ejemplo de ello.

¹²¹ Ver, por ejemplo, METCALF, Peter A. “Death be not strange”. En: Lehmann y Myers, *Magic, witchcraft and religión: An anthropological study of the supernatural*. Montain View, CA: Mayfield, 1989 (1985), p. 332-35.

¹²² THOMPSON, *Op. cid.*, p.419-429. Volumen 2.

En esta sección, se encuentra el “Retorno de los miembros de la familia”, y temas como “fantasmas que regresan”¹²³, temas que parecen menos relevantes dentro del género de zombis. Pero el E250-E259.2 hace referencia a “Los que regresan sedientos de sangre”,¹²⁴ y precisamente aquí, es dónde existen más puntos de concomitancia con la figura del muerto viviente fílmico. Es en esta sección, dónde el vampiro vive, por ejemplo, en el E251 –con una referencia cruzada en los cuentos AT 301 y 363. Como se dijo antes, un tema que describe un personaje principal dentro del cuento folklórico¹²⁵ Más específicamente, el E251.3.1, nos dice, “vampiros devoran cuerpos” una tradición proveniente de la India, relatada también como: “fantasmas comen cuerpos” en E256, una tradición que en este caso viene de África¹²⁶. En estos temas, más allá de demostrar con un único tema que puede inicialmente describir a un personaje o organismo dentro de la narración (fantasma o vampiro), es necesario extender también las descripciones de sus acciones (alimentarse de los cuerpos). El tema E259.1, se convierte en una miscelánea de otros dos motivos que pertenecen a esos “que regresan sedientos de sangre”, incluido (desde la India de nuevo) el E291.1 “Cadáver que arranca con la boca la nariz de una mujer”¹²⁷- una imagen que si aún no ha ocurrido en un film de zombis, debería haberse visto.

Dentro de la categoría E del índice de Thompson, se encuentra el más difícil de rastrear. El E422, que es identificado como “El cadáver viviente,” y es definido por Thompson como: “El que ha regresado no es un espectro, pero tiene atributos de una persona viva. Deambula alrededor, hasta que le llega su segunda muerte, completa desintegración en la tumba.”¹²⁸ Este tema, no sólo describe al personaje u organismo (el “cadáver viviente”) sino que además también desarrolla el personaje para motivar su existencia (esperando hasta la “segunda muerte” del monstruo). Esta figura, si tiene bastante más que ver con la del zombi

¹²³ THOMPSON. *Ibid.*, p.412-24. Volumen 2.

¹²⁴ THOMPSON. *Ibid.*, p.424-425. Volumen 2.

¹²⁵ THOMPSON. *Ibid.*, p.424. Volumen 2.

¹²⁶ THOMPSON. *Ibid.*, p.425. Volumen 2. Thompson no indica de que parte de África proviene.

¹²⁷ THOMPSON. *Ibid.*

¹²⁸ THOMPSON, *Op. cid.*, p. 445. Volumen 2.

cinematográfico.

El problema, es que los zombis no son regresados, espectros, o fantasmas; no son figuras etéreas de almas malvadas, (o almas que se han vuelto malvadas) las cuales se alimentan de la sangre de los vivos. Y como se ha mencionado anteriormente, muchos de los temas del zombi cinematográfico tienen eco de las historias, cuentos, leyendas, etc. “más tradicionales de fantasmas”, incluyendo la tradición del vampiro. En otro momento, Thompson apunta que el E422 “cadáver viviente” (un zombi con cualquier otro nombre, al menos dentro de la tradición cinematográfica) es una extensión del tema del fantasma. Thompson dice al respecto:

El fantasma es algo más que un muerto en vida, aún de carne y hueso caminando de un lado a otro de la tierra, esperando su segunda muerte cuando su cuerpo finalmente se acabe desintegrando en la tumba. Criaturas espantosas como esas, a menudo, aparecen como vampiros viviendo de la sangre de los mortales.¹²⁹

Más tarde Thompson describe “estos regresados de carne y hueso son la mayoría malignos, y su vuelta se debe normalmente como castigo antes que como premio a los vivos.”¹³⁰

Lo que diferencia, básicamente, la tradición de la figura que regresa del más allá de Thompson, de la del zombi cinematográfico, es la especificidad del regreso de un muerto viviente; en la tradición oral, los muertos vuelven por un motivo en concreto (tanto si es maligno como benigno), en lugar de regresar sin un motivo aparente, a priori, como sucede a partir del film de Romero. Aunque podría haber un propósito detrás de ello. Los muertos, podrían volver a la vida como una especie de castigo secreto hacia los vivos. Algún castigo por los pecados de la modernidad. “Cuando no haya mas espacio en el infierno, los muertos caminaran sobre la tierra”¹³¹

¹²⁹ THOMPSON. *Folktale*, p.254.

¹³⁰ THOMPSON. *Ibid.*

¹³¹ Frase de uno de los personajes principales de la película de Romero *Zombie* (1978) también conocida

En la mitología nórdica, existe la tradición de los guerreros vikingos, los cuales se mataban los unos a los otros durante el día, pero al caer la noche se revitalizaban y a la mañana siguiente volvían a matarse.¹³² Pero más allá de eso, tal y como apunta Jacqueline Simpson, en las leyendas islandesas, aquellos que regresan pueden tomar formas más corpóreas. Así lo demuestran las historias acerca de brujería “en las que siempre se refieren a un fantasma maligno despertado después de realizar un conjuro sobre la tumba de su cadáver (o usando un hueso o cualquier otro objeto material) para enviarlo a destruir al enemigo”¹³³. A pesar de la identificación de Simpson de estas leyendas islandesas, si utilizamos el tema E422 de Thompson, el del cadáver viviente, estas historias consisten más en espectros que regresan enviados (por la brujería) que reanimaciones de cuerpos muertos.¹³⁴ En el momento que el *enviado* sale de su tumba, Simpson nos advierte, que el hechicero debe ser extremadamente cauteloso, para que el regresado siga siempre bajo su control. Simpson nos da también la descripción visual del levantamiento del *enviado*, en el cual se puede notar, otra vez, las concordancias visuales entre esa figura y la del zombie cinematográfico:

Quando los muertos emergen por primera vez de sus tumbas, sus bocas y fosas nasales rebosan de una mixtura espumosa de moco y barro conocido como “espuma de cadáver”; el hechicero la lame con su lengua hasta secarla por completo y acto seguido debe sacarse sangre de debajo del dedo meñique del pie derecho y humedecer la lengua del fantasma con su sangre.¹³⁵

Volviendo momentáneamente a la naturaleza problemática del popular saqueo folklórico (bastante pobre) por parte de los directores de cine y guionistas, y sin hacer la búsqueda de las raíces folclóricas de las historias tradicionales de una manera adecuada, significa que estos conceptos como “la espuma de cadáver”

como *Dawn of the Dead*.

¹³² THOMPSON. *Folktale*, p.255.

¹³³ SIMPSON, Jacqueline. *Legends of the Icelandic magicians*. Cambridge, Inglaterra: D.S. Brewer and Rowman & Littlefield for the folklore society, 1975, p. 93.

¹³⁴ SIMPSON. *Ibid*.

¹³⁵ SIMPSON, Jacqueline. *Icelandic folktales and legends*. Londres: B.T. Batsford, 1972, p. 93.

quedan fuera de las películas de zombis. Cuando los cineastas logran recrear con verosimilitud las características del folklore popular en sus cintas, consiguen no sólo exactitud y verosimilitud con los cuentos tradicionales sino que además en ocasiones consiguen maravillosas secuencias repulsivas que son mucho mejores que las que pueden conseguir los guionistas por su cuenta. El problema es que el folclore ha sido olvidado por los estudios cinematográficos.

2.1.3. Los ogros

La categoría G de Thompson trata acerca de los ogros, y dentro de esta categoría, los primeros cuatrocientos temas, están relacionados con muchos tipos diferentes de ogros¹³⁶. Y es precisamente en esta categoría dónde encontramos las mayores analogías con el zombi cinematográfico moderno.

Bajo la categoría de “Ogro”, Thompson recoge referencias al canibalismo. Distingue entre dos casos de “canibalismo habitual” (G10–G49), incluyendo también el G20, “necrófagos,” que son definidos como “personas que devoran cadáveres”-y ocasionalmente caníbales” ya que en ocasiones esta es una característica que se manifiesta en condiciones extremas (hambre o inanición) o accidentales dentro del canibalismo.¹³⁷

Algunas veces los ogros practican el canibalismo entre ellos (tema G312), como sucede en el cuento de Hansel y Gretel.¹³⁸ Sin embargo, hay una característica específica del canibalismo del ogro. Thompson lo clasifica como el tema número, G312.1. Vale la pena comentar en detalle el apunte de Thompson al respecto: “Bebe sangre y come carne humana. Consume cuerpos, y convierte la vida en un deshecho”.¹³⁹ El *Pisaca*, comparte muchas de las características del zombi cinematográfico. Thompson argumenta que el monstruo está extraído de la mitología hindú, y yo no sería osado decir que las similitudes que comparte con el

¹³⁶ THOMPSON. *Motif. Op. cid.*, p. 276-353. Volumen 3.

¹³⁷ *Ibid.* p. 276-82. Volumen 3.

¹³⁸ *Ibid.* p. 347. Volumen 3.

¹³⁹ *Ibid.* p. 348. Volumen 3.

zombi no se hicieron de manera intencionada.

Dentro de los cuentos folklóricos, los ogros a menudo toman otras formas narrativas como brujas, trolls u otro tipo de monstruos corpóreos, inclusive el demonio. Thompson comenta al respecto:

Tres o cuatro diferentes conceptos parecen extremadamente confusos cuando el termino “demonio” es utilizado por los narradores de los cuentos...[y] frecuentemente no significa nada más que la palabra “ogro”. Por consiguiente, cuando hablamos del “demonio estúpido”, podemos hacer referencia de la misma manera a “el ogro estúpido” o el gigante estúpido”.¹⁴⁰

En la misma línea, Thompson declara que los narradores del folclore habitualmente no hacen distinciones entre sus criaturas sobrenaturales.¹⁴¹ Fantasmas significa lo mismo que cadáveres resucitados, que a su vez es lo mismo que decir vampiros; los ogros equivalen a las brujas, gigantes, demonios y trolls. Por tanto, volviendo a la tradicional bruja del cuento de *Hansel y Gretel*, al gigante de *Jack y las Judías mágicas*, y al lobo en *Caperucita Roja* todos pueden clasificarse dentro del tema G312, “el ogro caníbal”; brujas, gigantes y lobos pueden ser variaciones de la figura del ogro. Lo que diferencia la categoría E de la G tiene que ver más con lo etéreo o corpóreo de la propia naturaleza del monstruo. Si la entidad sobrenatural es de carne y hueso, entonces cualquiera de esos términos será suficiente.

Por consiguiente, cuando se intenta aplicar el índice de Thompson en la filmografía zombi, necesitamos ser igualmente flexibles. Incluso después que la naturaleza del zombi cinematográfico encaje dentro de la categoría E422, el cadáver viviente, es un fenómeno más etéreo y sobrenatural. Su comportamiento es quizás mejor, clasificarlo dentro de una combinación del G20, el necrófago, y el G312, el ogro caníbal: evidenciamos que ninguna de las categorías E o G son lo suficientemente descriptivas para definir lo que entendemos como la figura

¹⁴⁰ THOMPSON. *Ibid.* p. 42.

¹⁴¹ THOMPSON. *Op. cit.*, p. 42.

narrativa del zombi, ya sea en la literatura como en la cinematografía. A pesar de las referencias ocasionales procedentes de África o la India, a las que Thomson alude, son menos útiles cuando se intenta buscar temas no-europeos como es el caso de la figura del zombi. Para poder trabajar desde esa perspectiva, es necesario apropiarse de materiales para llevar a cabo la búsqueda de estudios folclóricos orientales.

2.2. El zombi etnográfico

2.2.1. En busca de los inicios del zombi

Si bien es cierto que para los no iniciados en la materia del mundo zombi, su imaginario y características cinematográficas, en constante evolución desde los años 30 del siglo pasado, ubican su génesis en Pittsburgh, un 1 de octubre de 1968 con el estreno de la película de George A. Romero *The Night of the Living Dead*, (1968) en realidad el fenómeno del muerto viviente viene de mucho más atrás, no sólo en el ámbito cinematográfico con el estreno el 4 de agosto de 1932 de la primera película de este subgénero, *La legión de los hombres sin alma* (*White zombie*) rodada por los hermanos Halperin¹⁴² en el mismo año, sino que tenemos que buscar los primeros trazos de sus inconexas pisadas y de su mirada torva en la literatura, y no precisamente de la ciencia-ficción o de terror, sino más bien en la literatura científica. Concretamente en una de sus ramas, la antropología.

En 1819 *The Oxford English Dictionary* recoge la palabra *zombie*¹⁴³, que era frecuentemente mencionada por los esclavos del sur de América entrado el último tercio del siglo XVIII.

¹⁴² Son considerados los primeros en trasladar la figura del zombi de la literatura al ámbito cinematográfico. Para más información acerca del director y el film consultar RHODES, G.D *White zombie: Anatomy of a horror film*. Jefferson, NC y Londres: McFarland and Co, 2001.

¹⁴³ De acuerdo con *The Oxford English Dictionary*, la primera vez que se utilizó la palabra *zombie* en lengua inglesa ocurrió en 1819 en *History of Brazil* de Robert Southey (Londres: Longman, 1810-1819). En el libro Southey utiliza *zombie* como sinónimo de Diablo. Aunque hay varias anotaciones en lápiz en los márgenes del texto, por parte de su cuñado, Samuel Taylor Coleridge, argumentando que la definición de

Esta indefinición del zombi con el diablo, ya desde su inicio, ha acompañado a esta figura en su periplo cinematográfico haciendo que encontremos todo tipo de causas que producen que los muertos vuelvan a la vida. Escapes radioactivos, portales infernales, caídas de meteoritos, virus militares, vudú, el fin del mundo... haciendo imposible que se erija una figura representativa de entre todos ellos. Siendo una masa endemoniada, el elemento característico que los define en los films. Tal como apunta Jaime Russell,

Mientras los vampiros, hombres-lobo e incluso los asesinos en serie infunden respeto, el zombi nunca ha sido tratado como otra cosa que no fuese un bufón que va dando tumbos alrededor de los márgenes de un cine de horror poco esmerado y en descomposición. No hay aristócratas de sangre azul o celebridades entre los zombis, no encontramos grandes nombres de estrellas o caras instantáneamente reconocibles, tan sólo monstruos anónimos de clase baja que normalmente no pueden hablar, a duras penas caminar y que malgastan la mayor parte de su energía tratando de juntar en uno sus cuerpos descompuestos. 144

En efecto, el muerto viviente no tiene el prestigio de Drácula, del monstruo de Frankenstein, Dr. Jekyll y Mr. Hyde o incluso del Hombre Lobo. Figuras todas ellas que enlazan con una tradición literaria gótica del folklore europeo y las antiguas leyendas de monstruos y fantasmas. Pero siguiendo la tesis de Judith Halberstam al argumentar que “los monstruos son máquinas de significado”¹⁴⁵, y que su existencia nos aporta luz ante las ansiedades de la cultura que los ha producido, el zombi, al igual que sus compañeros de género es fruto de un contexto social y político del cual no puede rehuir. Después de todo, el vocablo “monstruo” tiene raíces etimológicas que se pueden encontrar en el latín *monstrare*, es decir *(de)mostrar*.¹⁴⁶

zombie en el libro es incorrecta. Tristemente el poeta no explica el motivo del error.

144 RUSSELL. *Op. cit.*, p. 7.

145 HALBERSTAM, Judith. *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*: Durham, Duke University Press, 1995, p. 21.

146 GELDER, Ken. *The Horror Reader*: Londres y Nueva York: Routledge, Gelder Ed, 2000, p. 81.

Y ¿Qué nos intentan mostrar y que significado tienen para nosotros los muertos vivientes? Según Russell,

Actualmente, el zombi es un símbolo de la más primitiva ansiedad de la humanidad: el miedo a la muerte. Llena de un sentimiento morboso por las limitaciones del cuerpo y sus flaquezas, el mito del zombi está emparentado casi por obligación con nuestra problemática relación con nuestros propios cuerpos.¹⁴⁷

Esta afirmación, absolutamente cierta principalmente en las películas de muertos vivientes a partir del 1968 hasta la actualidad, no se ciñe con la misma facilidad a las películas del inicio del género. Si bien es cierto que el ser humano, siempre se ha sentido fascinado a la vez que abrumado por la muerte y sus efectos colaterales éste no era el tema central en films como *White Zombie* (1932) *The Rebellion of zombies* (1936), *King of zombies* (1941), o la más reciente *The Plague of the Zombies* (1967).¹⁴⁸

En ellas, el tema latente es el poder de un hechicero, o *bokor*,¹⁴⁹ capaz de doblar la voluntad de un ser humano utilizando técnicas del vudú o incluso hipnóticas,¹⁵⁰ para gobernarlo, creando así un ejército de zombis (personas en un

¹⁴⁷ RUSSELL, *Op. cit.*, p. 7.

¹⁴⁸ Como sostiene MEMBA Javier: *La Hammer: Su historia, sus películas, sus mitos*. Madrid: T&B Editores, 2007, p.71. la película de los hermanos Harperlin es su referente indiscutible pero dándole, la Hammer, una vez más su propia impronta al mito de la resurrección.

¹⁴⁹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Bokor> [6-4-09]

¹⁵⁰ Fuera buscado, o no, el hecho es que el primer actor que encarnó a un bokor en la gran pantalla fue Bela Lugosi, tomando el papel del asesino Legendre, en la película de los hermanos Harperling, *White Zombie* (1932). Y que un año antes fue lanzado al estrellato con la película *Drácula* (1931) de Tod Browning encarnando al famoso conde. Lugosi, que no contaba con colmillos postizos, sólo precisaba de su (sobre)actuación. Tal como señala José Manuel Serrano Cueto “Este conde es un seductor, un encantador de serpientes más bien y consigue sus presas no sólo utilizando sus encantos personales, sino a través de la hipnosis, bastante más efectiva (...) Los ojos hipnóticos de Drácula, cuya iluminación se conseguía proyectando un haz de luz a través de dos pequeños agujeros horadados en un pedazo de madera, expresan más que cualquiera de los aspavientos que aportó a su personaje”. SERRANO CUETO, José. María. *De*

estado letárgico que han perdido para siempre, o prácticamente, su capacidad de raciocinio y comunicación con sus congéneres) siendo una especie de autómatas sólo capaces de seguir las órdenes de su amo, cualesquiera que estas sean. Dejan de existir, por tanto, las limitaciones del cuerpo una vez muerto, y los procesos de descomposición del mismo una vez vuelto a la vida.

Precisamente la hipnosis, es la técnica que utiliza el Doctor Caligari para hipnotizar a Cesare en *El Gabinete del doctor Caligari* (1920), que en un estado de sonambulismo se dedica a perpetrar los crímenes que el doctor le ordena; y no es descabellado considerar ese film expresionista de terror alemán, como el precursor del género de zombis, debido a las concomitancias argumentales que se hallan entre este film y *White Zombie* (1932). Hay que tener en cuenta que no sería el primer caso, si nos remitimos a *Nosferatu* (1922) de F.W. Murnau, de como “se convierte en una de las principales fuentes argumentales del cine americano de los años treinta, influido estéticamente por la diáspora de los técnicos y artistas germanos que huyendo del nazismo se refugiaron en Hollywood.”¹⁵¹

Pero, centrándonos en la línea argumental de las películas de zombis de esta época, (y la posterior a 1968) podemos observar, que coinciden con las líneas argumentales de las estructuras clásicas de las historias de terror más explotadas del género fantástico, ya instaurado por aquél entonces por la Universal con films como *Drácula* (1931) de Tod Browning,¹⁵² *El Doctor Frankenstein* (1931), *La*

monstruos y hombres: Los reyes del terror de la Universal. Madrid: T&B Editores, 2007, p. 27-30.

151 BALLÓ, Jordi.; PÉREZ, Xavier. *La semilla inmortal: Los argumentos universales en el cine*.

Barcelona: Ed. Anagrama, 2007 (1997). p. 76.

152 *Ibid.* p. 77. Como brillantemente apuntan, “Los monstruos clásicos de la Universal-Frankenstein, Drácula, la Momia- encarnaban el miedo primitivo hacia unos seres desconocidos, que asociaban su malignidad a la condición de extranjeros. No todas las figuras arquetípicas del terror clásico tenían un origen exterior a la comunidad- Frankenstein o el Hombre Invisible son monstruos producidos por la razón de la propia civilización-, pero todas ellas representan la anomalía de la conducta (y la forma) civilizada: Son criaturas, extranjeras o extrañas, opuestas a la normalidad consensuada”.

Momia (1932), el *Hombre Invisible* (1933), o *El Hombre-lobo* (1941) y por supuesto de su homónima inglesa la Hammer, algo más tardía, con películas de la talla de *El experimento del doctor Quatermass* (1955) dirigida por Val Guest, *Drácula* (1958), *La maldición de Frankenstein* (1957), o *La Momia* (1959), todas ellas dirigidas por Terence Fisher, uno de los grandes maestros europeos del cine de terror de los años 1950-1960, juntamente con Mario Bava y Riccardo Freda.

Incluso los argumentos que a priori, puedan parecer que nos atañen más por las circunstancias sociopolíticas que vivimos; se introduce el *demonio nuclear*,¹⁵³ dónde el pánico nuclear, guerra fría y el miedo a un nuevo holocausto, permite al cine de zombis ilustrar nuevas formas del mal en el mundo contemporáneo, fruto de la convulsión que ataca todos los fundamentos biológicos del planeta, *La criatura con el cerebro atómico* (1955), o *Quatermass 2* (1957) y la *contaminación sutil*,¹⁵⁴ dónde el terror atómico, el bombardeo de Hiroshima y Nagasaki 6 y 9 de agosto de 1945, extrapoló a todo el globo terráqueo el espacio susceptible de ser poseído por el mal. La contaminación fue vista a escala mundial. *Los zombies de la estratosfera* (1952), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956), la inclasificable *Plan 9 del espacio exterior* (1958), *Invasores invisibles* (1959), *Terror en el espacio* (1965), o la psicodélica *Los Astrozombies* (1968).

2.2.2. Etimología

En la actualidad existen varias tesis acerca de la etimología de la palabra zombi¹⁵⁵

153 BALLÓ, J.; PÉREZ, X. *Op. cit.*, p. 78.

154 BALLÓ, J.; PÉREZ, X. *Op. cit.*, p. 79.

¹⁵⁵ Existe un considerable desacuerdo en lo referente a la escritura de la palabra zombi. En la literatura el uso de la palabra zombi o zombie están mezclados entre si. Seabrook (19129) usa *zombie*, al igual que Deren (1953). Métreaux (1972), Huxley (1966) y Leyburn (1941) en cambio usan *zombi*. Pese a que en esta tesis se ha optado por usar zombi en lugar de zombie por entender que este es el vocablo más adecuado según la tradición haitiana y menos populista, además de ser el aceptado por la RAE. Se ha hecho hincapié al comienzo sobre la normalización terminológica para no repetir constantemente conceptos que vamos a

y de cuando esta apareció por primera vez. Las propuestas son de muy diversa índole a la hora de tratar de encontrar los inicios del vocablo y aún a día de hoy generan todo tipo de discusiones al respecto. En ellas se manejan criterios filológicos, etnográficos, religiosos o meramente literarios que suelen estar en evidente relación con los orígenes de la palabra que nos ocupa; aunque podemos adelantar que distan aún de una resolución satisfactoria a la hora de vislumbrar sus verdaderos orígenes etimológicos.¹⁵⁶

Los zombis representan en la tradición africana no solamente los cuerpos redivivos presentes en la imaginación occidental sino otro tipo de apariciones también monstruosas pero de carácter mucho menos restrictivo. Los espíritus de los muertos, o incluso las personas transformadas en animales o apariciones de espíritus pueden designarse todos ellos con la palabra zombi.

La primera aparición reconocida y con cierto impacto en la sociedad occidental de las que se tiene hoy en día constancia escrita dónde aparece la palabra zombi se produjo en 1889¹⁵⁷, gracias a un traductor, escritor y antropólogo amateur

utilizar en abundancia en estas páginas y no se quería empezar el punto sin aclarar antes esta disquisición.

¹⁵⁶ A modo de ejemplo ilustrativo tanto Davis a modo de prefacio antes de empezar la primera parte de su trabajo de investigación como Moreman y Rushton dedican un análisis intentando dilucidar las diferentes formas ortográficas tanto del zombi como del vudú ya que algunos antropólogos prefieren referirse como Vodoun o Vodou –términos más ajustados al habla francesa de la población del país-, para poder diferenciarla de la imagen más popular y en ocasiones negativa que ha sido popularizada a través del cine o de la literatura.

¹⁵⁷ Aún así Bishop nos aclara que Patrick Folk, profesor de arte y cultura en UCLA, defiende que la primera aparición del término zombi en Europa se produjo con anterioridad, en el 1697, en la obra *Le Zombi du Grand Pérou de La Comtesse de Corange* de Pierre-Corneille Blessebois. Por otro la Rhodes apunta que la primera información que se tiene del término *zombi* en papel impreso no aparecerá hasta el 1792 en un texto del francés Moreau de Saint-Méry quien define la palabra como “Creole Word that means spirit, revenant”. De todas formas el término fue más popular a partir de 1800 para describir un dios vudú en forma de serpiente para referirse al revolucionario haitiano Jean Zombi. Siguiendo con la argumentación de Bishop no fue hasta 1912 que la palabra *zombi* fue asociada al muerto viviente; en un ensayo de Judge Henry Austin en la revista *New England Magazine* dónde hace referencia al veneno haitiano que provoca un estado comatoso a la víctima pudiéndose confundir con la muerte y también el mismo año Stephen Bonsal publicó *The American Mediterranean* dónde documentaba el caso y un hombre haitiano que había

grecoirlandés llamado Patrick Lafcadio Hearn (1850-1904) quien se dedicó a recoger algunas de las más escalofriantes tradiciones caribeñas en torno al personaje. Entrado el 1877 se instaló en Nueva Orleans, llegándose a convertir en todo un experto en cultura *creole* y sus tradiciones y folclore, incluyendo el mismo vudú. Diez años más tarde en 1887, pasó a convertirse en corresponsal de la célebre revista *Harper's Magazine*. Conocido especialmente por sus libros acerca del folclore japonés tales como la colección de historias presentadas en el libro "*Ghostly Japan*" (1899) y "*Kwaidan*" (1904), Hearn visitó las Indias Occidentales en 1887, pasando dos años en la isla de La Martinica escribiendo dos libros acerca de la cultura local que se titularon "*Two years in the French West Indies*" y "*Youma*" y "*The Story of a West-Indian Slave*", así como una serie de artículos donde muestra su estudio de las costumbres locales y su folclore durante su viaje por el Caribe. De todas las leyendas hubo una en particular que le llamó la atención por encima de las demás. Fascinado por los cuentos locales de fantasmas, se entrevistó con los isleños para averiguar que había detrás de lo que ellos denominaban "*corps cadavres*" o "los muertos que caminan", una superstición por la que la isla se denominó "*Le pays des revenants*", o también "*The Country of the Corners-Back*" (El país de los que regresan). El mismo nombre con el que tituló el breve artículo que vio la luz en *Harper's Magazine* en 1889. Se trata de un texto en el que Hearn da un rápido y atmosférico repaso a varias de las creencias, supersticiones y criaturas sobrenaturales propias de la cultura caribeña, entre ellas, el zombi. Pero tal y como apunta Jesús de Palacios:

Pero, (...) no se trata aquí del mismo muerto viviente haitiano, convertido en esclavo sin voluntad por la magia negra, sino de uno o, en realidad, varios tipos distintos de espíritus revivientes, más próximos a fantasmas o criaturas diabólicas que a cadáveres redivivos, que nos sirven para ilustrar cómo el vocablo zombi posee otros significados, y connotaciones fuera de Haití, y cómo, por tanto, su utilización en forma de, prácticamente, sinónimo de

sido atado a un árbol convertido en zombi después de haber confirmado su muerte y haberlo enterrado. Aún así todas estas divergencias respecto al inicio de la palabra se desvanecen en 1929 donde todos los investigadores coinciden que es a partir de *The magical island* del explorador y reportero William Seabrook cuando definitivamente el zombi aparece en escena de manera irrefutable en la cultura popular americana.

muerto viviente es, en principio, exclusiva de esta isla.¹⁵⁸

Después de muchas investigaciones, los isleños sólo le pudieron ofrecer vagas anécdotas acerca de “animales de tres piernas, espíritus y grandes incendios”¹⁵⁹ lo que impulsó al escritor a tener que especular acerca de las criaturas en una serie de artículos mencionados más arriba para *Harpers Magazine* convirtiéndose en el primer estudio centrado en la figura del zombi. Allá dónde fuere Hearn, los isleños hablaban entre susurros acerca de la desgracia que caería encima de aquel desdichado que tuviera la mala suerte de encontrarse con un ente terrorífico apodado zombi. Los intentos de Hearn fueron infructuosos a la hora de conseguir respuestas certeras acerca de que eran esas criaturas o de dónde venían. Tal y como apunta Russell, parecía que “no one (...) was willing to enlighten him about the the corps cadavres.”¹⁶⁰

Incluso cuando Hearn encontró gente dispuesta a hablar de ello, las anécdotas eran contradictorias, las historias inconclusas y las supersticiones que encontró fueron de lo más confusas alejándolo así del objeto de estudio. Su viaje a través de la región montañosa cerca de Calebasse es una muestra clara a de los problemas que se encontraba:

As super was being cleared away, the traveller (Hearn) asked his host's eldest daughter to tell him what she knew of the zombie. Replying in French-the language stamped on the island's populace by years of colonial rule- the young girl gave him an answer that was vague as it was intriguing: “Zombie? Mais ça fais dèsodè lanuitt, zombi! (“Zombie? It is something that causes disorder at night!”).¹⁶¹

Perplejo, Hearn intentó obtener más información preguntándole a la madre de la niña para averiguar cual era su opinión al respecto, pero la respuesta de la mujer no fue mucho más específica que la de su hija: “*When you pass along the high*

¹⁵⁸ La plaga de los zombis y otras historias de muertos vivientes. Palacios, J. Et al. Valdemar colección gótica. Madrid: Num. 78, 2010, p. 32.

¹⁵⁹ UCKOVIC, J. *Zombies! An Illustrated History of the Undead*. Tailandia: ILEX, 2011 p.1 4.

¹⁶⁰ RUSSELL, *Op. cit.*, p. 9.

¹⁶¹ RUSSELL, *Op. cit.*, p. 9.

road at night, and you see a great fire, and the more you walk to get to it the more it moves away, it is the zombie that makes that... Or if a horse with three legs passes you: that is a zombie (...) Or again, if I were to see a dog that high [levantando la mano cerca de un metro cincuenta del suelo] coming into our house at night, I would scream: Mi zombie!"¹⁶²

Incapaz de profundizar más en el misterio de los *corps cadavres* el trabajo de investigación de Hearn fue el primero en ver la luz en el mundo occidental y de mostrar y popularizar la figura del zombi, no podemos olvidar que existe una primera entrada anterior al trabajo de investigación de Hearn que aparece en *The Oxford English Dictionary* ¹⁶³ en 1819. Aún así, es gracias al artículo de Hearn que el vocablo empieza a ser conocido en el mundo occidental:

(el zombi) Was frequently heard mentioned by slaves in America's Deep South, in the latter part of the eighteenth-century, it was Hearn's article that became the first widely circulated report of the existence of the living dead. ¹⁶⁴

De todas formas antes del artículo de Hearn ya en 1838 la palabra zombi aparece en un breve relato de ficción titulado *The Unknown Painter (Lo hizo el zombi)* escrito por Hans Christian Andersen, en una edición de un diario de Ohio

¹⁶² *Ibid*

¹⁶³ De acuerdo con el *The Oxford English Dictionary*, la primera vez que se usó la palabra "zombi" en la lengua inglesa ocurrió en 1819 usada por Robert Southley en su libro *History of Brazil* (Londres: Longman, 1810-1819). En el libro, Southey explica que el vocablo "zombi" es empleado como sinónimo del Diablo. Pero desgraciadamente no podemos aseverar esa teoría puesto que Russel apunta lo siguiente: "The Edition of this book held in the British Library formerly belonged to Samuel Taylor Coleridge –Southey's brother-in-law – who made several pencil annotations in the margins of the text, including one which argues that this definition of the zombie is incorrect. Sadly, the poet doesn't elaborate on why he believes that is so". RUSSELL, Jamie. *Book of the Dead*. Surrey: FAB Press, 2007 (2004), p. 226. Por otra parte Serrano Cueto, al igual que había citado Bishop anteriormente, explica en "Zombie Evolution: El libro de los muertos vivientes en el cine" defiende que "una de las primeras novelas en utilizar la palabra "zombi" fue *Le Zombi du grand Pérou ou La comtesse de Cogne* (1967), del francés Pierre-Corneille Blessebois [...] hace referencia al "Zombi" como un ser invisible.

¹⁶⁴ RUSSELL, *Op. cit.*, p. 9.

llamado *The Alton Telegraph* siendo este una reimpresión de una historia del *Chambers' Edinburgh Journal* en el que se relata una aventura que tiene lugar en la España del siglo XVII donde un supuesto esclavo negro que fue discípulo de Murillo llegó a practicar en secreto su arte con una gran habilidad debido a la ayuda de un espíritu “zombi” al que convoca en la habitación del maestro para que durante la noche trabaje en las pinturas de los aprendices con suma maestría. La historia se volvió a reimprimir en más ocasiones ya durante el siglo XIX bajo el nombre *A Story of Murillo's Pupil*, 1879).

La asociación de la palabra “zombi” con poderosos espíritus de origen africano aparecerá en otros trabajos de ficción publicados también en varios periódicos el final del siglo XIX y las primeras décadas del XX. Es el caso de *Last of the Caribs: A Romance of Martinique*, publicado en *The Decatur Daily Review* en 1879, donde un indio caribeño informa a un grupo de niños franceses de “las brujerías de un Zombi (fetiche de los negros)” el cual protege de cualquier daño a los hombres. En otra historia, *the Marathon Mystery* un hombre criollo blanco habla de un *zombi* haciendo referencia a un espíritu que vive en el aire, en la tierra, por todas partes. Referencias al *zombi* como un espíritu aparecen también en trabajos de no-ficción. Por ejemplo en un artículo de diario en 1902 se refieren al *zombi* como “*a god worshipped by voodoo practitioners.*”¹⁶⁵ Pese a estos ejemplos citados, lo cierto es que todavía no se sabe del cierto como la palabra *zombi* llegó a extenderse en los EEUU, aunque De Vere apunta que aparentemente su uso era relativamente frecuente “*in nurseries and among the servants in Southern States to merit its inclusión in a dictionary of uniquely American terms as Word meaning “spirit” or “ghost”.*”¹⁶⁶

Más allá de los diferentes significados que pueda tener el vocablo, existe todavía un cierto grado de incertidumbre de los orígenes reales dónde nace el término. La

¹⁶⁵ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, C. J. Race, oppression and the Zombie. Essays on Cross-Cultural Appropriations of the Caribbean Tradition. Estados Unidos: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2011 p.17.

¹⁶⁶ Citado en MOREMAN, C. M. & RUSHTON, C. J. *Op. cit.*, p. 17.

literatura académica muestra una fascinación extraña por este tema en concreto, como así lo demuestra los trabajos de Johnson en 1974 “*zombies and other problems: Theory and method in research on bilingualism*” o “*Interpretative semantics meets the zombies: A discussion of the controversy about deep structure*” (Katz, 1973) o por otro lado desde un prisma más filosófico en artículos como los de Locke (1976) o Kirk (1974, 1977).

Expresado esto, se hace complicado –por no decir imposible- marcar una hoja de ruta acerca del correcto pasado etimológico del término, así que se ha optado por mostrar las principales hipótesis que se han estudiado hasta la fecha, ya que si bien cada una de forma individual podría no ser la correcta, vistas desde perspectiva isométrica nos ayudan a configurar una hoja de ruta más o menos clarificadora de las distintas influencias que tiene la palabra.

Algunos investigadores sugieren que puede derivar de la palabra *zumbi* del África Occidental. Otra posible relación es la palabra criolla de Luisiana *jumbie* que podría estar emparentada con la española *sombra*, siendo esta entendida como un fantasma. También podría provenir de la terminología francesa *les ombres* – las sombras- que hubiesen derivado en *z’omb’e* y *zombie* según Elsie Clews Parsons (1923).

Que puede significar tanto un fantasma como una maldición, siguiendo con el francés, cabría otra posibilidad que defienden autores como Moreman, que podría venir de la palabra *sans vie* siendo *zombi* la evolución americana de la palabra o paralelamente, el nombre utilizado en la Indias Occidentales para nombrar al fantasma, *jumbie* o *duppy*:

“The duppy... is the most powerful part of any man. Everybody has evil in them, and when a man is alive, the heart and the brain controls him and he will not abandon himself to many vile things. But when the duppy leaves the body, it no longer has anything to restrain it and it will do more terrible things than any man ever dreamed of. It is not good for a duppy to stay among living folk”¹⁶⁷

¹⁶⁷ HURSTON, Z. N. *Tell my horse: Voodoo and life in Haiti and Jamaica*. Londres: Harper &

Según Maya Deren cabría también la posibilidad de encontrar evidencias de una continuidad cultural por parte de los indios Arawak en la predominante sociedad africana que se manifestaba en las raíces culturales del ámbito rural haitiano. *Zemi*, el nombre Arawak para los espíritus o sus imágenes propuesto por Deren “*Both the Word zombie and Samedi are from the Indian Zemi woch connotes both the spirit of the dead, the soulless living, and the fetish stone by with magic is accomplished*”.¹⁶⁸ Muchas otras autoridades indican el origen africano del término. En su *Philologie Creole*, Jules Faine (1937) escribió que la palabra proviene de la lengua Bonda –*zumbi*– que fue posiblemente transmitida a los haitianos a través de los comerciantes de esclavos portugueses. Por todo el Mitsogho de Gabón, a los cadáveres de los que acaban de fallecer se les llama *ndzumbi* (Dieterlen, 1973). Wyatt MacGaffey sugiere en cambio que la palabra proviene del congolés *nzambi*, cuyo significado es aproximadamente el de “espíritu de una persona muerta”. Esta es la palabra que tiene mejor aceptación para Wade Davis el cual lo expresa diciendo “*the concept is consistent with the cosmological meaning of the term as conceived by the Haitians themselves, and second, the contribution of the Kongo Heritage is now recognized as equal to than of the Dahomey in the evolution of the Haitian amalgam*”.¹⁶⁹

Pero es más probable como apuntan Ackermann y Gauthier en su formidable estudio acerca de los orígenes del zombi que el término provenga del África

Row, 1938 p.XIII.

¹⁶⁸ DEREN, M. *Divine Horsemen: The Living Gods of Haiti*. Londres y Nueva York: McPherson & Company, 2004 p.70

¹⁶⁹ DAVIS, W. *Passage of darkness: The ethnobiology of the Haitian zombie*. Londres: The University of North Carolina Press, 1988. p.57

Occidental o Central, dónde encontramos vocablos similares (Ver tabla I) ¹⁷⁰. Su similitud fonética, pero distinto significado sugiere que la dualidad del zombi haitiano puede ser trazado a partir del continente africano. Uno de estos términos en concreto, *nzambi*, también se utiliza para denominar una deidad Bantu, si a los muertos se los denomina así es debido a que estos han adquirido alguna propiedad sobrenatural. Otro término, *fúmbi*, es habitual en Cuba y probablemente deriva de Lucumí (Yoruba) o del Conga, los dos principales lenguajes hablados en Cuba.

Sea cual sea su etimología parece claro que el zombi como cuerpo andante está ligado a la cultura haitiana mientras que el zombi astral –del que hablaremos a continuación- como una alma capturada es más popular en la cultura africana.

Las tablas mostradas en este punto están extraídas del artículo “*The Ways and Nature of the zombi*” escrito por Ackermann y Gauthier de manera más detallada, aquí las he simplificado aprovechando el fantástico trabajo de investigación etimológico que llevaron a cabo intentando trazar la fuente etimológica de la palabra. Para verlas completas acudir a AKERMANN, H; GAUTHIER, J. *The ways and nature of the zombie. The Journal of American Folklore.* <http://www.jstor.org/discover/10.2307/541551?uid=3737952&uid=2129&uid=2&uid=70&uid=4&sid=21101221712291> [21/10/2011].

Tabla I. Posibles orígenes del término zombi.

Término	Significado	Lenguaje	País
<i>Fumbi</i>	espíritu	¿Yoruba?	Cuba
<i>Mvumbi</i>	individuo cataléptico	---	área del Congo
	parte invisible del ser humano	---	área del Congo
<i>Ndzumbi</i>	cuerpo	Mitsogho	Gabon
<i>Nsumbi</i>	diablo	---	área del Congo
<i>Nvumbi</i>	cuerpo sin alma	---	Angola
<i>Nzambi</i>	espíritu de una persona muerta	Kongo	área del Congo
<i>Zan bibi o san bii</i>	monstruo nocturno	Ewe, Mina	Ghana-Togo-Benim
<i>Zumbi</i>	fetiché	KiKongo	área del Congo
	aparecido	Bonda	---
	aparecido	---	Angola

2.3. Las primeras aproximaciones literarias a la figura del zombi

2.3.1. La mirada del zombi según W. Seabrook

Sin dejar de lado el marco sociopolítico, es interesante hacer retrospectiva hacia finales de los años veinte, inicio de los treinta. No es un hecho casual que precisamente en esas fechas se filmara la película de los hermanos Harperlin. ¿Cuál es el motivo que generó, el exitoso periplo del zombi a finales de los años veinte desde una pequeña isla de las Antillas, hasta las rutilantes luces de neón de Broadway, y que por fin concluyera en los estudios de Hollywood en los Ángeles? Shawn McIntosh recuerda:

Los zombis, son uno de los pocos monstruos en el que su origen, no proviene de una tradición gótica europea que a llegado al folklore popular habiendo pasado antes por el

género literario.¹⁷¹

Si el muerto viviente, es una figura que no pertenece a una tradición literaria reconocible hasta la fecha, como sucede con otros arquetipos de terror. ¿De dónde proviene? La respuesta nos acerca a un año y a un nombre.

1929. William B. Seabrook, explorador, viajero, y periodista norte-americano (trabajó como reportero en *The New York Times* antes de hacerse itinerante) publica *La isla Mágica (The Magical Island)*, un estudio innovador acerca de la cultura y religión de Haití. Tal fue el éxito, que sólo en Estados Unidos se vendieron más de cien mil ejemplares, lanzando a la fama al escritor que hasta esa fecha, era totalmente desconocido para el público europeo. El éxito del libro, radicó en explicar su testimonio en primera persona, acerca de sus vivencias y peripecias durante el estudio de la religión vudú, y en especial el rito a los muertos, donde Seabrook relataba por primera vez las ceremonias de un culto prohibido y ancestral, realizado en los lejanos bosques de las Antillas y del que nunca antes se había obtenido información de primera mano. Es precisamente entre las páginas de ese libro, que se da a conocer la palabra zombi. Absolutamente desconocida para el mundo occidental hasta la fecha.

Vale la pena ahondar, aunque sea brevemente, en la figura del autor. Gracias a él llegó al público occidental lo que llegaría a ser con el tiempo un nuevo icono del cine y la literatura de terror. El zombi.¹⁷²

Para Russell,

¹⁷¹ MCINTOSH ; LEVERETTE. *Op. cit.*, p. 1-2.

¹⁷² Wade Davis apunta la posibilidad que la palabra sea una derivación del vocablo congolés *nzambi* que vendría a significar “espíritu de la persona muerta”. Lo que demostraría las raíces africanas de la religión y sociedad vudú pese a que se encuentre su foco en Haití. DAVIS. *The serpent and the rainbow. Op. cit.*, p.12.

Seabrook fue un autor que estaba llamado a jugarse la vida, para traer a su regreso historias sensacionales, de culturas nativas exóticas, que sus lectores no hubiesen querido experimentar por ellos mismos. Siempre ávido por lo insólito y bizarro, unido a su creencia de tener que experimentar en primera persona aquello que escribía le supuso vivir una serie de aventuras en Arabia, Haití y África que nos ponen los pelos de punta.¹⁷³

De hecho, fue tan escrupuloso acerca de la necesidad de la experiencia subjetiva, que rehusó escribir acerca del canibalismo para su libro *Jungle Ways* (1931) sin haber probado antes carne humana. Perdida la oportunidad de comerla en una ocasión con caníbales en el corazón de África, Seabrook pagó a un hospital parisino para que le suministrase una libra de carne humana, de un obrero fallecido en un accidente de automóvil. Una vez con el trozo de carne en su poder se dirigió a casa de un amigo convenciéndole que se trataba de “una especie de cabra salvaje que nunca antes nadie había probado”.¹⁷⁴ Finalizada la ingesta de carne humana, dijo que era parecido al cerdo, excepto que necesitaba algo más de condimentación.¹⁷⁵

No deja de resultar irónico, que precisamente el escritor que trajo de las oscuridad la figura del muerto viviente, ya hubiese experimentado la antropofagia, elemento que precisamente hizo famosa la cinta de Romero, y que ha sido el elemento recurrente desde entonces, en prácticamente todas las películas del género. De la misma forma que el zombi originario del que habla Seabrook en su libro, nunca hubiese comido ni carne, ni sal,¹⁷⁶ ya que tan sólo al

173 RUSSELL, *Op. cit.*, p. 10.

174 BALD, W. *On the left bank 1929-1933*. Atenas, Ohio: Ohio University press, 1987, p. 80.

175 *Ibid.* p. 80.

176 Ti-Joseph de Colombier terrateniente de una plantación de azúcar que suministraba la materia prima a la compañía azucarera HASCO en Haití, y que tenía a su cargo un pequeño ejército de zombis que hacía trabajar en los campos de caña como obreros explotados, hasta que un día, su mujer aburrida por estar su marido fuera y encontrándose sola, decidió irse al Martes de Carnaval en su macabra compañía por miedo a dejarlos solos en la hacienda, y una vez en la ciudad dióles una tableta de chocolate que en su interior contenía pistachos salados. Los zombis empezaron a chuparlas y comerlas y cuando sintieron el gusto de la

contacto labial del muerto en vida con alguna de estas dos sustancias le hubiese despertado de su estado letárgico devolviéndole otra vez hasta el sepulcro del que fue extraído mediante la magia negra, para encontrar el descanso eterno.

De igual forma estrictamente detallada Seabrook explica el primer contacto de un europeo con un zombi de carne y hueso. Contacto que acabará por definir las características formales del zombi, como se puede apreciar en la película de Jacques Tourneur *Cuando yo anduve con un zombie* (1943). Seabrook lo explica de la siguiente manera en la *Isla mágica*:

Mi primera impresión sobre los zombis, que continuaban trabajando, fue que se advertía en ellos algo extraño que sale de lo natural. Trabajan como brutos, como verdaderos autómatas [...] Lo que vi entonces concordaba con lo que me habían dicho, y, aunque prevenido, recibí un choque acompañado de malestar cuando vi, sobretodo, los ojos, que eran terribles. No era, por mi parte, una cuestión de imaginación. En realidad, esos ojos eran ojos de muerto, y no de ciego. Estaban fijos, apagados, sin vista. Y por ese sólo hecho, toda la cara era horrible. Estaban horripilantemente vacíos, como si nada hubiese habido allí anteriormente. No solo carecían de expresión, sino que también eran incapaces de toda sensibilidad. ¹⁷⁷

Para la mayoría de los haitianos, el miedo hacia el culto del vudú, no reside en ser atacado por una horda de zombis, su miedo más atroz reside en convertirse en uno de ellos. Para una población en la que sus ancestros fueron capturados, encadenados y empaquetados en África para luego ser trasladados a las lejanas islas caribeñas, dominadas por crueles esclavistas que los forzaban a trabajar por nada más que algo que llevarse a la boca para mantenerse con fuerzas para vivir otro día, el zombi simboliza el horror en su estado último. En lugar de escapar al paraíso, la muerte se convierte en el inicio de una eternidad trabajando de sol a

sal se percataron que estaban muertos y, profiriendo terribles alaridos, se levantaron y regresaron a la montaña con el fin de introducirse otra vez en sus sepulturas, desplomándose como cuerpos sin vida en los féretros al contactar su piel con la tierra en el interior. En SEABROOK, W.B. *La isla mágica*. Madrid: Editorial Cenit, 1930, p. 104-109.

¹⁷⁷ *Ibid.* p. 110.

sol bajo el mando de un hechicero vudú. No puede haber nada más aterrador, para una nación nacida del esclavismo y oprimida durante décadas por blancos europeos, que esa idea del infierno. Como el antropólogo Wade Davis escribe:

Los zombis no hablan, no pueden mantenerse por ellos mismos, incluso no recuerdan sus nombres. Su destino es el esclavismo [...] El concepto del esclavismo implica el miedo de los campesinos, y el zombi sufre un destino que es literalmente peor que la muerte –la pérdida de la libertad física que es el esclavismo, y el sacrificio de la autonomía personal implícita en la pérdida de la identidad. 178

No es de extrañar que después de su carrera como escritor dónde relataba los hechos en primera persona, Seabrook pasará una temporada en una institución para enfermos mentales para superar su alcoholismo. Incluso su mujer se divorció de él alegando prácticas sádicas y adicción al alcohol. Finalmente se suicidó el 20 de septiembre en Nueva York a causa de una sobredosis de drogas.¹⁷⁹

Aunque la *Isla mágica* fue el primer libro en tratar el fenómeno zombi, no fue el único. Poco después vieron la luz otros títulos, siguiendo la estela del de Seabrook.¹⁸⁰

La primera señal de la influencia del zombi de Seabrook en la cultura popular norteamericana, la encontramos en las películas de horror de 1930. Russell ya nos advierte que “Antes de *La isla mágica* el zombi nunca había aparecido en ningún texto literario en Europa ni en América, aunque las historias de muertos

178 DAVIS. *The serpent and the rainbow*. *Op. cit.*, p. 139.

179 <http://nwda-db.wsulibs.wsu.edu/findaid/ark:/80444/xv04122> [8-4-2009]

180 *Black bagdad: The Arabian Nights Adventures of a Marine Captain in Haití* (1933 y, *Cannibal Cousins* (1934), ambos escritos por John Huston Craige, e incluso varios films: *Tierra Vudú* (1932), un cortometraje acerca de la superstición y el vudú en Haití y *Vudú* (1933) un documental que mostraba la vida de un sargento de la marina que defendía haber sido rey durante tres años en una tribu local de la isla. RUSSELL, *Op. cit.*, p. 17.

volviendo a la vida no nos eran desconocidas, (los textos de Edgar Allan Poe están trufados de ejemplos similares o también los relatos de H.P. Lovecraft como es el caso de su relato *Herbert West:Reanimator*), el zombi caribeño -su cuerpo muerto simplemente no vuelve a la “vida”, si no que es reanimado como muerto en vida- era algo completamente nuevo y diferente”.¹⁸¹ No en vano David Flint se afana en recordar:

“Mientras los iconos de terror originales nacieron de la literatura, del folclore europeo y la fascinación por todo lo relacionado con el antiguo Egipto (y sus maldiciones), los zombis eran algo completamente nuevo, exótico y terrorífico. Sólo fue cuestión de tiempo que los relatos morbosos de Seabrook encontrasen su camino hasta el mundo de la imagen en movimiento.”¹⁸²

Si a eso le añadimos la verosimilitud que se le atestiguaba a la nueva figura de terror no es de extrañar que fuera todo éxito en taquilla.¹⁸³

2.3.2. Trabajos de no ficción antes de la Isla Mágica

A principios del siglo XIX varios textos de no ficción en lengua inglesa centrados en Haití fueron publicados. En la mayoría de ellos el tema central era la revolución, ya fuera por la brutalidad con la que se llevó a cabo o bien por el interés que suponía para los escritores ingleses y americanos que Haití se hubiese convertido en la primera republica negra. Al mismo tiempo, estos esfuerzos literarios hablaban sin ninguna excepción acerca de las supersticiones en Haití, y muy a menudo detallaban de forma muy gráfica las ceremonias llevadas a cabo

¹⁸¹ RUSSELL, *Op. cit.*, p. 17.

¹⁸² FLINT, David. *Zombie holocaust: How the living dead devoured the pop culture*. Londres: Plexus, 2009, p. 13.

¹⁸³ No hay que olvidar que hoy en día sigue vigente en el código penal de Haití el famoso artículo 249 con el siguiente texto: “Cualquier persona que intente privar de su voluntad a otro ser humano, por medio de envenenamiento o cualquier otro método será condenado a prisión con la pena de intento de asesinato, y si en este intento se llega al enterramiento de la víctima, esta persona será acusado de homicidio.” REVENGA, *Op. cit.*, p. 12.

por la religión vudú, así como sacrificios humanos y el canibalismo.

W.W Harvey en su libro *Sketches of Haiti: From Expulsion of the French to the Death of Christoohe* (1827), se mostraba más optimista frente al reciente gobierno haitiano que el resto de escritores del momento. Harvey creía que cualquier salvajismo exhibido por los haitianos durante la revolución de 1804 era una reacción dada por el periodo de esclavismo, pero aún así tenía la necesidad de exponer la necesidad de los haitianos frente a la superstición y lo sobrenatural:

These superstitious fears, however, did arise not wholly from their ignorance... but to attempt to shake their belief in such supernatural appearances, or to convince them of the folly of entertaining such groundless fears, was utterly vain. Every argument that could be proposed for this purpose, would be answered by a long history of extraordinary noises and fearful appearances, sufficiently appalling in the recital, and so generally did the belief in the prevail, that there were suffiently resoulte to their possibility, or to doubt their truth.¹⁸⁴

Los comentarios de Harvey no son mas que los propios de una generación que construyeron su propias opiniones en base a una muy limitada experiencia de la realidad haitiana, pero su amabilidad frente al hecho haitiano no encontraba eco en la mayoría del resto los escritores americanos. Un ejemplo bien claro es el trabajo acerca del vuduismo y el canibalismo haitiano de Spencer St. John *Haití, or the Black Republic* que se convirtió un texto con bastante proyección e influencia durante el siglo XIX. El propio autor vivió en Haití durante 12 años, entre el 1863 y el 1884, ejerciendo el cargo de ministro y de cónsul general, aunque admite que nunca participó en una ceremonia vudú, lo que no le impide referenciar en su material por ejemplo el “*congo stew*”¹⁸⁵ un plato hecho de judías y carne humana comido –según él- por los haitianos. La buena distribución del libro de St John significó quizás un impacto superior a ningún otro libro del siglo XIX basado en la cultura haitiana.

¹⁸⁴ RHODES, G.D *White zombie: Anatomy of a horror film*. Jefferson, NC y Londres: McFarland and Co, 2001. p. 72.

¹⁸⁵ RHODES, G.D *Op. Cit.*, p.72.

Pese a que las ediciones del libro varían, el capítulo titulado vudú (Vaudoux) de 44 hojas, era para él crucial para entender a la población haitiana:

There is no subject of which it is more difficult to treat than Vaudoux-worship and the cannibalism which too often accompanies its rites. Few living out of the Black Republic are aware of the extent to which it is carried, and if I insist at length upon the subject it is in order to endeavor to fix attention on this frightful blot, and thus induce enlightened Haytians to take measures for its extirpation, if that is possible.¹⁸⁶

Aun la longitud de su investigación, St. John no habla de los zombis. Brevemente menciona acerca de cuerpos “*dug from their graves*”¹⁸⁷, pero sugiere que su principal propósito es el de servir de alimento llamándolos “*goats without horns*”¹⁸⁸. Incluso proclama que el problema con el vudú fue a peor después de la revolución llegando a reinar triunfante en la isla.

Otro caso similar al de St John es el de James Anthony Froude con su libro *The English in the West Indies* (1888) donde proclama entre sus páginas:

Behind the immorality, behind the religiosity, there lies active and alive the horrible revival of the West African superstitions: the serpent worship, the child sacrifice, and the cannibalism. There is no room to doubt it.¹⁸⁹

Más allá de ratificar las tesis de St. John, Froude inserta su propia creencia que el gobierno de los EEUU debería tomar cartas y detener “el canibalismo y el culto al diablo” que reinaban en todo Haití.

El interés público y periodístico acerca del vudú se acentuó gracias a diversos magazines donde se publicaron varios artículos al final del siglo XIX. Durante el 1888 y el 1889, *The Journal of American Folk-lore* publicó dos ensayos

¹⁸⁶ *Ibid.*

¹⁸⁷ *Ibid.*

¹⁸⁸ *Ibid.*

¹⁸⁹ *Ibid.*

hablando acerca de la inapropiada y generalmente mal informada e injusta naturaleza por parte de la literatura del tema del vudú en Haití. Los dos artículos fueron escritos por William W. Newell, sus “*Myths of Voodoo Worship and Child Sacrifice in Hayti*” que rápidamente se convirtieron en una negación de las tesis de St. John y Froude entre otros, en particular se cuestionaba los rumores de canibalismo y sacrificios infantiles ofrecidos por sus colegas en sus escritos señalando que “esas acusaciones en contra el vudú... son imaginarias”.

Al año siguiente el segundo artículo de Newel “*reports of Voodoo Worship in Hayti and Lousiana*” intentó de nuevo probar los excesos de los textos del siglo XIX acerca del vudú y Haití esta vez mostrando el descrédito del propio ministro de los EEUU en Haití acerca de las prácticas caníbales llevadas a cabo por los cultos vudús. Pero los resultados de Newel, quizás por resaltar las frustraciones de los EEUU frente Haití, no llamaron la atención del público de la misma manera que la de su colega St. John, que pese a ser mucho menos veraz era mucho más excitante de leer para el gran público.

Quizás el mayor trabajo de no ficción basado en imagen y semejanza al de St. John fuera *Where Black Rules White: A Journey and About Hayti*, (1900) escrito por Hesketh Pritchard. En su capítulo “*Vaudoux Worship and Sacrifice*”, Pritchard escribe que el “*made it a special point while in the island to learn as much of the sect as possible, to get the truth concerning them by perosnal experience, and to glean actual facts at firsthand.*”¹⁹⁰ Dejando de lado el hecho que nunca presenció un acto de canibalismo, y siguiendo los pasos de su antecesor St. John a Pritchard no le duelen prendas en clarar que “*there is no doubt that the child sacrificed in the worst Vaudoux rites is afterwards dismembered, cooked, and eaten.*”¹⁹¹ La fe en la radiografía de Haití hecha por St. John unos años antes llevan a Pritchard a declarar, por ejemplo, “*Vaudoux is so inextricable woven in with every side of the Haytian’s life, his politics, his religion, his outlook upon the world, his social and family relations, his*

¹⁹⁰ RHODES, G.D *Op. Cit.*, p.72.

¹⁹¹ RHODES, G.D *Op. Cit.*, p. 72.

*prejudices and peculiarities that [it] cannot be judged apart from it*¹⁹². Estas influencias continuaran inamovibles para él mientras “*as long as Hayti retains an entirely negro Government*”:¹⁹³ Estos argumentos ayudarán al crear las condiciones para que el gobierno americano reclame la inhabilitación del gobierno haitiano para así continuar con su política imperialista.

Durante el siglo XX la prensa americana continuó informando al público de las prácticas del vudú en Haití. En 1908, la famosa revista *National Geographic* advertía: “*It is well to consider whether we too may not expect some such acts of savagery [seen in Haitian voodooism] to break out in our own country if our own colored people are not educated for better things*”¹⁹⁴ En 1920 la misma publicación ofrecía el siguiente análisis de los haitianos: “*Here, in the elemental wilderness, the natives rapidly forgot their veneer of Christian civilization and reverted to utter, unthinking animalism, swayed only by fear of local bandit chiefs and the black magic of voodoo witch doctors*”¹⁹⁵ Comentarios como éste, los cuales sentaron un precedente histórico, son en palabras de Rhodes los que permitieron la intervención militar en la isla.

Muchos otros magazines y diarios prosiguieron con las condenaciones verbales. El *New England Magazine* en 1921 reforzaba las creencias que los cultos vudús en Haití continuaban pese a la invasión de USA. Un poco más tarde, en 1922 otro periódico, el *New Orleans Times Picayune* en el artículo “*Voodoo Still has its Worshippers in “Black Republic”*” llegó a sugerir que era un imperativo moral para los EEUU invadir Haití. En 1921 en un artículo del *New York American* titulado “*Why the Black Cannibals of Hayti Mutilated Our Soldiers*” discute acerca de un importante sacerdote del vudú llamado Cadeus Bellegarde que supuestamente era el autor de un “código de reglas para la ceremonia de comer personas”. Al igual que el malvado protagonista –Legendre– de *White Zombie*

¹⁹² *Ibid.*

¹⁹³ RHODES, G.D *Op. Cit.*, p. 73.

¹⁹⁴ *Ibid.*

¹⁹⁵ *Ibid.*

sembraba el pánico entre los haitianos, lo que dificultaba a los americanos a acusarlo de canibalismo, ya que nadie quería testificar contra él, debido a que Bellegarde avisaba que si se le condenaba a muerte volvería a la vida en forma de cocodrilo o de enjambre de mosquitos y devoraría a sus jueces. Con la figura de Bellegarde los periodistas encontraron un personificación del mal haitiano, pero finalmente fue capturado y presentado a la justicia americana por sus propios enemigos. Situaciones como esta denotan el apoyo del público americano para la continuidad de la intervención americana en Haití.

Durante el periodo inmediatamente anterior y durante la intervención americana, encontramos muy pocos textos que simpatizaran con Haití y el vudú. Un ejemplo notable es el de J.N Léger Neale con *Haiti: Her History and Her Detractors* (1907), que examina el país y las perspectivas de otros autores desde un prisma relativamente objetivo. Otro ejemplo es el de Emily Greene Balch con *Occupied Haiti* (1927) que justifica el vudú como una vieja tradición africana “*deliberately employed in the closing days of slavery by those who were planning insurrection as a means of bringing people together*”¹⁹⁶. Por último el libro de Robert P. Parsons *History of Haitian Medicine* (1930), trata el vudú desde una óptica médica en lugar de religiosa o política, pero en general estas voces disonantes fueron acalladas por la buena aceptación del libro de St. John antes comentado.

Muchos textos de principios del siglo XX oscilan entre la creencia de los hechos narrados por St. John y un sentimiento paternalista extendido hacia lo que denominan los “primitivos” Pero la discusión acerca del vudú era lo suficientemente fuerte para que no se limitara a Haití. Los años antes de la aparición de *White Zombie* varios artículos trataron el tema del vudú fuera de Haití, en concreto en América y en las localidades de Lousiana y Nueva Orleans. Al contrario que las historias de canibalismo, estas se substituyeron por cuentos con polvos del amor o bien magia vudú, de tal manera que estas historias aparecían frecuentemente en la prensa de Nueva Orleans. También se hablaba de

¹⁹⁶ RHODES, G.D *Op. Cit.*, p. 74.

forma más frecuente de los dioses vudú y de ceremonias eróticas que no de sacrificios humanos. También se discutía del “Zombi” como el nombre del dios serpiente vudú en la tradición vuduística de Lousiana.

Stephen Bonsal, autor de *The American Mediterranean* (1912) ofrece una temprana descripción de una persona zombificada. El incidente ocurrió en 1908. Aunque en la descripción no usa el término “zombi” el estado de la víctima recuerda claramente esa condición:

A man of the working-class in Port- au-Prince fell ill. He had intervals a high fever which physicians could not reduce. He had joined a foreign mission church and the head of the mission visited him. On his second visit this clergyman saw the patient die and at the invitation of the deal man’s wife and his physician, he helped dress the dead man in his grave-clothes. The next day he assisted at the funeral., closed the coffin lid, and saw the dead man buried. The mail rider to Jacmel found some days later a man dressed in grave-clothes, tied to a tree, moaning. He freed the poor wretch, who soon recovered his voice but not his mind. He was subsequently identified by his wife, by the physician who had pronounced him dead, and by the clergyman. The recognition was not mutual however. The victim recognized no one, and his days and nights were spent moaning inarticulate words no one could understand. President [of Haiti] Nord Alexis placed him on a government farm, near Gonaives, where he was cared for. ¹⁹⁷

La descripción de Bonsal es bastante cercana a las características del zombi como muerto en vida hasta la llegada del William Seabrook y *The Magic Island* (1929).

En 1921, en un artículo en el *New York American* se hablará de un sueño que se confunde con la muerte, pero no se utiliza ninguna terminología para identificarlo. Don Mariano Alfares, en la historia que ocurre en Puerto Príncipe, lo relata de la siguiente manera:

A young woman died suddenly and was buried on the day following. At night several individuals of both sexes went to the cemetery, took up the coffin and opened it. What they actually did is not known; but what is positive is that the woman who was supposed to have

¹⁹⁷ RHODES, G.D *Op. Cit.*, p.76

been dead was heard to shriek and shout for help. The guard near the cemetery, composed of Jamaica and Louisiana blacks, approached and saw the woman sitting up in the coffin. Various persons were standing around her, chanting loudly words they did not understand.¹⁹⁸

Alfares acaba la historia explicando al lector que el guarda escapó corriendo, volviendo más tarde con ayuda y la mujer en la tumba del cementerio fue asesinada, habiéndole sacado el corazón y los pulmones ayudándose por un cuchillo.

Textos como este significan que hacia el final de 1920 ya se utilizaba el término zombi, y que por ende, existía una sensibilidad por parte del público americano y los escritores en captar este tipo de fenómenos. Aún así el zombi aún no estaba asociado al muerto en vida como tal, antes de que se editara el libro de Seabrook. De hecho *La Isla Mágica* sintetiza ambos conceptos junto a la etiqueta “zombi” para hacerlo llegar a la audiencia americana.

En general, los trabajos de no ficción anteriores a *La Isla Mágica* son, salvo algunas excepciones, la expresión de una visión muy negativa hacia el fenómeno haitiano. Textos como los de St. John reflejan las supersticiones americanas así como un disgusto nada velado por la independencia haitiana que fue aumentando durante la primera mitad del siglo XIX, durante la guerra civil y que continuó hasta la Reconstrucción. St. John canaliza el racismo en un poderoso texto que influenció fuertemente a todos aquellos que lo siguieron. Puede parecer a primera vista contradictorio que los ciudadanos americanos sintieran simpatía por los “primitivos” y les ofrecieran su ayuda durante la intervención militar mientras que al mismo tiempo los repudiaran por su maldad y sus prácticas caníbales. El imperialismo y el sentimiento racista crearon una fotografía de Haití para la mayoría de los americanos, llena de prejuicios y visiones macabras de gente salvaje y peligrosa reforzando una visión muy desfavorable de la realidad Haitiana.

¹⁹⁸ RHODES, G.D. *Op. Cit.*, p. 76.

2.3.3. El trabajo de campo de Zora Neale

En un viaje en busca de material de investigación para su libro basado en las prácticas del vudú en el Caribe, Hurston recibe noticias del doctor Rulx Leon, director general del servicio de higiene, contándole que “ a zombie had been found on the road and was now at the hospital at Gonaives.”¹⁹⁹ Al saber la noticia, inmediatamente parte para el lugar para poder observar en primera persona al zombi. Hurston, iniciada en su juventud como sacerdotisa vudú en Nueva Orleans y luego en Haití, se sorprende de su reacción cuando ve por primera vez en persona al zombi:

There was nothing that you could say to her or get from her except by looking at her, and the sight of this wreckage was too much to endure for long.”²⁰⁰ Durante su visita al hospital, se le permitió tomar unas fotografías del zombi: “I took her first in the position that she assumed herself whenever left alone. That is, cringing against the wall with the cloth hiding her face and head. Then in other positions. Finally the doctor forcibly uncovered her and held her so that I could take her face.”²⁰¹

En su libro de carácter cultural, histórico y etnográfico *Tell My Horse: Voodoo and Life in Haití and Jamaica* (1938), Zora Neale Hurston incluye la fotografía de esa mujer haitiana que define como “*the broken remnant, relic or refuse of Felicia Felix-Mentor in hospital yard*”²⁰² Según la cita a pie de página de la fotografía la mujer es un zombi. Hurston a la vez se encuentra fascinada y horridaza: “*And the sight was dreadful. That blank face with dead eyes. The eyelids were white around the eyes as if they had been burned with acid. It was pronounced enough to come out in the picture*”²⁰³ La fotografía muestra un zombi en un hospital que muestra una leve sombra de una humanidad anterior bajo una

¹⁹⁹ RHODES, G.D *Op. Cit.*, p. 31.

²⁰⁰ *Ibid.* p. 31.

²⁰¹ *Ibid.*

²⁰² MOREMAN, C. M. & RUSHTON, C. J *Op. Cit.*, p. 31.

²⁰³ *Ibid.*

bata blanca.

Tell My Horse es una mezcla de diversos géneros que relatan las experiencias de la autora, sus impresiones y reflexiones en el ámbito de la etnografía durante sus viajes en Jamaica y Haití entre 1936 y 1938. En su libro Hurston expone una velada crítica política y social enlazada con el vudú y el proceso de zombificación particularmente interesante. Ella fue una de los primeros autores afroamericanos que llamaron la atención respecto a la rígida, clasista, sexista y racista estratificación en las comunidades negras en los EEUU y el Caribe. Hurston no solo ve la superstición y la magia en la figura del zombi, sino que también entrevé las prácticas obvias de una ingeniería social y bioquímica en la función de convertir a la mujer en un “*able-bodied men into cheap sources of labor*”²⁰⁴, una variación sociopolítica en lo que W.J.T Mitchell define como “*biocybernetic reproduction*” en el arte y la cultura.²⁰⁵

Mitchell reformula el manifiesto modernista de Walter Benjamin en como las consecuencias de las nuevas tecnologías del trabajo en el arte son una “*byocybernetic reproduction*”²⁰⁶, emplazándolos esta vez en el campo biológico, tecnológico, ético y político, en una contexto más amplio entre las relaciones “bios” y “ciber”. El nuevo modo de reproducción biocibernética” es una reformulación la dialéctica tradicional entre la naturaleza y la cultura como condiciones humanas y las herramientas, artefactos, máquinas y los medios de comunicación de masas. La relación entre el bios y el ciber es también el mecanismo de conversión de los humanos en zombis. Los zombis pueden ser vistos como las versiones vudísticas de lo que hoy en día podemos llamar cyborgs. Mitchell describe la biocibernética como “*ab attempt to control bodies with codes, images with language.*”²⁰⁷ Para sugerir posteriormente que “*one task of art in the age of byocybernetic reproduction [is] to reveal the codes and expose*

²⁰⁴ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, C. J *Op. Cit.*, p.34

²⁰⁵ *Ibid.*

²⁰⁶ *Ibid* p.35.

²⁰⁷ *Ibid* p. 34.

the illusion of the ultimate mastery of life.”²⁰⁸ De una forma similar Hurston, se interesa en romper el código existente detrás de la producción de zombis, para desenmascarar lo sobrenatural y exponer la intención real detrás de lo “natural”. Hurston inicia el capítulo 13 “Zombies” con la siguiente pregunta: “*What is the whole truth and nothing else but the truth about zombies?*”²⁰⁹ Durante todo el capítulo buscará las respuestas a su pregunta, o dicho de otro modo, el código detrás de la imagen de los zombis.

Desde una de las definiciones más sencillas pero efectivas de la palabra zombi “*lacks language, will, or consciousness*”²¹⁰ Hurston se encuentra ante la posición de defender la existencia de la figura del zombi ante el resto del mundo – principalmente a la sociedad americana- a través de la fotografía. La cámara por lo tanto sirve como testigo de una experiencia que elude la representación lingüística o la lógica racional. El zombi pertenece al reino de lo que se definiría como realidad Lacaniana, que lo aleja precisamente de cualquier simbología o orden imaginario, de tal manera que evita cualquier lenguaje o interpretación. Su función es capturar la Realidad a través de la imaginación usando la fotografía, capturando así la imagen de lo que se podría denominar una elusiva realidad que da acceso a imaginar una reconexión con lo real y su orden simbólico. La fotografía de Hurston sirve como evidencia y testimonio de un fenómeno sobrenatural de la zombificación para una sociedad americana escéptica que siempre ha respondido favorablemente solamente ante el orden legal, científico o del lenguaje racional del orden simbólico. No en vano, Hurston empieza su capítulo acerca del zombi comparando las diferencias entre las percepciones y aproximaciones entre americanos y haitianos respecto a un tema tan sensible como la muerte: “*Here in the shadow of the Empire State Building, death and the graveyard are final. It is such a positive end that we use it as measure of nothingness and eternity. We hate the quick and the dead. But in Haití there is*

²⁰⁸ *Ibid.*

²⁰⁹ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 34.

²¹⁰ *Ibid.*

the quick, the dead and then there are Zombies."²¹¹

Hurston acude a un medio muy cercano a la actualidad, la tecnología de documentación de la realidad de la fotografía. Debido a que el zombi no puede explicar su propia historia, la imagen debe de hablar por si misma, en lo que Mitchell denomina: "*word-image dialectic*"²¹². Capturando lo incapturable, Hurston da testimonio y evidencia un fenómeno que escapa a la razón y el lenguaje rompiendo las reglas del secretismo y de la magia y traslada la práctica neocolonialista del vudú de convertir las personas en objetos, a los humanos en esclavos y máquinas de trabajar.

Hurston, ofrece varias interpretaciones de esta imagen de "cyborg" en relación al sistema de zombificación en Haití, además de ofrecer un análisis político del sistema social que necesita la existencia de lo que Mitchell define como "*biocybernetic reproduction*"²¹³ del ser humano como máquinas trabajadoras o esclavos. Habiendo autenticado la validez de su encuentro con un zombi real, intenta encontrar una explicación plausible y racional a lo que parece un fenómeno de carácter irracional y peligroso: "*Now why have these dead folk not been allowed to remain in their graves? There are several answers to this question, according to the case.*"²¹⁴ Para llegar a la "verdad" del asunto, intenta desgranar una serie de posibles factores que según Hurston tienen una sola horrible explicación. El estado inducido por drogas para la creación de los zombis como elementos esclavistas parece responder a su pregunta inicial:

A was awakenead because somebody required his body as a best of burden. In his natural state he could never have been hired to work with his hands, so he was made into a Zombie because they wanted his services as a laborer. **B** was summoned to labor also but he is reduced to the level of a best as an act of revenge. **C** was the culmination of "ba'Moun"

²¹¹ *Ibid.*

²¹² MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 34.

²¹³ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 35.

²¹⁴ *Ibid* p. 36.

ceremony and pledge. That is, he was given as a sacrifice to pay off a debt to a spirit for benefits received.²¹⁵

La completa alienación del sujeto zombificado por cualquiera de los tres casos que comenta Hurston más arriba, pasa por un ritual de zombificación por el cual hacen que la persona pierda toda conciencia de vida pasada haciéndose inmune a sus recuerdos anteriores:

If the victim were not taken past his former house, later on he would recognize it and return. But once he is taken past, it is gone from his consciousness forever. It is as if it never existed for him. He is then taken to the houfourt and given a drop of liquid, the formula for which is most secret. After that the victim is a Zombie. He will work ferociously and tirelessly without consciousness of his surroundings and conditions and without memory of his former state. He can never speak again, unless he is given salt. "We have examples of a man who gave salt to a demon by mistake and he came a man again and can write the name of the man who gave him to the loa, Jean Nichols told me and added that of course the family of the victim went straight to a Bokor and "gave" the man who had "given" their son".²¹⁶

Después de describir a "los muertos vivientes" con la ayuda de la información obtenida de las tradiciones orales haitianas, Hurston cuenta seis historias más que atestiguan los hechos de la zombificación de esas personas dando nombres y fechas de los casos que sucedieron por todas partes de Haití. El caso número cinco es el de Felicia Félix-Mentor, antes comentado. Hurston da de nuevo su explicación más plausible para la existencia de los zombis mientras en el hospital discute "las teorías de cómo los zombis se crean" con los doctores, para finalizar el debate con la siguiente reflexión:

It was concluded that is not a case of awakening the dead; but a matter of the semblance of death induced by a some sort of drug known to a few. Some secret probably brought from Africa and handed down from generation to generation. These men know the effect of the drug and the antidote. It is evident that destroys the part of the brain which governs speech and will power. The victims can move and act but cannot formulate thought. The two doctors

²¹⁵ *Ibid.*

²¹⁶ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 38.

expressed their desire to gain the secret, but they realize the impossibility of doing so. These secret societies are secret. They will die before they will tell. They cited instances. I said I was willing to try. Dr. Legros said that perhaps I would find myself involved in something so terrible, something from which I could not extricate myself alive, and that I would curse the day that I had entered upon my search.²¹⁷

Para dar soporte a la teoría de la zombificación intencionada inducida por un tercero para sacar provecho de una víctima, Hurston explica el caso de Felicia Felix-Mentor. Durante casi cerca de 30 años se pensó que había muerto cuando en octubre de 1936, su hermano y su marido –vuelto a casar- la identificaron y se hace ella misma la pregunta “*How did this woman, supposedly dead for twenty-nine years, come to be wandering naked on the road? Nobody will tell who knows. The secret is with some bokor dead or alive.*”²¹⁸

Para finalmente llegar a la conclusión de que la zombificación es habitualmente una señal de un cruel castigo por parte de los familiares por haber violado los códigos de conducta establecidos. La misma teoría, o de manera muy similar, (que también defenderá más adelante Wade Davis), da a entender que la figura del zombi como un legendario y mítico símbolo de la alienación de las personas. La imagen de un destino terrible que es a la misma vez colectivo e individual, donde simboliza “el desastroso impacto de la colonización y el esclavismo sobre los haitianos, llevándolos a una condición particular de desalmados desprovistos de su creatividad, espiritualidad y potencial humano, reduciéndoles a un estado robótico de (no) existencia.

Hurston encontró en su viaje a Haití que la *figura* del zombi y el proceso de zombificación iban más allá de la práctica del vudú , siendo un caso de “*chemical and social engineering that she understands as a revival of the slave system and the remnant of colonization, re-enacted by the American marines during her time.*”²¹⁹

²¹⁷ *Ibid.*

²¹⁸ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 38.

²¹⁹ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 41.

2.3.4. La investigación de Wade Davis

Wade Davis –etnobotánico canadiense- en sus dos libros de carácter autobiográfico *The Serpent and the Rainbow* (1985) y en su secuela *Passage of Darkness* (1988) de corte mucho más académico, nos explica que la zombificación está lejos de ser un mito o leyenda para representar una existencia real de carácter social y farmacológico fundamentalmente enraizado en la estructura social contemporánea de Haití. De acuerdo con el folclore haitiano rural:

By magical or other unknow means a person may die and be transformed into a creature of living death called a zombie. This living-dead entity is said to have no will of his own, but can be made to perform slave labor. Opinion is divided as to the process by which this transformation can be made to occur. Some Haitians appear to prefer the magical explanation, while others believe that a poison is used by malevolent practitioners to cause the change.²²⁰

Davis reclama que las creencias de los haitianos respecto a la zombificación están basadas en hechos reales y que estas prácticas se han llevado a cabo con anterioridad y la creación de los zombis es un hecho no solo verídico sino además constatable. De hecho, Davis se basa en tres elementos para dar énfasis a su teoría: un argumento de estructura social y funcionalista (la zombificación es una forma de control social); un argumento materialista-farmacológico (la zombificación es posible por la creación y uso de un tipo de veneno en polvo producido por la brujería); y un escenario psicológico cultural que es una mezcla de los dos anteriores (los polvos solo tienen un fuerte efecto ante una víctima que tenga una fuerte creencia en el vudú y en la existencia de los zombis y que sufra pavor al pensar que será convertido en uno de ellos).

Esta es la base del trabajo de campo según Davis, siendo los zombis para él “*the drug –addled subjects of powerful secret societies, which are centered around*

²²⁰ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 42.

Vodou beliefs, that are endemic within the haitian society.”²²¹ En estas sociedades secretas que vigilan la estabilidad social de Haití, existen brujos (bokor) que usan ciertas armas farmacológicas, polvos basados en una potente droga llamada tetradoxina (TTX), para esclavizar psicológicamente a sus víctimas y posteriormente ponerlas a trabajar en condiciones de una subyugación interminable. Las víctimas son castigadas por haber transgredido ciertas normas de la comunidad, como enriquecerse a costa de la familia y vecinos. Davis admite que pese a que los casos de zombificación son escasos y es raro que se den, no por eso la zombificación no deja de existir y puede ser empíricamente documentada. Los dos libros de Davis estudiando el fenómeno son un intento de aportar documentación veraz de la realidad del proceso de zombificación haitiano, convirtiendo a su autor en el pionero en probar que los zombis existen, aunque sea de forma esporádica.

La publicación de los dos libros , especialmente el primero –del cual se realizó un film dirigido por Wes Craven- supuso un ataque por parte de los estudiosos académicos en los campos de la etnografía llegando a levantar ampollas entre ellos, que acusaron a Davis de autopromoción, sensacionalismo y el uso de una metodología de estudio algo menos que amateur para llevar a cabo su trabajo de investigación además de haber falsificado informaciones. En palabras de Inglis:

These controversies created a cultural complex involving vexed issues to do with death, morality, colonialism, race and the limits of scientificity [...] what was at the stake in the zombie debates involved the consequences of importing into “respectable” realms the disreputable figure of the zombie, associated with cheapest and most vulgar kinds of fictions, especially given that the latter was being presented as a really “living” (but at the same time, “deadened”) entity. Taking such a possibility seriously seems inappropriate and foolish, perhaps even mad. Davis thesis provoked a whirlwind of condemnation in large part because he, presumably unintentionally, unleashed an uncanny figure into places it normally not allowed to go.²²²

Davis tenía unas credenciales académicas impecables hasta la fecha antes del

²²¹ *Ibid.* p. 42.

²²² MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 44.

viaje, estaba estudiando un doctorado en el respetabilísimo Museo Botánico de Harvard, bajo la supervisión de uno de los más admirados etnobiólogos del momento por la sociedad científica, el Profesor Richard Evans, ¿por que emprender un viaje y defender a ultranza un tema tan controvertido? Había aparentemente dos caos documentados en Haití acerca de dos personas que habían sido zombificadas además del ya consabido artículo haitiano en el que se prohíbe de facto la zombificación de las personas bajo pena legal. Estos fueron los motivos para ir a buscar a aquellas personas que aparentemente habían regresado de la tumba y que hacían plausible que los zombis y la zombificación existiera y por tanto, el poder descubrir los componentes de los llamados “polvos zombis” que utilizaban los bokor en sus rituales para poder obtener los compuestos, identificarlos y estudiarlos para así poder utilizarlos en productos farmacéuticos para el primer mundo.

Los dos casos registrados de posible zombificación eran por un lado el de Clavirius Narcisse, de 58 de edad que apareció cerca de su hogar natal 18 años después de haber sido enterrado en el 1962, y una mujer de 33 años llamada Francine Illeus (conocida coloquialmente como Di Femme), quien había sido declarada muerta en 1976 y reapareció después de tres años por causas misteriosas. En ambos casos la muerte había sido certificada, y especialmente en el caso de Narcisse que además de haber sido registrada su muerte por sus familiares y los oficiales locales lo fue también por el hospital, lo que indica que no estaba muerto, sino que tenía síntomas de estarlo, incluso para un doctor entrenado y con tecnología médica a su alrededor para certificar su muerte. Todo parecía apuntar que Narcisse solamente parecía muerto cuando certificaron su defunción.

Parte de la tradición folclórica haitiana relata que es un brujo –el bokor- quien crea el polvo venenoso o *cup de poudré* que será parte del ritual de la zombificación. Siguiendo los pasos del anterior estudio comentado en páginas anteriores, de Zora Neale Hurston, Davis infirió que los síntomas de Narcisse podrían haber sido producidos por dicho polvo. La capacidad de poner en estado comatoso a una persona permitiéndole resucitar más tarde habiendo aparecido

muerto horas o días antes, parecía de especial interés farmacológico incluyendo la posibilidad según Inglis de usarlo para “*NASA astronauts on future long-term spa flights.*”²²³ Así que fue la extraña combinación entre la conjunción de la hiper-modernidad de la exploración del espacio exterior con la aparentemente quintaesencia de la figura pre moderna del folclore haitiano, que condujo a Davis a buscar los polvos zombis e intentar desenmarañar el misterio entorno a la zombificación.

Davis consiguió ocho muestras de los polvos zombis así como entrevistar a varias personas directamente relacionadas con la zombificación, incluyendo a Clavirius Narcis entre ellos, así como a varias personas relacionadas con las sociedades secretas denominadas *Bizango* (sociedades que se encargan de defender las comunidades locales y sus intereses frente a extranjeros que pretenden comprar tierras). Respecto a estas sociedades secretas, Davis extrapola dos conclusiones: la primera es que estas sociedades secretas castigan los pecados contra las normas de la comunidad así como a las personas que las llevan a cabo elaborando un sistema de juicios y castigos. La segunda, es que la zombificación se debe entender como el castigo capital aplicado por la sociedad haitiana a sus congéneres, debido a que es el peor de los castigos que se le puede aplicar a una persona en la sociedad haitiana. La zombificación es dirigida por el bokor que es quien se encarga a través de la sociedad secreta de llevar a cabo la venganza de la comunidad y así retornar la estabilidad a la población. En este sentido la zombificación es un acto de alta moralidad, incluso si es temido por la población rural de Haití, ya que permite a la sociedad seguir funcionando además de protegerla de cualquier mal. El agente farmacológico esencial en este mecanismo Durkheimiano, en contra de aquellas personas que amenazan el equilibrio entre sus conciudadanos, es el polvo zombi.

En el testimonio de Narcisse recogido por Davis, se reflejaba que él era muy consciente de lo que sucedía a su alrededor, y de que acabaría “Muerto” y enterrado en vida para resurgir como zombi. Cuando fue enterrado, menos de 24

²²³ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, C. J *Op. Cit.*, p. 49.

antes de que se hubiese certificado su muerte, recuerda –según le relata a Davis en su entrevista- que fue golpeado violentamente por varias figuras y luego llevado a una plantación de trabajo bien lejos, donde nadie sería capaz de reconocerle. A parte del trauma de ser enterrado vivo, Davis, conjetura basándose en las creencias folclóricas, que debe de haber otro polvo que haga resucitar a la persona enterrada cuando se le está exhumando, una con la capacidad de borrar la memoria y ponerle en un estado hipnótico para convertir a la persona en un zombi por tiempo indeterminado:

The victim, affected by the drug, [and] traumatized by the set and setting of the graveyard and immediately beaten by the zombi maker's assistants, is bound and led before a cross to be baptized with a new zombi name. After the baptism, he or she is made to eat a paste containing a strong dose of a potent psychoactive drug which brings on an induced state of psychosis. During the course of that intoxication, the zombi is carried off to be sold as a slave laborer, often on the sugar plantations.²²⁴

Como se ha comentado con anterioridad acerca de los tres elementos primordiales en la zombificación, este último haría referencia a la unión de los dos principales ya que cualquier droga psicoactiva tiene dentro de ella misma un potencial ambivalente. Farmacológicamente induce a un cierto estado que convierte a la víctima en un material en bruto para poder ser maleado por el miedo a la idea de la zombificación, y es que a una persona que haya sido expuesta a este sistema de creencias terribles esta mucho mas predispuesta a creer que lo que le esta ocurriendo es realmente que se esta convirtiendo en un zombi. La muestra de ello, para Davis, viene dada después del descalabro y con la consecuente crítica feroz de sus colegas, que significaron los resultados de las muestras de los polvos que recogió durante sus viajes a Haití. Ocho muestras que fueron recogidas de diferentes bokors en Haití fueron analizadas con las siguientes críticas al respecto:

a. Depositó su tesis doctoral antes de que los test de los laboratorios hubiesen

²²⁴ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 50.

dado resultados conluyentes respecto a las muestras aportadas y ver si las propiedades de los polvos que Davis defendía eran ciertas.

b. Hizo referencia en sus escritos que suministró unas muestras al patólogo, Leon Roizin, del Hospital Presbiteriano de Columbia, el resultado de las cuales fue positivo para TTX, mientras que Roizin alegaba que los tests realizados no fueron formales y repudió a Davis por el supuesto abuso de la información de carácter personal que le había suministrado Roizin.

c. Davis y un colega suyo realizaron sus propios tests a las muestras pero cuando fallaron en encontrar trazas de tetrodoxina en ellas, Davis rehuyó de los resultados negativos alegando que el experimento no fue correctamente realizado al poner los polvos en una solución que de manera inadvertida por ellos destruyó el TTX, y por tanto invalidaron el resultado.

d. Davis aseguraba que el TTX estaba presente en todas las muestras, pero una vez que aparecieron los resultados solamente uno de los polvos contenía TTX.

e. De acuerdo con los eminentes toxicólogos Yasumoto y Kao que tomaron algunas muestras para su análisis, no solo las trazas que encontraron de TTX eran insignificantes en los polvos que examinaron, sino que además las muestras eran muy alcalinas en la naturaleza, lo que hacía que el TTX fuera farmacológicamente inactivo y por tanto, si un bokor los hubiese utilizado nunca hubieran funcionado correctamente; Davis respondió que los bokors no podían fabricar los polvos en las mismas condiciones de esterilidad que las compañías farmacéuticas y que por eso los polvos no tenían la capacidad de “hacer” zombis.

Sus respuestas enfurecieron a los críticos ya que para él los resultados negativos no importaban, pero para sus colegas su trabajo de investigación representaba jugar con las reglas de investigación e ir en contra todos los protocolos establecidos por la ciencia, para demostrar científicamente unos resultados falsos. El punto más tenso llegó cuando Kao denunció a Davis por haber

perpetrado el mayor fraude científico de la historia.

Más allá de la legitimidad de los resultados de la investigación de Davis –los cuales quedan fuera de alcance del propósito de esta tesis- es la significancia que el trabajo tubo a la hora de querer demostrar que la figura del zombi no era sólo meramente una figura folclórica, un símbolo de una tradición particular menospreciada por la cultura occidental sino que, de hecho, la figura del zombi es algo tangible. Real y que las investigaciones aportadas por Davis no solo eran verídicas sino que además eran visceralmente trágicas y empíricamente actuales. Moviéndonos mas allá de un estándar etnobiológico la perspectiva mundial de que el zombi existe desde un punto de vista simbólico en contra de la posibilidad de que en realidad exista per se, es algo problemático y potencialmente cómico al mismo tiempo. ¿Cómo podemos empezar a pensar si quiera que los zombis son “reales” cuando este pensamiento dinamita tantos aspectos de la cultura occidental basada en la percepción de nosotros mismos y la ignorancia respecto a lo que nos rodea? Tal y como apunta Douglas “[zombies] *they fit no where, and like all uncanny things, they are radically “matter out of place”*”.²²⁵

2.3.5. Post Seabrook, pre Harperling literatura vudú y cine zombi

El éxito de *La Isla Mágica* consiguió que hubiese una eclosión de textos literarios tanto en ficción como en no ficción que trataran el vudú y los zombis. La mayoría de ellos sin embargo, no tienen influencias, o muy pocas, del texto original de Seabrook, aunque cuesta imaginar que se hubiesen escrito sin la guía que significó el trabajo de Seabrook. En cualquier caso estos escritos constituirán el paso previo al film *White Zombi* –del que hablaremos más adelante y que construirán la impresión y el conocimiento del vudú y de los zombis en la sociedad americana de la época.

Sin ir más lejos, trabajo de investigación de Hilda Phelps Hammond *Beware the*

²²⁵ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 58.

Veil of Voodooism in America (1930) estudiaba el vudú en Nueva Orleans y el zombi que menciona en su texto como “el dios africano Zombi”²²⁶ y habla de este como el dios serpiente que lleva el mismo nombre que el muerto viviente haitiano.

Desde el lado de la ficción encontramos la novela de John Esteven *Voodoo: A Murder Mystery* (1930) que nos habla desde el punto de vista de un personaje cubano también *Drums of Damballa* de H. Bedford-Jones que el mismo autor identifica su trabajo como una ficción histórica. El libro detalla las atrocidades del vudú a través de una serie de documentos y cartas traídos de Haití hasta los USA en 1803. Donde aparecen documentos acerca de los zombis, marcando probablemente la primera vez que llegó la palabra a tierra americana, aunque estos documentos no se publicaran a posteriori. En uno de los pasajes del libro relata en detalle el encuentro con un zombi:

O'Donnell stretched out. He was entirely reassured by this reception, so far as personal safety was concerned. He had some dim memory of hearing nursery tales about a zombi, a resurrected corpse that obeyed the orders of the vaudou priest, but understood little about the fable. He could not at all understand, for the matter, why or how his brother could be here in the mountains. Surely if Alexandre were alive he must have sent messages!²²⁷

En un fragmento posterior, Bedford-Jones describe un zombi en una manera que recuerda a *La Isla Mágica*:

O'Donnell looked through the opening. There in the gathering dusk of evening, not ten feet outside the hut, he saw a figure led by a black. It was the figure of an old man, gray-faced, with matted gray hair about face and head, eyes blank and staring, body cloaked with rags. “Alexandre!” cried O'Donnell, staring to his feet. “No, no –impossible–” The blank eyes looked at him and passed him by. He halted in the doorway. Horrified realization burst upon him. Where was the handsome, soldierly, laughing man he had known two years ago? Vanished utterly. Here stood an idiot, it seemed, a man stricken, old, unkempt, a dram

²²⁶ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 82.

²²⁷ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 82.

caught roaming through daylight hours...²²⁸

El estudio de los zombis en el libro, en un momento en que hacía muy poco que empezaban a ser conocidos, es quizás el más detallado en términos de folclore haitiano y el más certero en trabajos de ficción aparecidos hasta esa fecha, antes de que se estrenara en el cine *White Zombie*.

2.4. Las raíces del zombi: Un paseo por Haití y la religión vudú

4.4.1. Contexto cultural e histórico haitiano

Para llegar a vislumbrar la importancia tanto del vudú como de la figura del zombi y su simbología es necesario hacer un recorrido por los primeros años de vida de Haití, desde su inicio como colonia, pasando por a su sangrienta revolución y sus primeros años como república independiente, ya que sin duda no se puede llegar a entender estos dos aspectos fundamentales en la cultura haitiana sin antes comprender las vicisitudes por las que ha pasado la isla y sus habitantes.

En las primeras décadas del siglo XVIII la colonia francesa era la envidia de toda Europa. Solamente 360.000 blancos y el mismo número de mulatos libres dominaban la isla y a todos los esclavos que habitaban en ella, una fuerza de casi medio millón de personas que generaban las dos terceras partes de los comercios marítimos franceses. En 1789 las exportaciones de algodón, café, cacao, tabaco o azúcar llenaban las bodegas de más de cuatrocientos barcos, haciendo que no menos de 5 millones de franceses –de 27 millones en ese momento- dependieran económicamente (de una manera u otra), de la explotación de los recursos naturales de la isla. Dos años más tarde, en 1791 –después de la revolución francesa- este panorama tornó por completo tal y cómo apunta Davis “*the colony was shaken and then utterly destroyed by the only successful slave revolt in history*”.²²⁹

²²⁸ *Ibid.*

²²⁹ DAVIS, W. *The serpent and the rainbow: A Harvard scientist's astonishing journey into the secret societies of haitian voodoo, zombies, and magic*. Nova York: Simon & Schuster paperbacks, 1985. p. 65.

Después de una serie de salvajes revueltas por parte de los esclavos haitianos, dirigidos por François Dominique Toussaint Louverture y Jean Jacques Dessalines al final del siglo XVIII, Haití proclamó su independencia convirtiéndose en el segundo país del continente americano, después de los EEUU, y primero de América Latina en acceder a ella tras un proceso revolucionario de carácter abolicionista. Los esclavos lucharon y vencieron al ejército enviado por Napoleón Bonaparte -40.000 soldados para restablecer el imperio francés- para tomar por la fuerza la soberanía de la isla y declarar oficialmente la independencia de la isla el 1 de enero de 1804. El discurso inaugural de Dessaline plasma la brutalidad y ferocidad con la que consiguieron escindir el yugo francés:

We will write this Act of Independence using a white man's skull as an inkwell his skin as parchment and a bayonet as a pen.²³⁰

Lo que vendría a ratificar una de las dos tesis que intentan explicar la sorprendente victoria de los haitianos frente a Francia, que en ese momento era el mayor imperio de Europa. En palabras del propio Davis:

The second explanation offered for the European defeat is that fanatic and insane hordes of blacks rose as a single body to overwhelm the more "rational" white troops. It is true that in the early days of the revolt three salves fought with few resources and extraordinary courage. Accounts of the time report that they went into battle armed only with knives and picks, or with sticks tipped on iron, and they charged bayonets and cannon led by the passionate belief that the spirits would protect them, and that their deaths, if realized,

²³⁰ RUSSELL, *Op. cit.*, p. 15. Ahondando en la frase extraída del discurso de Dessaline, Revenga añade "Según cuentan las leyendas, el acta de independencia se escribió sobre un pergamino hecho con piel humana de un general francés, utilizando sangre como tinta y una bayoneta como pluma" Amanecer zombi REVENGA. Es interesante ver los paralelismos entre el escrito del acta de independencia haitiano y el grimorio ficticio que aparece en algunas obras de Lovecraft, el Necronomicon, que aparece por primera vez mentado en el cuento *El sabueso* (The hound, 1921) donde se señala que el libro está forrado de piel humana y escrito con sangre en lugar de tinta.

would lead them back to Guineé, the African homeland [...] their fanaticism, however, not only from convivition but also from a very human and fundamental awareness of their circumstances. In victory lay freedom, in capture awaited torture, in defeat stalked death.²³¹

La victoria por eso tuvo un precio muy alto, como resultado el país quedó devastado y la economía en la más completa de las ruinas y el futuro no deparó un panorama más halagüeño.²³² Por un lado, líderes incapaces de organizar un país devastado, por el otro un país aislado de la comunidad internacional, y especialmente por aquellos que tenían intereses económicos de primera orden en el Caribe. Temiendo que el ejemplo de Haití se pudiera reproducir en otras colonias, Europa hizo todo lo posible para frenar cualquier crecimiento de la región.

A finales del siglo XIX la situación se volvió casi insostenible. La isla empezó a recibir presiones por parte de los EEUU por su interés en mantener seguro el Caribe para controlar el Canal de Panamá. Después de la guerra española-americana del 1898, la presencia de America en el Caribe creció exponencialmente con más de 30 intervenciones militares en la región desde 1900 hasta los años treinta. Mientras Haití se desangraba políticamente –siete regímenes diferentes tomaron el poder entre los años 1908 y 1915. El interés de América incrementaba de forma exponencial hasta que en pro de mantener una estabilidad en la región y amparados en el hecho que Haití tenía una deuda con USA de 21 millones de dólares, USA realizó una intervención militar para tomar cargo del país.

En julio de 1915, el Almirante Caperton del buque de la armada *U.S.S* Washington es ordenado a observar de primera mano los altercados producidos

²³¹ DAVIS, W. *Op. Cit.*, p.2 0-21.

²³² La economía de Haití generó en 2009 un PIB nominal de 6.908 millones de dólares y una renta per cápita de 772 dólares, siendo la más pobre de todo el continente americano y una de las más desfavorecidas del mundo. Según *The World Factbook*, el 80% de su población vive bajo el umbral de pobreza y dos tercios de ella es dependiente de un sector de la agricultura y pesca.

por el nuevo gobierno instaurado dirigido por el presidente Guillaume Sam. Al poco de desembarcar en Puerto Príncipe y como posteriormente testificaría ante el Senado, por las razones de la intervención del buque la situación era mucho peor de lo que se habían imaginado en primera instancia:

I was about a mile off and I saw much confusion, people in the streets, and apparently there was a precession, as if they were dragging something through the city, and I afterwards found out, from officers whom I sent ashore that this was the body of President Guillaume Sam, which had been mutilated, the arms cut off, the head cut off, and stuck on poles, and the torso drawn with ropes through the city.²³³

Bajo el pretexto de proteger los intereses americanos y europeos en la isla, el almirante Caperton ordenó asegurar Puerto Príncipe y pedir refuerzos a Washington. Esta acción alterará drásticamente la política americana en la isla, ya que en décadas pasadas la relación de Haití con USA estaba basada principalmente en discusiones de cáliz diplomático. El desembarco de los militares del buque americano supuso el inicio de 20 años de ocupación militar americana en Haití.

Oficialmente la intervención americana se suponía que estaba limitada a proteger los holdings empresariales americanos, franceses e ingleses, en palabras del ex-secretario de estado Robert Lansing, "*terminat[ing] the appalling conditions prevalent in Haití for decades*".²³⁴ De todas formas, existían otros motivos menos altruistas al interés americano por la isla. Para impedir que Alemania convirtiera Haití en una base militar estratégicamente ubicada en la puerta trasera de estados unidos, el presidente Wilson mandó refuerzos adicionales para ayudar a Caperton en el intento de finiquitar las insurrecciones de los rebeldes así como de restaurar el orden en la isla.

Para los haitianos de a pie, la ocupación americana no solamente fue un insulto a su capacidad de gobernarse por ellos mismo, sino también supuso un ataque a su

²³³ RUSSELL, J. *Op. Cit.*, p. 16.

²³⁴ *Ibid*

libertad como individuos. El tratado americano-haitiano, firmado poco después que los marines tomaran el control de Puerto Príncipe, prometía mejorar los pilares básicos de la sociedad del bienestar, tales como la sanidad, carreteras y escuelas, pero en realidad, esta ayuda filantrópica se veía con extrema reticencia por parte de los habitantes de la isla, acabando por desembocar entre los años 1918-1919 en oleadas de violencia y pillaje mostrando a las fuerzas americanas que su presencia estaba lejos de ser bien recibida. De hecho los intentos de mejora de infraestructuras por parte de los americanos utilizando mano de obra haitiana y ayudados por la policía local, hacía pensar a los isleños si la llegada de las tropas americanas no era nada más que un retorno a los días pasados de esclavismo y trabajos forzados.

Desde el primer momento que las tropas pusieron un pie en territorio haitiano, las tensión creció a cotas altísimas. Noticias de atrocidades cometidas por los marines americanos empezaban a circular entre la población creando alarma social y entre una corriente contraria y de carácter violento frente a la ocupación americana. Así lo muestra el siguiente extracto:

It hurt. It stunk. Fairyland had turned into a pigsty. More than that we were not welcome. We could feel it as a distinctly as we could smell the rot along the gutters... In the streets were piles of evil-smelling offal. The stench hung over everything. Piles of mango seeds were heaped in the middle of the highway, sour smelling. It was not merely that these, mingled with banana peels and other garbage, were rotting- the whole prospect was filthy.²³⁵

A medida que la ocupación continuaba y el odio hacia las tropas aumentaba, los problemas raciales no hicieron más que aumentar, como atestigua un oficial americano: “no matter how much veneer and polish a Haitian may have [...] he is absolutely savage under the skin and under strain reverts to type.”²³⁶ Esta actitud explícitamente racista solamente encontraba resentimiento entre las clases acomodadas haitianas –políticos y burguesía-. “The american have

²³⁵ RUSSELL, J. *Op. Cit.*, p.16

²³⁶ *Ibid*

taught us many things” explicaba Ernest Chauvet, propietario del diario de la isla *Le Nouvelliste* “among other things they have taught us is that we are niggers. You see, we really didn’t know that before. We thought we were Negroes”.²³⁷ Poco a poco las calles de Puerto Príncipe se llenaron de soldados fuera de servicio, borrachos, y prostitutas ejerciendo en las calles. Salones y clubs de baile proliferaron por doquier; los americanos introdujeron las leyes denominadas *Jim Crow*²³⁸, creando provisiones para áreas residenciales segregadas, hoteles y incluso para las masas católicas. Como apunta la historiadora Elizabeth Abott “In as many ways as they could manage, the americans were remaking Haiti in their own image.”²³⁹ Davis comparte la visión de Abott añadiendo “To Americans in particular, Haití was like having a little bit of África next door. [...] Something dark, and foreboding, sensual and terribly naughty”.²⁴⁰ Este interés por Haití y su exotismo vehiculado en parte por el vudú y sus ritos, además de las alegaciones de canibalismo y salvajismo, fue mucho más que argumentos de marketing y de la prensa sensacionalista de la época para conseguir la atención del mundo occidental. Fue también un crudo intento de justificar la invasión de la isla, así lo refleja Davis, “any country where such abominations took place could find its salvation only through military occupation”.²⁴¹ La revolución haitiana tuvo un profundo efecto en el siglo XIX en América, especialmente en el sur. Los haitianos eran vistos por los esclavos

²³⁷ *Ibid*

²³⁸ Las leyes de Jim Crow fueron unas leyes estatales y locales en los Estados Unidos promulgadas entre 1876 y 1965, que asignaban la segregación racial en todas las instalaciones públicas por mandato *de iure* bajo el lema "separados pero iguales" y se aplicaban a los estadounidenses negros y a otros grupos étnicos no blancos en los Estados Unidos. En realidad, esto llevó a que el tratamiento y los alojamientos fueran por lo general inferiores a aquellos asegurados para los blancos estadounidenses, sistematizando un número de desventajas económicas, educativas y sociales. La segregación *de iure* se aplicó principalmente en el sur de los Estados Unidos. Ya en el norte, la segregación fue por lo general *de facto* predominantemente hacia los negros que vivían en guetos urbanos.

²³⁹ RUSSELL, J. *Op. Cit.*, p.16.

²⁴⁰ *Ibid* p.16-17.

²⁴¹ *Ibid* p.17.

negros de América como verdaderos héroes a los cuales el hombre blanco temía por el potencial de su revolución, lo que conllevó a que muchos blancos empezaran a sospechar de las prácticas y ritos que estos llevaban a cabo.

El zombi y el vudú jugaron un importante papel en todo ello, ya que era un monstruo que podía ser citado como prueba irrefutable del salvajismo haitiano, su ocultismo y quizás incluso satanismo.

2.4.2. Vudú

Originado inicialmente en Haití a través de aspectos que también encontramos en las Indias Occidentales como la santería y el *candombeé*, combinados con diferentes actos espirituales africanos venidos de Dahomey -África- y mezclados con el catolicismo romano, el Vudú es una tradición religiosa que en el mejor de los casos es incomprendida por los occidentales y en el peor es temida y diabolizada. El término Voodoo y también el *Hoodoo* se ha de diferenciar del *Voudou*, ya que no sólo no encierran diferentes significados culturales sino que además están en clara contraposición el uno del otro²⁴². Desgraciadamente y como resultado de las inapropiadas y sensacionalistas interpretaciones de los medios de comunicación, especialmente Hollywood, la palabra *Voudou* a pasado a representar una fantasía cimentada en la magia negra y la brujería que poco o nada se asemeja a la realidad y que la mayoría de los autores denominan como voodoo -en inglés- para diferenciarla de su homónima *voudou* (fonéticamente más parecida al vocablo que utilizan los haitianos).²⁴³

²⁴³ Muchos investigadores incluyendo a Alfred Métraux y Michael Laguerre, hacen referencia al folclore religioso como Voodoo. Desafortunadamente muchas interpretaciones sensacionalistas o sesgadas, especialmente desde los medios de comunicación, tienen una concepción del Voodoo como una fantasía de magia negra y brujería. Otros antropólogos para intentar mostrar algo de luz respecto a este tema y evitar el estereotipo han substituido esta palabra y su estereotipo negativo por otra serie de palabras más acordes con la religión real haitiana como *vodun*, *voudoun* y *vodoun*. Nosotros hemos optado por esta segunda opción, que aunque no aparezca en el texto por usar el vocablo español vudú, queremos clarificar que en el marco de esta tesis se utilizará esta segunda acepción *vodoun*, por considerar que es más acertada fonéticamente y religiosamente.

McCathy Brown defiende la teoría de una conspiración euro-norteamericana en contra la población haitiana y su “no-oficial” religión nacional, el vudú:

Ha sido incorrectamente representada como magia y brujería, envuelta en un comportamiento orgiástico e incluso canibalístico. Estas distorsiones, son indudablemente atribuidas al racismo y al miedo. Se temía una revolución haitiana de los esclavos en el seno de un dominio de nacionalidades blancas. Haití, consiguió su independencia en 1804, convirtiéndose en una república negra en el hemisferio oeste al mismo tiempo que la economía colonial todavía dependía del trabajo de los esclavos.²⁴⁴

El intento europeo y americano de denigrar el vudú, funcionó extremadamente bien, de manera consciente o inconsciente; motivado por un desprecio racista centrado en la religión haitiana, que ha sido desde tiempos inmemoriales controlada y determinada por los no-blancos. Esta situación ha dado como resultado un sentimiento de pánico contra cualquier manifestación cultural de esa religión (de excesos) transmitida así a la población blanca durante años. Tanto los estudios de Davis como los de Hurston, amén de otros autores de la literatura antropológica, han verificado la existencia del zombi haitiano, con lo que esa percepción de “religión negra” aún se hace más enconada.

La lengua del vudú es el criollo –créole- que deriva del francés, y habitualmente sólo era hablada por las clases populares de la isla, ya que la burguesía no sólo no hacía uso de ella sino que no estaba bien considerada en los círculos pudientes de la sociedad haitiana de la época, de la misma forma que el *Voudou* era la religión mayoritaria del pueblo pero las clases altas mostraban desprecio por sus rituales y ceremonias pese a que es sabido que estas también llevaban a cabo sus ceremonias, pero en la intimidad de sus mansiones.

El *voudou* ha sido utilizado para mostrar una imagen sesgada y de carácter racista, mostrando trazos de una religión diabólica a través de rituales de magia negra y figuras antropomórficas a las que se le clavaba una aguja para malmeter

²⁴⁴ MCCARTHY BROWN, Karen. “Voodoo”. En: Lehmann y Myers, *Magic, witchcraft and religion*, p. 321.

físicamente a la persona injuriada –Voodoo-. A tal extremo ha llegado esta perversión de la religión haitiana que aún tiene fuerza y se extiende hasta nuestros días, en palabras de Moreman y Rushton acerca de el devastador terremoto que asoló Haití en enero de 2010 “ *this perversión of Haitian religion, long proffered by a feraful American slave-holders and Christian clergy alike, still appears today: evangelista Pat Robertson explianes, in response to the massive earthquake [...] that the island nation’s independence, and subsequence misery and poverty, were set in motion when the Haitian people “swore a pact to the Devil” during their successful revolution of 1791-1804*”.²⁴⁵

Al igual que en textos de otros autores, en la presente tesis se considera más adecuada la primera acepción de la palabra, pero para evitar posibles confusiones en la lectura del texto se utilizará el vocablo “vudú” por ser el reconocido oficialmente por la RAE, teniendo en cuenta que a partir de ahora el vudú siempre hará referencia a su primera acepción, antes comentada.

Aunque la religión oficial de Haití es el catolicismo, la inmensa mayoría de los haitianos practica la religión sincrética conocida como *Voudou* ²⁴⁶, que significa sencillamente “dios” o “espíritu” en la lengua Fon de Dahomey (ahora llamado Benin), de hecho y aunque para la concepción cristiana de religión puede resultar chocante, los haitianos se consideran a si mismos católicos pero al mismo tiempo también practicantes de *voudou* –el 90% de la población asegura practicarlo sin ninguna contradicción entre la religión oficial de su país y la fe particular heredada de sus ancestros- quizás porque el “*Vodoun, from their point of view, refers to a specific event, a dance ritual during wich the spirit arrive to mount*

²⁴⁵ Rodhes por su parte comenta lo siguiente respecto a la mala prensa de Haití en USAy Europa: “Such depictions of Haiti and bodo both echoed ans inspired dominant U.S prejudices that have existed through the 19th and into 21st centurias. Just as some writers and scholars painted Africa as the “dark” continente, so did they similarly condemm Haiti to unfair and often unsubstained stereotypes and criticisms. These ranged from charges of Haitians’ inferiority and inability to rule themselves to allegations of child xacrifice and cannibalism”. RHODES, G.D *Op. Cit.*, p.70

²⁴⁶ Cómo define muy bien Ishmael Reed “Haití, where it is said that the people are ninety-five per cent Catholic and one hubdred per cent Voodoo” HURSTON, Z.N. *Op. cit.*, p. 35.

and posses the believer.”²⁴⁷

Los orígenes del vudú²⁴⁸ caribeño se encuentran en el preciso momento en que los primeros esclavos fueron transportados de África a las Indias Occidentales. Durante los primeros cincuenta años de su llegada a la isla, que posteriormente se llamaría Haití, los colonos europeos allí asentados exterminaron la población autóctona mediante una combinación de violencia brutal y enfermedades. En un intento de frenar el descenso de la población indígena, –y permitir que el lucrativo negocio de la producción de azúcar continuara facturando a un ritmo frenético- cientos de miles de esclavos fueron transportados en barcos cruzando el océano, desde el oeste de África hasta las Antillas. Como resultado de esta interferencia en la población de la isla, la cultura haitiana primigenia, quedó alterada debido al reemplazo sistemático de sus aborígenes.

Esta cultura encerrada en los confines de la propia isla, la religión y las creencias de los esclavos se fue transformando gradualmente en “un complejo híbrido de animismo africano y catolicismo romano”,²⁴⁹ hasta convertirse en lo que se denominó vudú. Pese a los múltiples intentos de prohibir esas prácticas paganas durante el mandato francés en Haití, el vudú floreció y se endureció ante la adversidad. En una entrevista a Madame Ferdinand, Métraux –escritor de *Voodoo in Haití*” (1959)- plasma de la siguiente manera la verdadera significación del vudú,

Is an extremely vast universe, an African religion indeed, but also a European religion: in a word, a syncretic religion that has blended together not only different African cults but also

²⁴⁷ DAVIS, W. *Op. Cit.*, p. 12-13.

²⁴⁸ Es importante anotar que el término vudú, no es usado por los propios haitianos para denominar su religión. Ellos prefieren definirse como “siervos de Loa”. El vudú bajo su punto de vista, hace referencia a un evento determinado, una danza ritual en la cual los espíritus “montan” a un fiel que es poseído por la deidad durante la ceremonia. DAVIS, *Op., cit.*, p. 11-12.

²⁴⁹ RUSSELL, *Op. cit.*, p. 11.

certain beliefs from european folklore. One here Norman and Breton traditions, carried by the French colonist and adopted by the Blacks; one even finds masonic rites. In short, this is a sort of conglomeration of elements of all kinds, dominated by African traditions. This religion is practiced by ninety per cent of the Haitian people... At the same time these people consider themselves as a catholic, and while I affirm that nine-tenths of the population practice *voudou*, I don not mean that they are not Christian. All vaudou believers are in effect excellent catholics, extremely pious. In their belief, there is no sharp break between the religion that they practice and in wich they believe, and the Catholicism to wich they are bound. Thus vaudou does not reveal itself as a religion opposed to Catolithism. Haitian peasants all, I repeat, are good catholics, and really percieve no contradiction , no oppposition between the official religion of their country and the particular faith that they have inheritted from their ancestrors. Vaudou took on its character in Haití in absence if a Church.²⁵⁰

El vudú es “una religión de creación y vida”²⁵¹. Es adoración por el sol, el agua y otras fuerzas naturales, pero su simbolismo no siempre es entendido de esta forma por otras religiones. Se suele ver como una religión pagana de raíces africanas con “base” católica debido a algunas concomitancias con algunos de sus santos o con representaciones icónicas católicas, pero nada más lejos de la realidad. Sus dioses, sus misterios no son los mismos de los católicos “pintados en negro” como pueden parecer al ojo poco avezado²⁵². Pese a que no es extraño ver a adeptos comprando litografías de santos, estas no representan a los santos en sí, sino que son utilizadas por los fieles para tener referencias visuales cercanas de sus deidades –siendo estas invisibles-. Zora Neale no deja lugar a dudas respecto a este punto argumentando “*Even the most illiterate peasant know that the picture of the saint is only a approximation of the loa.*”²⁵³

²⁵⁰ MÉTRAUX, A. “Voodoo in Haiti”. Estados Unidos: Schocken Books New York, 1972 p. 4-5.

²⁵¹ HURSTON, Z.N. *Op. cit.*, p.113.

²⁵² Para más información acerca del la religión vudú consultar LAS RELIGIONES AFROAMERICANAS (VUDÚ, SANTERÍA, CANDOMBLÉ...) (Spanish Edition) by José Luis Vázquez Borau (15 Feb 2012) <http://www.amazon.co.uk/Sincretismo-Religioso-Animistas-Santeria-Religiones>. Paganismo-Afrocaribeno-Lilith-Dorsey/dp/9707321873/ref=sr_1_3?s=books&ie=UTF8&qid=1342845203&sr=1-3

²⁵³ HURSTON, Z.N. *Op. cit.*, p.114.

Haití tiene dos clases de deidades, los *Rada* o *Arada* y los *Petro*. Los dioses *Rada* son de carácter bondadoso y provienen de Dahomey; los *Petro* son los malvados y se cree que se trajeron del Congo. *Damballah* o *Dambala Ouedo Freda Tocan Dahomey* –su nombre completo– comanda los dioses *Rada*, por otro lado el *Baron Samedi* o *Baron Cimenterre* o *Baron Crois*, es el espíritu que encabeza los dioses *Petro*. Estos espíritus sobrenaturales se llaman *loa* “misterios”, aunque encontramos variaciones en función de su geografía. En el norte de Haití son llamados “Santos” o “ángeles”.

Damballah Ouedo es el supremo Misterio y su símbolo es la serpiente. Pese a que la imagen al que se le asocia es la de San Patricio, nada tiene que ver con esto. El motivo es sencillo, San Patricio –patrón de Irlanda– normalmente suele aparecer junto a una serpiente, ya que cuenta la historia que fue él quien expulsó a las serpientes de Irlanda. También se identifica a *Damballah* con Moisés pese a que tal y como explica Neale este es un caso algo más complicado de explicar:

All over Haiti it is well established that Damballah is identified as Moses, whose symbol was the serpent. This worship of Moses recalls the hard-to-explain fact that wherever the Negro is found, there are traditional tales of Moses and his supernatural powers that are not in the Bible, nor can they be found in any written life of Moses. The rod of Moses is said to have been a subtle serpent and hence came his great powers.²⁵⁴

Por todo el sur de EEUU, las Indias Occidentales y Haití existen cuentos de Moisés y su magia. Cabe la posibilidad que en todos ellos estas historias viajaran de forma espontánea por regiones extensas producido este viaje por el contacto de los negros con el cristianismo, cuando éstos llegaron a las Américas. Para Neale “*It is more probable that there is a tradition of Moses as the great father of magic scattered over Africa and Asia.*”²⁵⁵

Damballah es el mayor y más poderoso de todos los dioses. Él es el padre de todo lo poderoso y bueno, el resto de deidades está bajo su poder. Tal es su dominio

²⁵⁴ HURSTON, Z.N. *Op. cit.*, p. 116.

²⁵⁵ *Ibid.*

respecto a las otras deidades, que incluso haciendo una ceremonia a cualquier otro *loa Rada* para pedirle un favor, éstos han de hablar con Damballah para obtener su beneplácito y darles el poder necesario para llevarlo a cabo. Damballah es también la veneración a todo lo bello en la naturaleza.

El Barón Samedi es otro *loa*. A menudo se le describe portando un sombrero de copa, un traje de chaqueta negro, cuencas vacías en lugar de ojos y tapones de algodón en los orificios de la nariz. Tiene la cara pintada de blanco como una calavera y habla con voz nasal –atributo de la cultura popular que se le confiere a los muertos en vida cuando estos resucitan-. El Barón Samedi espera en los cruces de caminos, donde las almas de los muertos pasan en su camino a Guinee²⁵⁶. Además de ser el omnisciente dios de la Muerte, es también un dios sexual, más concretamente del sexo violento y sadomasoquista, y es representado a menudo por símbolos fálicos y caracterizado por su personalidad obscena y siniestra, además de por su particular cariño por el ron. Es también el dios de la resurrección, pues solamente el Barón puede aceptar a un individuo en el reino de los muertos. Si él está de buen humor, puede conceder a sus seguidores que permanezcan con vida, pero si está de un mal humor, puede cavar sus tumbas demasiado pronto y enterrarlos vivos o aún peor, traerlos como zombis.

Otra de las deidades importantes es el Papa Legba Attibon. Él es el dios de la puerta, es quien controla la puerta del *hounfort*²⁵⁷ y la entrada al cementerio. También es llamado Baron Carrefour, Señor de las encrucijadas. El camino a todas las cosas está en su mano. Cualquier ayuda que se pida a cualquier loa por cualquier motivo debe de ir precedido por un servicio a Legba. Los campesinos lo definen como un anciano que camina con un saco en la espalda –*macout*-. Una fotografía de Joan Baptista suele ser utilizada para representar a Papa Legba. De todos los dioses haitianos, posiblemente Legba es el más conocido para los foráneos ya que según Neale “*no one can exist in Haiti very long without gearing*

²⁵⁶ Guinee es el mundo de los muertos para la religión vudú. Está vigilado por los espíritus Gedés.

²⁵⁷ El *hounfort* es el nombre que se le da al recinto –Templo- donde se congregan los miembros de la sociedad para llevar cabo los rituales.

*the drums and the chanting to Papa Legba asking him to open the gate.”*²⁵⁸

Uno de los conceptos principales en la mayoría de ceremonias vudú, es la posesión de un individuo por los dioses. Durante la ceremonia, la música y la danza son empleadas para conseguir un estado de trance, que hará posible que un dios se manifieste, usando el envoltorio del cuerpo humano del devoto al que se le estará practicando el ritual. La persona poseída se verá desposeída de su alma para dejar entrar al dios.

De acuerdo con la religión vudú, el ser humano está compuesto por dos almas. Una, llamada el *gros-bon-ange* (el gran ángel) que es el responsable de la voluntad, y el *ti-bon-ange* (el pequeño ángel) responsable de la creatividad y del cuerpo. Una vez que el dios ha dejado de tomar posesión del cuerpo del fiel, el pequeño ángel regresa al cuerpo. En el vudú, como en el cristianismo, el alma y el cuerpo están considerados entes independientes el uno del otro pero no pueden vivir el uno sin el otro.

Un *bokor* (mago negro), para convertir a alguien en zombi, necesita que el poderoso Barón Samedi, el dios de los cementerios, le otorgue su permiso y envíe a los Guedes, los genios de los difuntos, para que le ayuden a conseguir el objetivo. Luego debe capturar el pequeño ángel de la víctima. Un zombi parece cataléptico, precisamente por la ausencia de su pequeño ángel. El bokor es el encargado de controlar la voluntad del cuerpo, al encerrar el pequeño ángel en algún recipiente. El bokor puede crear dos tipos de zombis: el *zombie éfface* o *zombie astral*, que es un espíritu, y el zombi *corps cadavre*, que es el zombi de carne y hueso que a recorrido su camino hasta convertirse en el fenómeno de cultura popular que ahora conocemos, el cuerpo resucitado de la muerte. Para los haitianos los zombis espíritus son mucho más poderosos y temibles que los otros, debido a que el bokor controla el espíritu de la persona muerta y puede inyectarlo

²⁵⁸ HURSTON, Z.N. *Op. cit.*, p. 129.

en cualquier criatura viva que quedará a merced de la voluntad del hechicero. Una manera rápida de clasificar esos dos tipos de zombis sería: los zombis espíritus son almas sin cuerpo y los “muertos andantes” serían cuerpos sin almas.

En la sociedad haitiana, la zombificación está considerada una forma social de sanción. El *bokor* normalmente hace un ritual solo a petición de alguien que quiera que la víctima sea convertida en zombi. Davis afirma:

Es un dato significativo, que los casos de zombis reputados, fueron parias en sus comunidades antes de su fallecimiento. En cambio, el bokor que administra los hechizos y polvos, normalmente vive en comunidades donde los zombies han sido creados.²⁵⁹

Este método sirve como castigo muy severo para regular el comportamiento de las personas. En otras palabras, “Los campesinos haitianos temen poderosamente dejar de ser uno de tantos, y convertirse en uno”²⁶⁰. Es exactamente lo contrario de lo que ocurre en las modernas sociedades industrializadas: temen perder su individualidad y convertirse en uno de tantos.

Para que el *bokor* pueda llevar a cabo el proceso de zombificación, necesita los polvos zombi o *poudree*²⁶¹. Juan José Revenga lo explica de la siguiente manera:

Los famosos polvos zombie, [el bokor] los pone sobre la palma de su mano y de un soplo los envía a su víctima, o si son muy potentes los deposita sobre el suelo de la vivienda para que los pise al entrar y el afectado enferme e irremediamente muera, o al menos eso parezca. Los médicos certifican el fallecimiento pero la realidad es que aún

²⁵⁹ DAVIS, W. *Op. cit.*, p. 9.

²⁶⁰ MCINTOSH, Shawn; LEVERETTE, *Op. cit.*, p. 3.

²⁶¹ Este fue el motivo por el cual Wade Davis hizo su incursión en Haití. Quería descubrir la composición química de los polvos usados por los bokor a la hora de llevar a cabo su proceso de zombificación. Davis creía que se trataba de alguna sustancia que educía el metabolismo humano a su mínima expresión. DAVIS, *Op. cit.*, p. 23-37.

está vivo, su pulso es muy bajo –unos tres o cuatro latidos del corazón por minuto-, la respiración no es perceptible aunque respire, hasta que el galeno certifica su muerte y es enterrado. A la noche siguiente el bokor desentierra el ataúd; debido a la poca necesidad de oxígeno que tiene, el sepultado aún sigue vivo, y mediante conjuros mágicos y frotándole el cuerpo con una preparación secreta de hierbas, consigue devolverle a la vida. Una vida que no será vida, pues ha perdido su voluntad y solo obedecerá al bokor.²⁶²

Desde que se habló de la existencia de zombies en Haití por sus lugareños, éstos siempre han extremado las precauciones para prevenir que los cuerpos de sus familiares y allegados fueran reanimados. En el caso de familias acaudaladas depositaban al finado en un ataúd lo suficientemente sólido para evitar la posible profanación de éste al caer la noche. Por el contrario, si eran de familias con pocos recursos, lo más habitual en Haití, el cuerpo era sepultado bajo una sólida construcción de mampostería. En otras ocasiones la familia podía dejar a un familiar de guardia el tiempo necesario hasta que el cuerpo tuviese tiempo de descomponerse²⁶³, o bien enterrar al difunto cerca de un lugar transitado y a la vista, como un camino concurrido, un cruce o también bajo las viviendas de los familiares. En circunstancias extremas “mataban” el cuerpo por segunda vez, decapitándolo o inyectándole algún tipo de sustancia venenosa, para evitar que este fuera usado por los ladrones de cadáveres.

El zombie, en Haití, se sienta en la cúspide de la pirámide mortuoria y su creencia en este fenómeno está absolutamente arraigada en la cultura y la conducta de los haitianos. La existencia de los zombies, no es más que la confirmación de una convicción fundamental en la raza humana: la muerte, ejerce su presión en el mundo de los vivos. Es lógico pensar, que precisamente por este motivo, el zombi haya tenido tan buena aceptación fuera de la cultura vudú que lo generó, ya que al igual que el cristianismo, la creencia en el vudú se basa en la escisión del

²⁶² REVENGA, Juan José. *Amanecer zombie: Un viaje al corazón del vudú*. Madrid: Almuzara, 2006, p. 25.

²⁶³ Esta diferencia es substancial en el cine de zombis moderno. Puesto que una vez llegada la inevitable descomposición del cadáver, este dejaba de ser peligroso por la imposibilidad de convertirlo en zombi. Justo lo contrario de lo que ocurre en los films de *zombis* modernos.

cuerpo y el alma así como en el castigo. En el caso de los haitianos, representado en la figura del zombi, es decir, seguir siendo un esclavo aún después de muerto hasta el fin de los días, (no hay redención del alma) y en la religión cristiana, en padecer un castigo después de muerto para toda la eternidad (el alma es castigada y no encuentra su paz).

2.4.3. El zombi haitiano

La figura del zombi está intrínsecamente ligada al concepto haitiano del alma. Este tema, investigado a conciencia con anterioridad, no aporta unos resultados demasiado claros. Tal y como apuntan Ackermann y Gauthier “*each report containing different, more or less complementary elements of a tradition that appears confused in itself.*”²⁶⁴ Como se ha comentado con anterioridad, aún existe el convencimiento que para los haitianos los humanos tenemos dos almas: El *Gros Bon Ange* y el *Ti Bon Ange*, su traducción sería aproximadamente el “gran buen ángel” y el “pequeño buen ángel”. El *Gros Bon Ange* aparece como una fuerza vital y corresponde de manera muy similar al concepto cristiano de alma, mientras que por su lado el *Ti Bon Ange* es percibido como el guardian del alma, guardando similitudes con el espíritu occidental. (Tabla 2).

Para algunos investigadores el *Gros Bon Ange* gobierna la memoria y los sentimientos, la esencia y la personalidad humana; vive en el cuerpo mientras este duerme, y desaparece cuando un cuerpo es poseído por un *loa*, ya que no pueden cohabitar dos espíritus en un mismo recipiente, volviendo éste cuando el dios deja de “cabalgar” el cuerpo que le ha servido como cavidad, hasta que lo deja y puede regresar a su cuerpo de nuevo, y por tanto puede ser capturado mediante la magia y la brujería para ser vendido. Otros investigadores que han obtenido informaciones más detalladas en la dualidad del alma haitiana contraponen por completo esta idea antes mencionada²⁶⁵ argumentando que en realidad es el *Ti Bon Ange* el que directamente influye en la personalidad humana

²⁶⁴ ACKERMANN, H & GAUTHIER, J *The Ways and Nature of the Zombie* p. 469.

²⁶⁵ *Ibid.*

y que mientras el cuerpo duerme este es desplazado por el loa, el cual, como elemento buscado por la brujería puede ser robado (Tabla 2). Estas aparentes contradicciones son probablemente cuestiones meramente semánticas, o debidas a variaciones de la información según a quién se le haya consultado. Por ejemplo, Hurbon defiende que es el Gros Bon Ange el objeto de la brujería y la zombificación²⁶⁶ y 16 años más tarde se redime de sus palabras aclarando que en realidad es el *Ti Bon Ange*.²⁶⁷

Además, se cree que existe una tercera alma en los humanos e incluso un cuarto componente espiritual, el *n'âme* y el *z'étoile*. El *n'âme* sería el espíritu de la carne, el cual permite funcionar al cuerpo, que de todas formas es equivalente al *Ti Bon Ange*. Y el *z'étoile* es la estrella individual del destino.

La creencia de dos o más almas identificadas por sus funciones como la personalidad, espíritu o guardián de almas, ha sido identificada en muchos otros países, especialmente en Benin, Camerún, Ghana, la Costa de Ivori, Nigeria, Tongo Tanzania y Zaire. En Ghana por ejemplo, una de estas almas es una fuerza vital y no sólo puede ser robada sino también incluso herida por la magia. Este alma corresponde a la personalidad de su propietario y se aparece en sueños. La creencia en una dualidad de almas parece que no sólo está arraigada en el África Subsahariana, también se encuentra presente en poblaciones de descendientes africanos en Jamaica, Surinam y Venezuela, y por todo el Caribe Negro de Belize. Incluso algunos autores creen que el origen de estas creencias son de origen egipcio. De hecho, el etnobiólogo haitiano Lorimer Denis compara al Gros Bon Ange y al *Ti Bon Ange* con las dos almas egipcias *ka* y *Khou*²⁶⁸.

A pesar, o a causa de la naturaleza del sujeto de estudio, hay poco acuerdo acerca de la naturaleza del zombi. Algunos investigadores, etnobiólogo y antropólogos, reconocen que existen dos tipos de zombis: los cuerpos sin alma y las almas sin

²⁶⁶ ACKERMANN, H & GAUTHIER, J. *Op. Cit.*, p.469.

²⁶⁷ *Ibid.*

²⁶⁸ *Ibid*

cuerpos (Tabla 3). Para muchos otros, incluidos escritores y los médicos haitianos Douyouun y Saint-Gérard, el zombi es solamente un cuerpo, y no mencionan en ningún caso la segunda acepción, el zombi del alma. Se debe decir que esta hipótesis es la preferida por la “élite” haitiana.

Los dos tipos de zombis, el del alma y el del cuerpo, incluyen bastantes subtipos clasificados dependiendo de su origen o de su modo o proceso de zombificación. (Tabla 3). Muchas propiedades de los zombis han sido representadas en la literatura (Tabla 4). Muchas de ellas directamente relacionadas con su contexto, se refieren al zombi del cuerpo solamente, incluso si los investigadores son conscientes de la existencia de un zombi del alma, ésta entidad usualmente esta solamente mencionada sin más explicaciones. Además, el folclore histórico no siempre diferencia de forma clarificadora las distinciones entre estos dos tipos principales de zombis; de hecho normalmente sucede al contrario y sus atributos están mezclados y cambian constantemente desde lo real a lo imaginario. Las descripciones del zombi son además bastante contradictorias y algunos fragmentos literarios son de carácter superficial y no mencionan si la magia esta envuelta o no en el proceso de zombificación, así como tampoco mencionan que parte del alma es la robada. De todas formas Ackermann y Gauthier realizan un completo listado que aparece en la en la Tabla 3.

El zombi corpóreo se puede denominar de varias formas *zombi cadavre*, *zombi corps cadavre*, *zombi savanne*, *zombi de la carne*, el *zombi jardin* si éste trabaja en un jardín, *zombi z'outil* si está empleado en una tienda o *zombi bossal* (Sylvain 1901 tal y como se cita en Dewisme.²⁶⁹ Todas estas descripciones y definiciones concuerdan con que éste está representado por un cuerpo que ha sido enterrado y resucitado posteriormente de alguna manera desconocida. El cuerpo es resucitado a través de recitar su nombre. La muerte aparentemente normal esconde el robo del alma, aunque no queda suficientemente claro de que forma el alma es robada antes de la muerte del sujeto, aunque la creencia es que este alma

²⁶⁹ ACKERMANN, H & GAUTHIER, J. *Op. Cit.*, p.469.

es robada cuando la persona todavía está viva. Alternativamente, los zombis son definidos como personas que no han muerto en ningún sentido, estando así en un estado de muerte aparente inducida por el envenenamiento o por algún maleficio, para posteriormente enterrarlos vivos y luego desenterrarlos y resucitarlos (Tabla 3). El envenenamiento ha de acompañarse por la captura del Ti Bon Ange, lo que implica que el zombi es realmente un individuo con un alma incompleta, una carcasa vacía y carente de significado espiritual.

Dewisme anuncia un proceso de zombificación sin envenenamiento, donde el brujo roba el alma aspirándola por una fisura de la puerta de la casa de la víctima y transfiriendo así su alma a una botella. La víctima entonces cae enferma, muere y es enterrada. Por la noche, un brujo se acerca a la tumba de la víctima y le pide al Baron Samedi, el señor del cementerio, su aprobación para abrir la tumba. Si el Baron Samedi le da el consentimiento, el cuerpo es alzado manteniendo la botella dónde yace el alma aprisionada bajo la nariz del sujeto junto con una droga especial. La víctima resucita cuando se alza y está desprovista entonces de cualquier voluntad, memoria y consciencia, hablando con una voz nasal y se la reconoce por ser como un autómatas, con ojos vidriados y mirada absente y así se perpetuará hasta su muerte natural o bien si alguien le suministra sal. (Tabla 4).

El propósito de la zombificación es ante todo convertir a una persona en un esclavo del brujo que lo ha zombificado, hacerlo trabajar como un autómatas en los campos, lugares en construcción, o en una tienda. El zombi puede servir como vigilante, ladrón de bienes o dinero para su maestro o bien para ser alquilado o vendido a terceras personas, pero en el momento en que el zombi prueba la sal o algún alimento que la contenga, se despertará de su letargo dándose cuenta de su penosa existencia y buscará hasta encontrar a su maestro, al cual matará para luego regresar de nuevo a su tumba.²⁷⁰

²⁷⁰ ACKERMANN, H & GAUTHIER, J. *Op. Cit.*, p.475.

Un motivo obvio del proceso de zombificación de un individuo es el sacarle un provecho económico a través de la explotación como esclavo, pero eso parece improbable debido a que el precio de un trabajador ya era extremadamente bajo en Haití. Otro motivo más plausible es como castigo por llevar una conducta inapropiada y ser un elemento indeseable dentro de la sociedad haitiana y llevado a cabo por la sociedad secreta *Bizango*, también conocida como *Zobop*, *Chanpoèl*, *Vlinbindingue* o *Galipote*.

En la línea de este último argumento se encuentra un tercero, en este caso la zombificación sería un castigo ejemplar para los indeseables a los cuales se les exigía un castigo ejemplar y desproporcionado a las tropelías que llevaban en sus vidas, pudiendo ser estas diversas, desde llevar una vida disoluta hasta enfrentarse a la familia por disputas económicas o de tierras. Si bien es cierto que el proceso de zombificación está basado en hechos reales de facto, en general, las historias sobre zombis deben de tomarse con precaución ya que suelen estar basadas en contradicciones y repeticiones, lo que significa que, dejando de lado la credibilidad se pueden “*identified them as stereotypical beliefs of the Haitian masses.*”²⁷¹

Como se aprecia por el número de referencias en la tabla 3, la hipótesis del veneno esta muy extendida y es la más popular. De acuerdo con Davis, el veneno es administrado en forma de polvo y siendo la tetrodoxina²⁷² el elemento del preparado más letal para llegar a zombificar a una persona, aunque la tesis de Davis es problemática por diferentes razones que a continuación se expondrán:

- 1- Muchas de las características de los zombis de carne y hueso pueden ser explicadas por desórdenes mentales como la amnesia y la esquizofrenia catatónica.

²⁷¹ ACKERMANN, H & GAUTHIER, J. *Op. Cit.*, p.475.

²⁷² DAVIS, W. *Op. Cit.*, p. 97 (1985) y p.107 (1988).

- 2- Uno de los ocho polvos zombi que trajo a su regreso de Haití para analizarlos no contenía ninguna traza de pez globo en sus componentes.
- 3- Solo dos de los ocho polvos zombi contenían una pequeña cantidad de tetrodoxina, y aparentemente inocua para el ser humano.
- 4- No quedó claro qué muestras se estudiaron y en qué laboratorios y cuáles fueron los resultados exactos de los análisis.
- 5- Muchas muestras contenían restos humanos y una amalgama de varios ingredientes que de haber sido usados en humanos, su efectos hubiesen sido más bien flojos.
- 6- El veneno era administrado de manera muy poco efectiva, al menos en tres momentos el polvo se depositaba en el suelo, en el camino de la víctima o bajo su puerta por encima de una llama de una vela.

Los ingredientes encontrados en las muestras de Davis incluían radas y sapos, lagartos, miriápodos, tarántulas, pólvora, vidrio y plantas urticantes y irritantes en varias combinaciones. Lo mismo le ocurrió al psiquiatra L.Douyon cuyas muestras de polvos zombi contenían restos de cuerpo humano y de sapo.

Davis sugiere que la tetrodoxina que había en sus muestras fue inactivada por condiciones adversas y que la tetrodoxina en su justa medida causa la muerte aparente, pero no la real, además también aclara que para el creyente en el vudú lo más importante no es el veneno o el envenenamiento sino la captura del Ti Bon Ange. Aún así, la hipótesis de la tetrodoxina se tiene que tomar seriamente. En esencia, la “prezombificación” o la inducción a un estado letárgico se consigue a través de drogas de origen vegetal que causan una difusa encefalopatía mediante la “*modification of the metabolism of neurotransmitters.*”²⁷³ La zombificación, por tanto, es la combinación de la hipnosis y la droga, quizás por la scopolamina o sus derivados, aunque no se ha obtenido ninguna evidencia al respecto hasta la fecha de hoy. El doctor Saint-Gérard, expresa que él no está interesado en

²⁷³ DAVIS, W. *Op. Cit.*, p. 478.

“*piercing the ecret of the prezombification mixture*”²⁷⁴. Él presenta la zombificación como “*an organized social institution with the purpose of protecting Duvalierist and other leaders.*”²⁷⁵

Si antes se había explorado las especificidades del zombi del cuerpo –o de la carne- aún falta indagar en el alma sin cuerpo. Estos espíritus se pueden denominar *zombi astral*, *zombi del espíritu*, *zombi ti bon ange*, *zombi éfface*²⁷⁶ y *vivi*²⁷⁷ y ésta entidad parece ser desconocida incluso por muchos de los haitianos. Suele estar pobremente definida además de recordársele pocos atributos, siendo esencialmente éstos de carácter pasivo (Tabla 4). Incluso la invisibilidad, uno de sus principales atributos y claramente alejada de ser una característica humana, aparece también como propiedad del zombi de carne y hueso.²⁷⁸ El zombi astral es por ende heterogéneo, puede ser aparentemente una alma normal a la que la magia no le afecta o por otro lado, puede ser un alma que a través de la magia sea capturada y esclavizada. Supuestamente, esta alma normal pertenece o a alguien que a muerto en accidente o a una mujer que ha muerto siendo virgen. Perdidas o condenadas a vagar por la eternidad, no queda claro cuándo estas almas pasan a convertirse en zombis per se o si por el contrario son capturadas porque son vulnerables. En la muerte, el Ti Bon Ange se dice que es extremadamente frágil y algunas corren riesgo de ser zombificadas. Otros zombis son las almas de la gente que nunca fue poseída o las almas inhabitadas por un loa. Principalmente porque se considera a éstas almas “bland.”²⁷⁹

El alma capturada, pudiendo ser ésta el Gros Bon Ange o el Ti Bon Ange, se encierra en el interior de un tarro y pudiendo ser un alma perteneciente a una

²⁷⁴ *Ibid.*

²⁷⁵ *Ibid.*

²⁷⁶ *Ibid.* p. 482.

²⁷⁷ DAVIS, W. *Op. Cit.*, p. 482.

²⁷⁸ *Ibid.*

²⁷⁹ *Ibid.*

persona viva o muerta indistintamente.²⁸⁰ Para capturarla se necesita un bote blanco al que se le introducen 21 semillas de *pois congo* o *gâté sang* (*Cajanus indicus*, *Leguminosae*) junto con una cuerda a la que se le han hecho previamente 21 nudos. Entonces el tarro se tiene que colocar bajo la almohada de la víctima. La combinación de la magia y de las semillas hacen que el Gros Bon Ange se sienta incómodo y desaloje el cuerpo dejando al cuerpo solo con el Ti Bon Ange, aquí llamado zombi. Después de la muerte de la víctima, a la que no se le puede dar en vida sal pero sí comida y agua, la cuerda se convierte en una araña y esta araña es el zombi.

Se tiene la creencia de que los brujos tienen en su haber muchas botellas con zombis en su interior, a las que se les pueden dar uso de diferentes formas, alquilándolos o vendiéndolos de la misma forma que también se venden los zombis corpóreos. Estos zombis pueden desempeñar funciones de toda índole o condición, pueden trabajar en el campo, atraer clientes a una tienda o corregir los trabajos de un estudiante. Los zombis también pueden actuar como mensajeros o devolviendo a las mujeres a sus respectivas casas.

Otros usos no son tan benignos. Primero, un zombi espíritu puede matar, infligir enfermedades en personas o alimentos, así como destrozarse cosechas y además lo pueden conseguir encontrándose a distancia de sus objetivos –es lo que se denomina una expedición.- Además, cómo si eso no fuera suficiente, el hechicero puede transformar zombis en humanos, animales (incluyendo insectos) o rocas. También pueden ser transformados en vacas, cerdos o ovejas que son vendidas en el mercado para beneficio de su maestro.

²⁸⁰ *Ibid.*

Tabla 2. La dualidad del alma en el Vudú.

Atributos	<i>Gros Bon Ange</i>	<i>Ti Bon Ange</i>
Naturaleza:	Fuerza vital	Guardián del alma
	Energía indefinida	Similitudes al espíritu de occidente
	Aliento	Sombra pálida
	Parecidos al alma cristiana	Reside en la cabeza
	Objetivo de la magia y la brujería	Relacionado con la cabeza, la sangre, el corazón y el cerebro
	Centro de las sombras	Objetivo consciente
	Zombificación	Inmune a la magia
		Doble de la consciencia personal
		Objetivo de la brujería y la zombificación
Función:	Le da la vida al cuerpo	Protege contra el peligro
	Controla el comportamiento humano	Actitud frente a lo bueno y la verdad
	Confiere salud	Gobierna la voluntad, la personalidad y el carácter

Atributos	<i>Gros Bon Ange</i>	<i>Ti Bon Ange</i>
	Provee del poder de actuar	Nunca miente
	Produce sueños	Confiere poder y riqueza
	Gobierna el pensamiento, la memoria y los sentimientos	Puede curar
		Inicia la fecundación mediante sueños eróticos
		Explica sueños
Destino:	Entra durante la concepción	Entra en el cuerpo durante la concepción
	O bien durante el nacimiento	Lo deja mientras este duerme
	Deja el cuerpo mientras este duerme	Desplazado por el loa mientras se duerme
	Pérdida de conocimiento	Puede ser robado por un brujo
	Posesión	Necesita descansar cada cierto tiempo
	Desplazado por un loa durante la posesión	Atraído por el agua
	Desplazado del cuerpo mediante magia y semillas	
	Puede ser capturado y vendido	
	Puede ser extraído del cuerpo por protección	

Atributos***Gros Bon Ange******Ti Bon Ange***

	Atraído por el fuego	
	Atraído por el agua	
Después de la muerte:	Deja el cuerpo	Muy vulnerable a la magia
	Protege o castiga a sus parientes	Ronda el cuerpo durante nueve días
	Regresa junto a Dios	Deja la tierra al noveno día
	Asciende al cosmos	Se une a los espíritus bajo el agua
		Asciende al cielo

Tabla 3. Tipos de zombi en la literatura.

Naturaleza

Dual, cuerpo o alma
Solo cuerpo
Solo alma
Cuerpo sin alma: Muerte aparentemente normal sin causa mágica
En una localidad extranjera
En una tumba abandonada
Muerte anormal, alma robada
Aparentemente muerto, alma robada
Después de un maleficio o brujo
Envenenamiento
Envenenamiento o captura del Ti Bon Ange
Sin muerte ni entierro
Después de la captura del Ti Bon Ange

Naturaleza

Cuerpo sin alma: Después de robar el alma
Una víctima capturada y drogada
Alma sin cuerpo: Alma aparentemente normal
Alma perdida
Un aparecido
De gente que ha muerto en accidente
Por suicidio
Prematuramente
Sin un loa en su cabeza
Que su tumba ha sido malmetida
De mujeres que han muerto vírgenes
Alma capturada
Gros Bon Ange
Ti Bon Ange
Alma vendida por el brujo

Naturaleza

Alma sin cuerpo: De gente que murió en el mar o en el extranjero
De niños que murieron en el bautizo
Miscelánea
Fumadores
Un esqueleto vigía
Un soldado británico
Un dios
Un dios Guédé
Un chico muy joven
Un chico ruidoso
Un parásito humano
Un perro débil
Una mecedora

Tabla 4. Propiedades del zombi.

Atributos

Cuerpo sin alma
Emocionalmente y mentalmente muerto
Idiotizado
Sin voluntad
Sin consciencia
Sin memoria
Sin poder reconocer familiares o amigos
No conoce su nombre
Ojos perdidos, vidriosos, ausentes
Sin expresión facial
Voz nasal
Habla muy poco o nada
Capaz de oír

Atributos (continuación)

Llora y grita si se le golpea
Come y bebe sin interés
Como niños
Buen trabajador

2.4.4. El zombi como aparato ideológico

En un país como Haití, donde el vudú es parte predominante de su cultura ancestral, es interesante vislumbrar la figura del zombi –mediante su proceso de zombificación- no solamente como un sistema de creencias religiosas sino también verlo desde el punto de vista de su simbología dentro del contexto de su sociedad. El vudú representa los lazos entre la sociedad postcolonial haitiana y un pasado ancestral africano de largo recorrido, así que estas prácticas paganas son manifestaciones concretas de la historia y la cultura social que han pervivido a los embates e influencias del imperialismo europeo. En 1961, en una entrevista a Fernand Bing, Métraux enfatiza como el vudú llena de esperanzas a los haitianos -primero a los esclavos y luego a los pobres- frente al gobierno central y al sistema económico. Aunque queda fuera de esta tesis un análisis detallado de la ideología del vudú, se intentará analizar la ideología específicamente asociada a la figura del zombi mitológico en el contexto de la cultura occidental, ya que la amenaza de la zombificación en Haití actúa como una poderosa fuerza aplicada a varios agentes de la sociedad para controlar y mantener la estabilidad policial, social y de estatus económico.

La creencia folclórica tanto en el zombi como criatura y en el proceso de la zombificación, representa la ideología del miedo en Haití. Un miedo que lo ha afectado y continua atenazando a muchos miembros de la sociedad haitiana. De hecho, la religión vudú juega un rol ideológico activo en Haití incluso cuando era una colonia francesa. Métraux apunta como los primeros terratenientes franceses en el siglo XVIII vivían en un constante estado de miedo y como “*it was the witchcraft of remote and mysterious Africa wich troubled the sleep of the people in the big house.*”²⁸¹ Los ritos y rituales practicados en las plantaciones esclavistas desconcertaban no sólo a los extranjeros sino que también contribuía de forma directa a causarles una sensación de peligro. Hurston relata la perseverancia de este peligro en la era postcolonial del siglo XX de la sociedad haitiana: “*No one can stay in Haití long without hearing Zombies mentioned in one way or another, and the fear og this thing and all that it means seeps over the countr like a ground current of cold air. This fear*

²⁸¹ BISHOP, *Op. Cit.*, p.52.

is real and deep.”²⁸² En una sociedad donde monstruos como el zombi son aceptados como reales, cualquier mitología asociada con su existencia y creación tiene una fuerza tremenda.

Para poder entender el impacto del zombi como paradigma terrorífico en la población de Haití, primero se debe reconocer las diferencias entre el zombi vudú y el zombi de Hollywood. Davis ilustra el contraste esencial entre los muertos vivientes creados por el vudú y el ritual caníbal llevado a cabo por los necrófagos que aparecen en la pantalla cinematográfica: “*In Haití the fear is not of being harmed by zombies; it is fear of becoming one*”²⁸³. O en otras palabras, a los indígenas locales no les asustan los zombis per se sino aquellos que tienen el poder de crearlos y controlarlos. En realidad, las víctimas producidas por la zombificación como proceso para la esclavización no significan una amenaza para nadie, pero en cambio si pueden aportar otro significado que, sin ser un peligro, relata otra cualidad del zombi haitiano como queda reflejado en una conversación entre Seabrook y Polybce respecto al zombi como tema de conversación: Polybce recuerda que su reacción ante un zombi no fue la de miedo, sino la de inmensa lástima.²⁸⁴ La pobre víctima del ritual de zombificación no es más que una trágica figura a la cual una vez se le ha extraído su identidad y autonomía se convierte en nada más que una carcasa esclavizada.

En Haití, la perseverante creencia en la zombificación y el miedo resultante de su potencialidad para malmeter a las personas, constituye una fuerza ideológica potente. Para Terry Eagleton, la ideología funciona en base a dos niveles: lo que se dice y lo que está implícito, o en otras palabras, “*ideology is less a matter of the inherent linguistic properties of a pronouncement than a question of who is saying what to whom for what purposes.*”²⁸⁵ Para aquellos que creen en

²⁸² BISHOP, *Op. Cit.*, p. 53.

²⁸³ *Ibid.*

²⁸⁴ *Ibid.*

²⁸⁵ BISHOP, *Op. Cit.*, p. 54.

zombis, el peligro de que un brujo capture tu alma constituye algo mucho más real, terrorífico y tangible de lo que puede parecer a simple vista. Este peligro representa la posibilidad real de convertirse en zombi. Los haitianos que creen en la zombificación como un hecho potencialmente real no temen al zombi en sí, sino a lo que implica el proceso de zombificación. No existe peor pesadilla para alguien que ha sido esclavizado, que una vez llegada la muerte, en lugar de encontrar la paz, su cuerpo continúe trabajando en forma de zombi explotado una vez más y representando el escalafón más bajo de la sociedad haitiana.

La ideología del zombi, o quizás la ideología de convertirse en zombi, afecta a la sociedad haitiana en múltiples niveles. Eagleton propone una definición amplia de ideología como “*a kind of intersection between belief systems and political power.*”²⁸⁶ Esta yuxtaposición de la mitología zombi entre lo privado y lo público se puede encontrar en la sociedad haitiana. Por ejemplo, después que Seabrook tuviese su primer encuentro con un zombi, obtuvo una explicación para el fenómeno por parte del Dr. Antoine Villiers, y aunque Seabrook presenta a Villiers como un hombre racional y de ciencia, el doctor admite que hay algunas verdades en las leyendas sobre zombis. Como prueba, atrae la atención de Seabrook mostrándole el artículo 249 del Código Penal haitiano dónde claramente se puede leer –todavía a día de hoy-:

Est aussi qualifié à la vie d'une personne, l'emploi qui sera fait contra elle de substances qui, sans donner la mort, produissent un effet léthargique plus ou moins prolongé, de quelque manière que ces substances aient été administrées, quelles qu'en aient été les suite. Si par suite de cet état léthargique la personne a été inhumée, l'attentat sera qualifié assassinat.²⁸⁷

La mera presencia de este artículo en el código penal muestra la realidad de la aceptación del proceso de zombificación como un hecho real, o por ende, en la

²⁸⁶ BISHOP, *Op. Cit.*, p. 54.

²⁸⁷ DAVIS, *Op. Cit.*, p. 71.

creencia en la zombificación por parte de la población de Haití, más allá o no de la veracidad de las leyendas. Este artículo muestra por ende la perpetuación del mito por parte del gobierno haitiano que aviva y mantiene el miedo respecto al zombi y a la zombificación.

El hacer público el conocimiento del ritual zombi por el sistema legal haitiano, o sus causas sobrenaturales y efectos, hace que la paranoia y el miedo se manifiesten en el día a día de las personas. Polynce insiste en que los zombis son reales, y le explica a Seabrook que pese a ello se sigue practicando la zombificación sin miedo alguno: “ *We know about them, but we do not dare to interfere so long as our own dead are left unmolested*”.²⁸⁸ Hurston muestra como la gente intenta prevenir la zombificación de sus amigos y familiares; el embalsamamiento es la solución más segura, pero estas prácticas no son comunes entre los más pobres, además de ser caras, así que han de tomar medidas más extremas. Por ejemplo, los familiares vigilan el cementerio durante 36 horas, o bien mutilan al cuerpo o inclusive le inyectan veneno directamente en el corazón.

Pero la figura del zombi no solo mantiene el control entre las clases populares en Haití, incluso las clases altas temen que un *Bokor* (brujo malvado) los convierta en zombis. En este aspecto Hurston destaca como la paranoia no esta limitada a la clase pobre o rural haitiana, sino que también se encuentra en la élite, y quizás incluso en un estadio superior, puesto que aún tienen más que perder:

The upper class Haitians fear too, but they do not talk about it so openly as do the poor. But to them it is a horrible possibility... It is not good for a person who lived all his life surrounded by a degree of fastidious culture, loved to his last breath by family and friends, to contemplate the probability of his resurrected body being dragged from the vault –the best love and means could provide, and set to toiling ceaselessly in the banana fields, working like a beast, unclothed like a beast, and like a brute crouching in some foul den in the few hours allowed for the rest and

²⁸⁸ DAVIS, *Op. Cit.*, p.55

food. From an educated, intelligent being to an unthinking, ungrowing beast.²⁸⁹

Para las clases potentadas de Haití, el peligro de la zombificación posee un potencial terrible para su modo de vida, afectando claramente a su sistema de valores y social del que hacen gala. Para los ricos y poderosos no hay nada peor que una vida de trabajo duro y esfuerzo compartiendo el mismo espacio que los agricultores. De hecho, la primera oleada de zombi films producidos por Hollywood se cimentaban sobre este miedo: el miedo que el imperialismo cediera y se convirtieran en esclavos de sus propias colonias esclavizadas.

Sean las historias acerca de los zombis en Haití basadas en prácticas reales de vudú actual o meramente un rumor o una posibilidad remota, lo cierto es que la leyenda posee una gran fuerza ideológica. Tanto las clases pobres como las adineradas son conocedoras de los cuentos y leyendas y los temen y respetan, reconociendo que es mejor ser cauto y creer en la posibilidad en lugar de encerrarse en la idea preconcebida de que tales actos mágicos son inexistentes y convertirse en una víctima de tal castigo. La ideología del zombi –o más específicamente el miedo a ser zombificado- representa un aparato de represión y persuasión del sistema haitiano manifestado en el marco legal y en las prácticas religiosas, así como en la estructura agraria y económica de la isla. Más importante es aún el miedo cerval al zombi como manifestación folclórica de los miedos coloniales y postcoloniales: la subyugación, marginalización y esclavismo.

2.4.5. La zombificación como proceso social

Si se aceptan como válidos los argumentos mostrados por investigadores como Hurston o Davis, la zombificación no es ninguna ficción, ni un mito, existe como tal y está enraizada en la estructura social contemporánea haitiana. Así nos se demuestra en este fragmento del folclore rural haitiano:

By magical or otrher unknown means a person may die and transformed into a criature of living death called a zombie. This living-dead entity is said to have no will of his own, but

²⁸⁹ DAVIS, *Op. Cit.*, p. 55.

can be made to perform slave labor. Opinion is divided as to the process by which this transformation can be made occur. Some Haitians appear to prefer the magical explanation, while others believe that poison is used by malevolent practitioners to cause the change.²⁹⁰

Las evidencias que muestra Davis o Hurston al respecto –que se discutirán más adelante– son varias, inclusive el encuentro con personas zombificadas. Según Davis, en la creencia vudú cualquier persona que haya muerto por causas no naturales –una de ellas por intervención de la brujería– puede ser reclamado posteriormente como un zombi. El proceso de zombificación es percibido por la gente de la isla como un elemento únicamente mágico donde a través del rito misterioso de la zombificación por un *bokor*, éste logra crear a un zombi. Como se ha comentado con anterioridad el *bokor* crea al zombi capturando el *ti bon ange* de su víctima, el componente que según el vudú controla la personalidad, el carácter y la voluntad de la víctima. Un zombi parece en estado cataléptico precisamente porque no tiene su *ti bon ange*. Separado de éste, el cuerpo no es nada más que una carcasa vacía a las ordenes de una fuerza exterior que también mantiene el control del *ti bon ange*. Es importante incidir de nuevo en este punto: el miedo de los haitianos no es en ser herido o muerto por un zombi sino en convertirse en uno de ellos. Este miedo de carácter persuasivo ha levantado un complejo cuerpo de creencias y folclore que continua manteniendo su influencia en pleno siglo XXI. Los dos elementos, el peligro y el hecho de la zombificación confiere al *bokor* una potente arma de control social de cara a sus conciudadanos. ¿Bajo que circunstancias un *bokor* puede hacer uso de sus poderes? O como apunta Davis “*the formula of the poison and the psychological effects of the sorcerer’s spell explain how an individual might be made into a zombie, but why is he or she chosen as a victim in the first place?*”²⁹¹

Según Davis algunos haitianos, incluidos aquellos que formularon las leyes en Haití, consideran la zombificación como una actividad criminal aleatoria y todo apunta a que la zombificación pese a ser un fenómeno extraño y no muy

²⁹⁰ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, *Op. Cit.*, p. 42.

²⁹¹ DAVIS, W. *Op. Cit.*, p.213

habitual, no depende en ninguna medida al capricho y egoísmo de un *bokor* que decide castigar a una persona. Sino que es algo premeditado y con una función social de castigo.

En el libro de Hurston, se explica por un lado el caso de Felicia Felix-Mentor; en el de Davis nos encontramos con el caso de Clavirius Narcisse y Francina Ileus (conocida por Ti Femme). Ambos, zombificados y encontrados años después de su muerte, certificada por un médico, caminando por sus propios pasos. Dentro de la tradición vudú existe el acuerdo que Felicia, Narcisse y Francina murieron y fueron resucitados como esclavos. El psiquiatra Dr. Lamarque Douyon, sostiene, no obstante, que detrás del fenómeno zombi reside una explicación farmacológica para darle respuesta:

Aunque estos zombies fueron reales, [Dr. Douyon] ha sido incapaz de encontrar una explicación científica para este fenómeno. El no cree en los zombis como gente que se levanta de sus tumbas, pero eso no los hace menos interesantes. Él especula que las víctimas solo tienen el aspecto de estar muertas, probablemente bajo el efecto de alguna droga que ralentiza drásticamente el metabolismo humano.²⁹²

Hurston, treinta años antes, entrevistó al director general del Servicio de Higiene el Dr. Rulx Léon, y ambos llegaron a la misma conclusión acerca que el proceso de zombificación usado por los *bokors* durante su ritual tiene una raíz farmacológica. Precisamente Davis, fue en busca de esa fórmula farmacéutica²⁹³

²⁹² DEL GUERCIO, Gino. "The secrets of Haiti's living dead". En: Lehmann y Myers, *Magic, witchcraft and religion*, p. 328.

²⁹³ Davis hace referencia a varias preparaciones para conseguir los polvos zombie, pero todas ellas tienen un ingrediente en común. Una especie marina del orden de los Tetraodontiformes (conocidos vulgarmente como peces globo), que contienen en sus vísceras la tetrodotoxina, una potentísima neurotoxina, considerada una de las más venenosas de la naturaleza. En Japón es conocida por consumir diferentes especies de estos pescados considerados una *delicatesen*.. Los investigadores Fukuda y Tani distinguen entre cuatro estadios de envenenamiento por ingesta. Los dos primeros están caracterizados por un progresivo entumecimiento corporal y la pérdida de la capacidad motora del cuerpo. El tercer grado incluye parálisis del cuerpo entero, dificultad para respirar, cianosis, y baja presión arterial- todo mientras la víctima sigue consciente. El último estadio es una muerte rápida como consecuencia de un fallo respiratorio y la caída de la presión arterial. DAVIS. *Passage of darkness: The ethnobiology of the*

en los años 80 y así lo documentó en su libro *La serpiente y el arco iris*. Irónicamente, la adaptación del libro de Davis que dirigió Wes Craven, restauró los sensacionalistas estereotipos del vudú y los tenebrosos zombis.

Davis defiende que tanto Narcisse como Illeus eran extremadamente impopulares en sus respectivas comunidades. Basándose en una serie de entrevistas realizadas a los miembros de sus respectivas comunidades así como a sus familiares demuestran que Francina Illeus era una ladrona crónica que generaba desconfianza en el mercado de la zona llegando a ser definida por una mambo (sacerdotisa de la religión vudú) como una *maloktcho*²⁹⁴ una palabra criolla que traducida se asemeja a “incivilizado/a”. Por otro lado Narcisse estaba enfrascado en una disputa con miembros de su familia que tuvieron como resultado desterrarlo al ostracismo por parte de su comunidad. Las entrevistas que realizó Davis muestran que los miembros de su familia y los habitantes del pueblo se sentían provocados por la actitud de Narcisse. Incluso un miembro de su familia –un primo- llegó a asegurar que se le hizo un juicio por un tribunal informal en el cual se selló su destino definiendo Davis dicho juicio como “*he had been taken for eight days of judgment by individuals he described as “the masters of the country”, people who “do as they please”*.”²⁹⁵ Esta sospecha también es compartida por Hurston, quien apunta que las víctimas una vez zombificadas no solamente acababan explotados como animales en las plantaciones sino que también se les usa como ladrones o para hacer ver a los conciudadanos el peligro de la zombificación. En este punto, los zombis se convierten de forma literal en un signo de poder social y cultural. Eagleton enfatiza como la ideología no solamente esta relacionada con un particular sistema de creencias sino que además también está ligado al poder, y más específicamente “[*ideology*] has to do with legitimating the power of a dominant social group or class”.²⁹⁶ En Haití la clase dominante no necesariamente tiene que ser la establecida por el gobierno central sino que el poder puede residir en las autoridades regionales, y más importante aún, en los

Haitian zombie. Op. cit., p. 6, 161-166.

²⁹⁴ DAVIS, W. *Op. Cit.*, p.214

²⁹⁵ *Ibid*

²⁹⁶ BISHOP, *Op. Cit.*, p. 58.

líderes de sociedades secretas vudús.

A la vista de estos ejemplos cabe la posibilidad que el peligro de la zombificación no sea ni por motivos criminales ni por motivos azarosos, ya que el *bokor*, que se encarga de administrar el veneno en las comunidades donde el zombi se crea, parece tener el consentimiento de la comunidad para llevar a cabo con total impunidad el acto de zombificación. Las evidencias que muestra Davis parecen indicar que la zombificación se tiene que tomar como una sanción social, administrada por un *bokor* con la total complicidad de la comunidad. De tal manera que sería una práctica designada para reforzar el orden y la conformidad, no para romperla, de hecho la autoridad de la creación de zombis no residiría en el mismo *bokor*, sino a la sociedad secreta a la que pertenece.

SEGUNDA PARTE:

**EL ZOMBI COMO ARQUETIPO FÍLMICO: DEL ARQUETIPO A SU
EXPLOTACIÓN FÍLMICA.**

3. El zombi llega a Hollywood

3.1. El éxodo del zombi hacia occidente

Finalizada la Primera Guerra Mundial, el horror de lo ocurrido no sólo dominaba el contexto sociopolítico, también se filtró en el séptimo arte. Ya fuese como válvula de escape a la ansiedad generada por la herida que provocó la gran guerra o por la situación de incertidumbre que reinó en la posguerra; en Alemania, la nación perdedora, empezaron a producirse algunas visiones terroríficas que encontraban su forma de expresión en el cine: *El gabinete del Doctor Caligari* (1919), *El Golem* (1920) y *Nosferatu* (1922).

La Guerra Mundial, todavía presente, tuvo una influencia enorme en los artistas expresionistas. La historiadora del arte Sidra Stich, en su volumen *Anxious Visions*, relaciona la preocupación surrealista por los cuerpos desfigurados y deformados con la presencia repentina, tras la guerra, de una considerable población de tullidos y mutilados. La guerra moderna había introducido nuevos y anteriormente inimaginables métodos para destruir o reordenar brutalmente el cuerpo humano. Avances paralelos en la medicina moderna habían posibilitado que los soldados sobrevivieran a heridas que anteriormente habrían resultado fatales y poder sobrevivir con cuerpos mutilados o muy desmejorados. Stich lo expresa de la siguiente manera:

La invasión de la muerte en el mundo de los vivos y la representación del cuerpo humano como algo completamente violado predominan en las configuraciones surrealistas [...] Con sus miembros corporales ausentes, dislocados y desproporcionados, las figuras surrealistas llaman la atención sobre el cuerpo como una entidad desunificada en la que prevalecen la ausencia y la deficiencia [...] De hecho, sus degradadas figuras y su carne distendida colapsan los límites habituales que separan al ser humano de otras especies.²⁹⁷

No es de extrañar que el zombi deba a Cesare, el protagonista sonámbulo del doctor Caligari, algunas de las características formales que luego los hicieron famosos después de ver como el expresionismo plasmó ciertas representaciones

²⁹⁷ SKAL, David. J. *Monster show: Una historia cultural del horror*. Madrid: Valdemar, 2008, p. 54-55.

del cuerpo humano en la pantalla cinematográfica.

En Estados Unidos, la caída libre económica que se había iniciado en octubre del 1929 estaba a punto de tocar fondo. En aproximadamente un año la población desempleada del mundo industrializado alcanzaría alrededor de 30 millones de personas. Pero más allá de la amargura estaba el miedo. “El naufragio de la era del jazz había dejado un nuevo paisaje inhóspito tal y como subscribe”²⁹⁸ David J. Skal. Como resultado de ello, los films de gánsters servían como pararrayos de la rabia y el cinismo. El interés popular en los gánsters no era una identificación meramente fáctica: la Ley Seca, había llegado a convertir en criminales a millones de ciudadanos antes respetuosos con la ley. Pero la invención más duradera e influyente a partir de los años 30 fue sin duda alguna las películas de horror.²⁹⁹ Skal explica:

Las películas de monstruos abrieron la posibilidad de la ilegalidad psíquica; un monstruo, para Hollywood, era un gánster del inconsciente. Las encrucijadas cataclísmicas de la historia normalmente conjuran imágenes potentes en el inconsciente colectivo y los años que siguieron al crack económico de 1929 no fueron una excepción.³⁰⁰

En 1931, los temores que habían acosado a la economía americana durante el año anterior se hicieron reales. La depresión era real y empeoraba a diario. Un par de meses más tarde el banco nacional austriaco quebró, iniciando el colapso económico de Europa. En Alemania la crisis resultante contribuiría significativamente a la pesadilla embrionaria del Nacional Socialismo. Según Gilbert Seldes:

²⁹⁸ SKAL, *Op. cit.*, p. 136.

²⁹⁹ Rick Worland describe la diferencia entre el cine de horror y el cine de terror muy gráficamente: “Terror y horror son lo absolutamente contrario. El primero expande el alma, y despierta las facultades de desear vivir; el horror por el contrario, te hiela el alma y está cerca de aniquilar el deseo de seguir viviendo” WORLAND, Rick. *The horror film: An introduction*. Oxford:Blackwell publishing, 2007, p.10.

³⁰⁰ SKAL, *Ibid.* p. 136

Las películas ofrecían una huida instintiva, terapéutica. Los ricos aún podían irse a las islas de los Mares del Sur, los intelectuales se marchaban a México; los pobres iban al cine- La privación masiva compartida durante la Depresión galvanizó el cine como una forma dominante de expresión cultural.³⁰¹

Durante un período de doce meses que coincidió con los momentos más oscuros de la Gran Depresión, cinco arquetipos del terror (Drácula, Frankenstein, La Momia, Dr. Jekyll y Mr. Hyde y el Zombi) de Hollywood fueron lanzados o preparados para el consumo público. Los peores años del siglo pasado para Norteamérica serían los mejores años de los monstruos.

En este contexto social, el éxito de la obra teatral Drácula dirigida por Liveright y la popularidad de los films de terror germanos en Estados Unidos, animó a toda una serie de jóvenes productores a llevar a cabo toda una serie de títulos ya emblemáticos como *El fantasma de la ópera* (1925) y *Londres después de medianoche* (1927). Hasta que finalmente los estudios empezaron a jugar con la idea de producir películas que aterrorizaran a su público.

Y así, finalmente, Hollywood sediento de nuevas historias de terror y nuevas fórmulas de representación iconográfica del horror estaba preparado para recibir con los brazos abiertos a su nuevo huésped. El zombi de Haití, que no haitiano.³⁰²

³⁰¹ SKAL, *Ibid.* p.137.

³⁰² AGUSTÍ, P. *Cine de zombies y fantasmas*. Madrid: Ediciones Masters, 2006, p.13-14 crea una taxonomía bastante discutible del zombi cinematográfico llevándola a una simplificación extrema y equívoca, puesto que ni todos los films de este subgénero producidos por Hollywood son de serie B, ni todos los zombis son aficionados a la carne humana: *Re-animator* (1982), *Posesión infernal* (1982), *La resurrección de los muertos* (2004) entre muchos otros. Y tanto unos como otros, fueron personas normales antes de resucitar. “Hay tres tipos de zombies[...]Los zombies de Hollywood se encuentran en películas de serie B y el rasgo que les caracteriza es que están muertos, pero “reanimados”, y son aficionados a la carne humana[...]Los zombies haitianos pertenecen a la brujería o vudú de la tradición haitiana. Parece ser que carecen de pensamiento libre, y quizá incluso no poseen alma porque emigró hace tiempo. Los zombies haitianos fueron anteriormente personas normales, pero sufrieron una transformación a causa de unas drogas o hechizos, siendo usados posteriormente como esclavos”.

White Zombie (1932) fue la primera incursión del género en el ámbito cinematográfico, pero antes de llegar a las pantallas, el zombi paseó sus maltrechos huesos por Broadway. El primero en intentar sacar partido de este nuevo icono de terror fue el escritor y productor teatral Kenneth Webb, que ya había escrito un par de obras menores *One of the familiy* (1925) y *Who cares?* (1930). Dándose cuenta que podría dramatizar el capítulo del libro de Seabrook, sin tener que pagar un sólo céntimo por derechos de autor, ya que no había ningún copyright asociado ni a la figura ni a la palabra, estrenó la obra teatral *Zombie* en 1932.

Fue una producción de bajo presupuesto, y aún de más baja imaginación, donde el mismo *The Herald Tribune* informaba: “Felizmente, el Sr. Webb no tiene la destreza necesaria para ser tomado en consideración ni tan siquiera por los ingeniosos jueces de los clubs del libro del mes” ³⁰³. Apenas con un sólo decorado, una sala de estar de un bungalow en las montañas de Haití que se repetía en los tres actos, con unos cuantos actores blancos pintados de negro, y en un intento desesperado de ganar algo de publicidad un par de inmigrantes haitianos, no es de extrañar que la obra pasara sin pena ni gloria por los escenarios de Nueva York y Chicago principalmente. *Zombie* se estreno en el Biltmore Theatre de Nueva York un 10 de febrero de 1932 y cerró apenas pasadas las veinte actuaciones; pero los zombis estaban destinados a aparecer en la pantalla cinematográfica. Por suerte, los hermanos Harperlin, Victor y Edward, intrigados por la puesta en escena de Webb acudieron a la representación teatral de *Zombie* y fascinados por la figura del nuevo monstruo decidieron hacer regresar los muertos a la vida.

Pese a que Webb intentó detener el film llevando ante la justicia a los Harperlings por un tema de copyright, finalmente al no ser una idea original de él los derechos no podían ser infligidos y la película siguió adelante y superados los problemas iniciales del film, se decidió contratar a Bela Lugosi por 800

³⁰³ Citado por RHODES, G.D. *Op. cit.*, p. 85.

dólares a la semana por once días de trabajo. Lugosi, que no estaba en condiciones de negociar por estar en horas bajas, decidió aceptar una vez más un salario por debajo de sus posibilidades. Triste decisión, que le fue acompañando desde su primer papel cinematográfico para la Universal en *Drácula*, (1931) hasta el final de su carrera.³⁰⁴

El hecho es que la película sólo contaba con un quince por ciento de su metraje en sonoro, con un Víctor Harperlin a la dirección, que sólo estaba habituado a realizar films de cine mudo; Lugosi fue el actor idóneo para imprimir el carácter necesario, con su mirada hipnótica y su gestualidad (sobre)actuada, al primer malvado cinematográfico de ese subgénero: el asesino Legendre.

White Zombie ingresó la inesperada cifra de 8 millones de dólares en taquilla. Lo que significa una suma de dinero enorme para una película realizada por una productora independiente, con un coste de tan sólo 62.500 dólares. Dejando el camino libre a toda una serie de producciones que, con más o menos éxito, se apropiaron del muerto viviente para asustar a una nueva generación de espectadores incautos. Lugosi, los hermanos Harperlin y *White Zombie* pusieron la primera piedra para convertir al zombi en lo que es hoy en día: un potente símbolo del Apocalipsis, un monstruo cuya apariencia siempre ha retado a la fe de la humanidad en el orden del universo.

3.2. *Zombie*, la obra teatral

El género del terror dominaba las salas en los lados del Atlántico en el 1920. El género empezó después de la Primera Guerra Mundial con producciones como *The Bat* (1920), *The Monster* (1920) y la obra más influyente en posteriores *The Cat and the Canary* (1922). Como recuerda Russell, “*the public had insatiable appetite for chills, thrills and buckets of bood.*”³⁰⁵

³⁰⁴ SERRANO CUETO. *Op. cid.*, p.25-26. Como nos recuerda, “No supo negociar sus honorarios, cosa que perjudicó a la larga toda su carrera, pues, por lo general, sus contratos no eran de los mejores, cobrando bastante menos que, por ejemplo, Boris Karloff”.

³⁰⁵ RUSSELL, *Op. Cit.*, p. 19.

Fuera este terror un entretenimiento de paso o una válvula de escape de las ansiedades producidas por las secuelas de la guerra en Europa y los horrores vistos en las trincheras de ambos bandos, lo cierto es que esta nueva ola no pasó inadvertida. En la República de Weimar, la nación más tocada psicológicamente después de la derrota, empezó a crecer una cinematografía que mostraba visiones terroríficas y monstruosas. Resultado de ello fueron films como *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1919), *Der Golem*, *Wie er in die Welt Kam* (1920), o *Nesferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922).

El éxito de la obra de Liveright, Drácula, y la popularidad de los films de terror alemanes empujó a una nueva generación de productores y directores de intentar generar beneficios aprovechando esta nueva tendencia hacia el terror. En películas como *The phantom of the Opera* (1925) o *London After Midnight* (1927), los estudios de Hollywood empezaron a jugar con la idea de llevar a cabo películas que aterrorizaran a las audiencias. Al finalizar la década, dos films cierran este primer ciclo que tendrán una representatividad e importancia muy por encima del resto de producciones dentro del terror americano: Drácula (1931) de Tod Browning y *Frankenstein* (1931) de James Whale. Este era el contexto en el que vio la luz el libro de Seabrook *La Isla Mágica* (1929). En ese momento Drácula y Frankenstein habían sido producidas tanto para teatro como para cine y el material disponible para los guionistas empezada a escasear. Estaba claro qué hacía falta para seguir en la brecha del cine de terror: se necesitaba una nueva figura de terror. Bajo estas circunstancias no es sorprendente que se anunciara *Zombie*, como una nueva producción teatral en 1932. La obra dirigida por Kenneth Webb, un escritor y productor de teatro, era lo que todo el mundo necesitaba, tanto espectadores como la industria. No sólo era un nuevo concepto completamente fresco al contrario que las ya manidas historias de los cuentos clásicos, sino que además era más importante. No hacían falta largas discusiones acerca del copyright como ocurría con *Drácula*³⁰⁶, así que Webb se percató que podía afanarse el capítulo de Seabrook donde se hablaba del zombi y dramatizarlo sin tener que pagar un céntimo a nadie.

³⁰⁶ RUSSELL, *Op. Cit.*, p. 19.

Pese a la importancia de la novela, la obra teatral pasó sin pena ni gloria debido a una producción bastante floja. Los tres actos se desarrollaban en la sala de estar de un bungalow en las montañas de Haití y algunos cuantos extras personificando a trabajadores haitianos (primero pintados de negros y algo después en un intento de ganar publicidad, contó con inmigrantes haitianos) se hacia obvio que a la obra le faltaba la esencia terrorífica para convertirla en un clásico. *Zombie* no se acercó ni por asomo al éxito que obtuvo *Drácula* de Liveright. De hecho, las criticas fueron bastante negativas como la del Herald Tribune: “*Happily, Mr. Webb hasn’t even the skill to make himself be taken seriously by ingenuous judges of book-of-the-months-clubs*”³⁰⁷ La obra teatral cerró con tan solo veinte representaciones en Nueva York para luego irse a Chicago por dos meses y poco tiempo después desaparecer de los carteles.

Pese a la desastrosa producción, *Zombie* se aseguró un lugar en la historia gracias a que fue la antesala del primer film en el que realmente los muertos vivientes se hicieron famosos. *White Zombie* (1932) de los hermanos Victor y Edward Halperin adopta el escenario de la obra teatral pero dándose cuenta de que el poco éxito de la obra reside en la ausencia de dramatismo y del interés del público acerca de las historias de muertos vivientes.

3.3. *White Zombie* (1932)

La publicación de *La Isla Mágica* pudo haber introducido a los muertos vivientes en la cultura popular americana, pero su impacto fue mas bien limitado. Tal y como apunta Russell: “*For those who hadn’t read Seabrooks book or seen Webb’s short-lived play tue zombie was still persona non grata.*”³⁰⁸ Drácula, Frankenstein, el jorobado de Notre Dame o Jekyll y Mr. Hyde tenían un caché cultural que los hacían instantáneamente reconocibles por millones de espectadores, pero el zombi era una figura advenediza, un intruso del Caribe del que apenas nadie conocía todavía nada.

³⁰⁷ *Ibid*

³⁰⁸ RUSSELL, *Op. Cit.*, p. 20.

Cuando Kenneth Web se percató que *Zombie* no era el éxito de taquilla que el esperaba, las noticias que informaban que Hollywood quizás estuviera interesado en dejar aparecer al zombi en las películas parecía una bendición del cielo, pero en realidad el director teatral poco tenía que hacer. Debido a que no había ningún copyright de la figura ni por parte de Seabrook ni tampoco por Webb, nadie en Hollywood estaba dispuesto a pagar un céntimo por el privilegio de usar el monstruo en un film. Como resultado la obra teatral de Webb no generó mucho interés más allá que el de un punto de partida para un tratamiento de película. Hollywood estaba interesado en zombis, no en el Zombi.

El equipo formado por los hermanos Halperin –Victor y Edward- ya había decidido contar con la ayuda del guionista Garnett Weston para escribir el tratamiento de lo que se convertiría en el debut cinematográfico de la figura del zombi. Weston era la elección perfecta, como demostraba la influencia de Seabrook en una obra suya anterior titulada “*Salt is Not for Slaves*” entendiéndolo perfectamente las bondades que permitía a nivel narrativo la figura de este nuevo monstruo cinematográfico. Webb no estando conforme con que alguien que no fuera él sacara provecho del nuevo monstruo, llevó a los hermanos Halperin ante el juez por derechos de copyright, pero sin suerte alguna al ser dictaminado que el film no podía ser una competencia desleal a la obra de teatro ya que esta ya había finalizado. Esta publicidad extra le vino muy bien a los hermanos Halperin, ya que la producción de carácter independiente carecía del paraguas de una *Major* con el riesgo económico que eso significaba. En su búsqueda de mayor repercusión publicitaria contrataron a Bela Lugosi, casi directamente del set de *Drácula*, dándole el papel principal del film, el Asesino Legendre, quien comandaba las huestes de zombis.

White Zombie, para la mayoría de espectadores de 1932 supuso entrar en una historia alucinante de amor y necrofilia en su primer encuentro visual con el muerto viviente. Tomando como punto de inicio la investigación de Seabrook –la puesta en escena haitiana, los campos de caña de azúcar y el vudú-, el guión de Weston acomoda al zombi en un nuevo nicho cinematográfico dentro de la historia cinematográfica. Tanto daba que los críticos odiaran el film, la audiencia, soberana en sus decisiones, estaba encantada con la oscura y fangosa puesta en escena, con el vudú y por supuesto, con los zombis.

Los monstruos de *White Zombie* realmente merecen el apelativo de muertos vivientes. Madeleine quizás es “simplemente” drogada durante el proceso de zombificación, pero el resto de los zombis simbolizan el peligro real: cuerpos lúgubres reanimados habiendo perdido el alma. Con el maquillaje de Carl Axcelle y Jack Pierce de la Universal (los mismos encargados de dar vida al monstruo de Frankenstein representado por Karloff), insuflan vida a los zombis convirtiéndolos en unas memorables creaciones. Su éxito reside en el modo en el que hacen resonar los miedos de la sociedad más allá de las pantallas cinematográficas. La explosión del horror americano, como muchos críticos han apuntado con anterioridad, se debe al crack económico de 1929. El 29 de octubre de ese año Wall Street se derrumbó en un mañana aciaga perdiendo millones de dólares en el espacio de poquísimas horas, haciendo que el efecto internacional del dólar colapsara la economía produciendo un resultado devastador. Millones de americanos ordinarios se encontraron sin empleo y esperando en las colas para conseguir alimento. Este acontecimiento permite crear una conexión entre el crack económico y el súbito dominio de las películas de terror. En 1929 el terror estaba en las calles de América y en los corazones de los estadounidenses, así como en las pantallas de cine. El crítico del Washington Post, Nelson B. Bell, comenta en febrero de 1932, cinco meses antes del estreno de *White Zombie* lo siguiente:

Many are without employment, many are employed only by virtue of having accepted drastic curtailment of income, many lead their lives in a state of constant dread of the disaster that may overtake them at any minute. This is a state of mind that creates a vast receptivity for misfortunes more poignant than our own... The end of horror pictures is not yet.³⁰⁹

Que el zombi apareciera en la cultura popular americana en este momento difícilmente parece sorprendente a tenor de las palabras y el contexto. En Haití, el zombi había encapsulado los miedos del esclavismo y el terror de la pérdida de la libertad individual que simbolizaba el comercio de la esclavitud durante generaciones de africanos desplazados a la fuerza de África. En 1930, en América, el zombi y el crack del mercado financiero aúnan los tres motivos, expresando la incapacidad que sufría la sociedad ante una economía inestable capaz de reducir los ricos a pobres, los

³⁰⁹ RUSSELL, *Op. Cit.*, p. 23.

banqueros a mendigos. El zombi –un muerto resucitado como esclavo “viviendo” en una vida infernal después de la muerte trabajando como un animal de carga- se convirtió en el monstruo de la época.

White Zombi, capitalizó precisamente esta visión del muerto viviente como una fuerza de explotación entre el terror del público americano. La escena donde Legendre está en los campos de azúcar rodeado de todos los trabajadores convertidos en zombis debía ser vista por los espectadores como una sombría visión del infierno y una irónica inversión de los sueños y esperanzas americanos afectados por la Gran Depresión. En el momento en que el miedo más grande era perder el trabajo –el paro había alcanzado casi el 25% de la población activa- el film transformaba el trabajo en un horror en sí mismo.

Los zombis que trabajan en los campos de azúcar son humanos que se han convertido en autómatas reemplazables. Incluso cuando uno de ellos cae en el molino, el resto sigue trabajando, destrozando su cuerpo en la maquinaria. Es un momento trascendente del film: para los americanos que han visto caer las aplastantes fuerzas del capitalismo en el trabajo, esta escena se convierte en algo especialmente importante. “*They work faithfully and they’re not afraid of long hours*”. Dice Legendre de forma amenazadora, mientras ofrece a Beumont algunos trabajadores zombis para su plantación. Aquí yace el lado oscuro de la economía capitalista que se intenta esconder bajo la alfombra. Desde esta perspectiva es fácil entender el porqué *White Zombie* se convirtió en un éxito comercial. La llegada del zombi fue justo a tiempo y no solo Madge Bellamy fue quien sufrió la indignidad de la zombificación. En el film, cualquiera se enfrentaba a la posibilidad de unirse al ejército de no muertos esperando en la cola por un trozo de pan y un plato de sopa. La zombificación de la economía era de magnitudes terroríficas. “*Millions already knew they were no longer in control of their lives; the economic strings were being pulled by faceless, frightening forces*” explica el historiador David J. Skal “*If the force had a face, it was likely to be that of zombie-master Bela Lugosi, commanding you mesmerically.*”³¹⁰

³¹⁰ RUSSELL, J. *Op. Cit.*, p. 23.

No es ningún accidente que existan en el film seis zombis principales que comprendan un abanico de la sociedad haitiana. Como el malvado europeo, Legendre, ha zombificado a los habitantes representativos de ésta. En la escena en que le habla a Beumont de este hecho que le llena de orgullo, utiliza estas palabras: “*In their lifetimes, they were my enemies: Ledot, the witchdoctor, one my master; his secrets I tortured out of him. Von Gelder, the swine, swollen with riches. He fought against my spells right to the last; he even yet tries to struggle and fight. Ricard, one Minister of the Interior; Scalpiere, Brigand Chief; Marque; and this is Chauvin, the high executioner. He almost executed me. I took them, just as we will take this one [Madeleine]*”³¹¹ Claramente afectado por la retahíla de almas perdidas, Beaumont le pregunta a Legendre que ocurriría si alguna vez ellos se librarán de su maestro, y su respuesta sugiere que sería la misma desgracia que se cerniría sobre los americanos y su miedo a perder su poder frente a los haitianos: “*They will tear me to pieces*”³¹².

De una forma similar, la escena de Legendre en los campos de azúcar resalta la asociación con el pasado colonial europeo. Sus trabajadores zombi son segregados exactamente igual que si se hubiese hecho durante el mandato francés en Haití, con los negros realizando el trabajo duro manual y los mulatos supervisándolo.

La ansiedad central en el film de los Halperin se muestra nada más observar el título: *White Zombie*. Los zombis son un elemento, pero que además éstos sean blancos era una característica para la época como “*white trash*” o “*white savery*”, el término “*white zombie*” implica una violación de la norma racial. En la cultura popular de 1930 parece razonable que los espectadores esperaran que los zombis provenientes de Haití fueran negros en lugar de blancos después de leer *La Isla Mágica*. La “basura”, los esclavos y los zombis son “normalmente” negros, pero cuando el estado del zombi cruza los límites raciales para afectar a las personas blancas, el resultado es el terror. Un terror producido por la pérdida de soberanía física y mental por parte de los blancos frente al miedo de una servidumbre “no-natural.” Para los ciudadanos haitianos el miedo en convertirse en zombi representa metafóricamente el miedo a regresar al estado colonial, un estado esclavista. El peligro en cambio para los

³¹¹ *Ibid.* p. 25.

³¹² *Ibid.*

ciudadanos blancos, tal y como Kyle Bishop explica, es que estos se ven forzados a cambiar su lugar frente a los negros a través de la zombificación. Para Bishop, parte de este miedo pertenece al contexto interracial entre blancos y negros. La violación de estas normas fundamentales en la época aparecidas en el film, incluyen el desplazamiento antinatural de la autonomía blanca, su supremacía y control, representados en parte en la acción de la zombificación de una mujer blanca, Madeleine, ya que es un peligro para la supremacía de las estructuras de poder de su orden y la economía, así como también representa el peligro de la pureza racial.

Hasta hace muy poco el villano de *White Zombie* -Legendre- era identificado como un malvado descendiente de la tradición gótica europea sin tener una relación específica con algún lugar concreto de Haití. Sevastakis, por ejemplo, lo define como un “necromancer” en la tradición de *Drácula* o *The Mummy*. Rhodes complica los orígenes de Legendre describiéndolo como “zombie master” y trazando similitudes entre Fasuto y Svengali, entre otros.

Ahora que las implicaciones del entorno colonial ya han sido exploradas, la identificación racial de Legendre se vuelve más específica. En particular dos críticos, oponen dos designaciones para Legendre con diferentes argumentos acerca de la representación racial y su estructura de poderes. Por un lado Jennifer Fay identifica al asesino Legendre como blanco, y argumenta que su categorización racial representa la profunda preocupación acerca del trabajo y el capitalismo en la era de la depresión americana: “*That one American is slaving for another- that white men and women are equally vulnerable to various forms of exploitation without pay- tells us that zombified work in any form is not only a tropical malady*”.³¹³ Bishop, en cambio, identifica a Legendre como negro, y argumenta que la zombificación de Madeleine representa el “*greatest fear of the colonizers-that native will rise up and become the sominating force*.”³¹⁴

La confusión es comprensible. En el film, se repite de forma contradictoria la asociación por un lado de la historia haitiana, y de la europea y africana por otro. ¿Es

³¹³ BOLUK, S. & LENZ, W. *Op. Cit.*, p. 29.

³¹⁴ *Ibid.*

un nativo? ¿Es un representante de la Europa o América? Se propone en este estudio una tercera vía; Legendre es el terror postcolonial. No sólo Legendre es peligroso, apropiándose de los agentes gubernamentales o económicos (zombificándolos), también representa la fuente primaria de terror relacionada con lo interracial: cuando Madeleine, y después Beumont, ingieren el polvo zombi, en un sentido se infectan o contaminan. Los límites de su cuerpo son violados e invadidos, dejándolos sin su esencia. Sea la interracialidad un peligro para el orden social, a través de la producción de ciudadanos de raza mixta, la metáfora del zombi muestra que la frontera de la identidad asociada con el color de la piel es permeable y cambiante. El film expone un problema casi filosófico acerca de la naturaleza de la autonomía del cuerpo y las estructuras socio raciales en la cultura americana. La cultura postcolonial convierte en criollos a aquellos cuya identidad mina el binomio blanco-negro necesario para la supremacía blanca en sus estructuras de poder.

La palabra “criollo” es un término lleno de estudios literarios postcoloniales. Los personajes que representan “*different kind of whiteness*”³¹⁵ son figuras familiares de la literatura colonial y postcolonial. Existen ejemplos que incluyen Bertha de Jean Eyre, *A High Wind in Jamaica* (1928), o las novelas de Jean Rhys, especialmente *Voyage in the Dark* (1934) y *Wide Sargasso Sea* (1965). Regresando a la literatura postcolonial ofrecen un paradigma conceptual para considerar la naturaleza mixta de los criollos. Como la interracialidad, la zombificación en el film se muestra como una contaminación de la “pura” subjetividad blanca. En la literatura colonial, “*white creoles in the Caribbean diaspora were viewed with suspicion because they were other, a result of their rather too easy association with blacks, or, to put it more bluntly, because of the possible taint of the tarbush.*”³¹⁶ En la literatura colonial y postcolonial el miedo a la interracialidad representada por el criollo y el peligro que representaba para la construcción de un cuerpo blanco superior a menudo se representaba como la idea de una enfermedad contagiosa. Las figuras del zombi y del criollo, la noción de un cuerpo soberano independiente, blanco y autodirigido, es invadido por el otro colonizador, no solamente desde un punto de vista sexual y genético, sino también a través de los tejidos del cuerpo y de sus membranas. Los

³¹⁵ BOLUK, S. & LENZ, W. *Op. Cit.*, p. 30.

³¹⁶ BOLUK, S. & LENZ, W. *Op. Cit.*, p. 30.

cuerpos blancos están en peligro en las sociedades coloniales, y la infección local permanece ante la pérdida de la subjetividad blanca.

El primer film zombi mundial continua siendo un documento de las preocupaciones culturales americanas. Ha sido estudiado desde una gran variedad de perspectivas y acercamientos, el más reciente de los cuales se concentra básicamente en su representación de la raza y el poder. De todas formas, estas aproximaciones tienden a reafirmar la racialidad binaria en el marco postcolonial. Pero si centramos el análisis en las relaciones intertextuales entre *The Magical Island* y *White Zombie*, se puede expandir el marco postcolonial de referencia y posicionar a la figura del criollo, como el principio del final de una raza. El hecho de que esta figura sea esencialmente demonizada en el film apunta a que es una fuente importante de ansiedad cultural en la época.

Sea como fuere, una cosa es clara: los libros de historia explican que los americanos ocuparon Haití entre 1915 y 1934, pero en 1932 la cultura zombi única en la isla invadió la imaginación americana.

3.3. La primera explotación filmica del subgénero zombi. De los años 30 hasta los 50

Aunque el éxito de *White Zombie* fue indiscutible, tan sólo unos cuantos de los grandes estudios mostraron interés en la figura del zombi. De hecho la característica predominante de las películas de zombis de esta época fue su economía de medios a la hora de afrontar sus producciones. Sin la ayuda de sponsorizaciones, los muertos vivientes nunca llegaron a tener el mismo estatus de popularidad y de crítica que otros monstruos de otras películas de terror. Esta posición marginal continuó como parte de la limitación del género durante los años 40 también, una vez finalizada la explosión de los films de terror, y diseminando las películas de zombis en la órbita de los estudios secundarios alejados de las grandes *majors* de Hollywood. Pero no sólo la producción se vió afectada, también la figura del zombi en si, ya que la ausencia de un pasado literario del monstruo hizo que muchos guionistas se tomaran licencias que nada tenían que ver con la leyenda del zombi, mostrando así una

irreverencia respecto a la figura del no-muerto impensable en otras figuras de terror como Drácula o Frankenstein.

En esta década se estrenaron *The Ghoul* (1933), *The Walking Dead* (1936) y *The Man They Could Not Hang* (1936), todas ellas con Boris Karloff como estrella de las cintas; las tres muestran precisamente ese interés por parte de las *majors* en la figura del zombi pero sólo cuando este era despojado de su herencia Caribeña. Eliminadas las ansiedades raciales inherentes en los films, al contrario de lo que ocurría con *White Zombie*, las películas de Karloff convertían al muerto viviente en un monstruo más. Olvidado el interés en Haití y el Caribe, con la II GM a la vuelta de la esquina apareció en el 1936 *Revolt of the Zombies*, producida y dirigida también por los hermanos Halperin. En comparación con *White Zombie*, este film es de clase B, olvidando la excelente atmósfera y la buena dirección del primer film dónde se mezclaba una visión de pesadilla que se movía entre el deseo y la muerte como elementos conceptuales que sobrevolaban durante todo el film. Sin embargo, aquí encontramos una de las características que luego se hicieron reconocibles en el subgénero, las imágenes de calles llenas de zombis, el zombi como masa. Podemos decir que *Revolt* establece los fundamentos para el apocalipsis zombi donde los personajes no son aterrorizados por una o dos de esas figuras sino por todo un ejército de estos. En el film, estos zombis son producto del lavado de cerebro, víctimas del control telepático de Armand; en lugar de ser cuerpos reanimados, estos soldados camboianos son sujetos cuya zombificación es mental en lugar de física al contrario de cómo ocurría en *White Zombie*. *Revolt* por tanto ayudó a abrir una mirada más amplia e inesperada de la figura del zombi en esa década. No es casualidad que “los soldados robot” del film se alejen de films como *White Zombie* o *Uanga* (1936) asemejándose más al asesino sonambulista de *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1919) que a la figura del zombi representado en el primer film de los Halperins. Si en la película de Robert Wiene Cesare se convierte en un símbolo del lavado de cerebro que sufre la población alemana que llevará a la I GM, en *Revolt*, la imagen de la masa sonámbula (zombis) recuerdan vividamente los mismos problemas que mostraba el film de Wiene. Es en este contexto de la I GM que aparece en el film de los Halperin que muestra el paralelismo entre el ejército y las tensiones que se producían en el

mundo a mediados de los años 30 del siglo pasado.

En los años 40 films como *King of the Zombies* (1941) y *Revenge of the Zombies* (1943) muestran ya la forma en que las *majors* y los espectadores pierden el poco interés que tenían en el Caribe para centrarse en las relaciones domésticas entre los africanos y los americanos. Significativamente, este cambio ocurrió en un periodo donde se empezaba a ser consciente del papel de los actores negros dentro del cine americano. El tema principal que giraba en las películas de zombis de los años 40 eran en torno a las relaciones entre los sirvientes negros que aparecían y sus amos. Estos sirvientes reemplazaron a los muertos vivientes de los campos de caña de azúcar como fuente de ansiedad, llegando a su zénit en el film de Jacques Tourneur *I walked with a Zombie* (1943) donde el zombi no solo es algo primitivo sino también es un símbolo de un colapso total de la verdad, la razón y el sentido común. Pero el film de Tourneur y Lewton significa también un regreso a esas raíces haitianas y del vudú que el resto de films de la época le dieron la espalda rescatándolo del purgatorio de los *poverty row films* de la época. Ignorando completamente cualquier film anterior de zombis anterior, Tourneur crea una cinta donde se mezclan la sexualidad reprimida, la disquisición filosófica de los límites del conocimiento, y un estilo visual que roza lo poético con una puesta en escena de luces y sombras que bebe directamente de la tradición gótica literaria. No en vano el film intenta replicar la mezcla de terror psicológico, histeria y extraña atmósfera de las películas anteriores de Tourneur basándose en un artículo de Inez Wallace en el *American Weekly* basado en el trabajo antropológico anterior de William Seabrook, en especial de su capítulo *dead men working in the cane fields*.

La imposibilidad de los personajes (o incluso de nosotros mismos) de encontrar la verdad acerca de los misterios que giran a su alrededor aparece constantemente como marco de referencia en la película haciendonos dudar acerca de lo real y lo verdadero, tomando del género fantástico sus convenciones inherentes llevandolas hasta la pantalla y vehiculizandolas a través del zombi como símbolo de la duda y el ataque a las fuerzas de la razón, tomando la esencia única de esta figura como ejemplo de un monstruo que se encuentra entre un estado liminal en algún lugar entre la vida y la muerte, la ciencia y la

magia, la razón y la sinrazón. *I Walked with a Zombie* se construye en la abigüedad del artículo de Wallace y transforma a los zombis en fascinantes a la par que poderosos símbolos de lo incierto, el desorden y el caos retomando así el tema del choque entre el colonialismo americano y la superstición nativa. Enseñándonos que el zombi aun dispone de un rico significado además de un potencial simbólico aún por destapar. Desgraciadamente el film fue único en su especie en la década de los 40, donde dominaban films como *Valley of the Zombies* (del mismo año 1946), donde se eludía el potencial real del zombi haciéndolo parecer más como un vampiro que como un muerto viviente, y mostrando que el zombi estaba destinado a estar durante más años en los márgenes de la cinematografía.

En los años 50, y a la sombra del hongo nuclear que ensombrecía todo el mundo, el progreso científico había dado el poder al hombre de destruir el planeta entero y toda vida que en él habita. Los terrores de las décadas pasadas se volvieron caducos, los vampiros, hombres lobo, fantasmas, etc estaban desactualizados. La superstición se reemplazó por la ciencia naciendo así un nuevo tipo de monstruo post-nuclear ante el cual no servían de nada los cruzifijos, las balas de plata o el agua bendita. La Guerra Fria, el comunismo, la ansiedad nuclear y a las invasiones tiñeron el cine de ciencia ficción convirtiendo al terror en parte de éste género. Según el teórico cultural Mark Jancovich, una de las claves del cambio ocurrido en la década de los 50 del terror al sci-fi fue el cambio de énfasis “*away from a reliance on Gothic horror and towards a preoccupation with modern world.*”³¹⁷ Este cambio hizo peligrar el retorno del zombi de una vez por todas. De hecho la década de los 50 demostró ser la peor década en cuanto a la producción de films de temática zombi, con tan sólo unos cuantos, y de no demasiada calidad. *Scared Stiff* (1952), *Creature with the Atom Brain* (1955), *Invasion of the Body Snatchers* (1956), *Teenage Zombies* (1957), *Voodoo Island* (1957), *Woman-eater* (1957), *Zombies of Mora Tau* (1957), *Quatermass 2* (1957), *Plan 9 from Outer Space* (1958), e *Invisible Invaders* (1959).

Pese a la poca cantidad y exigua calidad de la mayoría de estos films, con la

³¹⁷ RUSELL, J. *Op. cit.*, p. 47.

perspectiva del tiempo el resultado fue muy positivo, ya que es precisamente en los años 50 donde se descubre que esta década supuso un periodo de transición en la historia cinematográfica de la figura del zombi. Si bien es cierto que en esta década la figura del zombi había caído en maniqueismos mostrados en subproductos de ínfima calidad fílmica e incluso aburridos, es precisamente durante estos años donde se desplaza al zombi de sus orígenes caribeños de miedo a la raza, al vudú y a las ansiedades coloniales, para depositarlo en los miedos acerca de una invasión, el lavado de cerebros o el apocalipsi. Alejando al no-muerto del Caribe y poniendolo en la América atómica, estos films pavimentaron el camino del renacimiento del zombi que confirmó más adelante George Romero con *Night of the Living Dead* (1968).

Carlos Clarens opina acerca de los films de los años 50 con el siguiente argumento:

The ultimate horror science fiction is neither death nor destruction but deshumanisation, a state in which emotional life is suspended, in which the individual is deprived of judgement. That the most successful SF films seem to be concerned with dehumanisation simply underlines the fact that type of fiction hits the most exposed nerve of contemporary society: collective anxieties about the loss of individual identity, subliminal mindcontrol, or downright scientific/political brainwashing (not by accident the trend began to manifest itself after Korean War and the well publicised reports coming out of it of brainwashing techniques) [...] The automatized slaves of modern times look perfectly efficient in their new painless state. From this aspect they are like zombies of old –only we never bother to wonder if zombies were happy in their trance. Zombies, like vampires, seemed so incontrovertibly different; the human counterfeits of [...] Invasion of the Body Snatchers are those we love, our family and friends. The zombies are now among us, and we cannot tell them and the girl next door apart any more.³¹⁸

No hay duda que el impacto de la idea del lavado de cerebros tuvo en el público americano. Las historias acerca del control mental y el esclavismo mental aparecieron por todos lados, mostrando los miedos paranoicos del público americano. El zombi era el monstruo perfecto para encapsular dichas ansiedades acerca de la pérdida de la individualidad, la subversión política y el lavado de cerebros. Algunos films, incluidos *Creature of the Atom Brain* (1955), *Invasion of the Body Snatchers* (1956), *Teenage Zombies* (1957), *Quatermass 2* (1957), *Plan 9 From Outer Space* (1958) e *Invisible Invaders* (1959) presentan una versión moderna del mito del zombi, alejándose de los

³¹⁸ RUSSELL, J. *Op. cit.*, p. 51.

problemas raciales de los films anteriores a favor de actualizar al muerto viviente en la America de la Guerra Fría. En *Invasion*, la zombificación no está ni remotamente conectada a la idea supernatural del vudú, donde se muestra un Apocalipsis en el que la zombificación ocurre en una escala masiva. El peligro en *Invasion* va más allá de la zombificación de unas cuantas personas, de la familia o de un pequeño pueblo. El peligro esta vez viene de toda América o incluso del mundo.

Lo más interesante de estos films es el modo en que enlazan los muertos vivientes con La Guerra Fría, las miedos del poder nuclear y la invasión alienígena. Asentada la idea del Apocalipsis global dominado por una masificación de cuerpos muertos, que hacen explicito las realidades de una guerra nuclear: infinidad de cadáveres amontonados. En retrospectiva, es posible que el cambio de apariencia de los zombis durante los 50 y los 60 fue resultado de esta asociación entre el zombi y la muerte, en un periodo donde la muerte en si misma fue transformada de lo personal e individual en un acontecimiento que muestra el Apocalipsis global.

4. El alzamiento cinematográfico del muerto viviente en la cultura popular: Su segunda explotación

4.1. George A. Romero: El nuevo exponente del Gótico americano

El gótico americano o el cine de horror típicamente americano está localizado entre 1968, el aciago año en el que se ordena la ofensiva de Tet en Vietnam (21-23 de febrero) hasta la llegada a la presidencia de Ronald Reagan en noviembre de 1980. Se ciñe básicamente a producciones de bajo coste que abordan los temas terroríficos o fantásticos, en especial la desintegración de la sociedad y de la familia tradicional tal y como se entendía a finales de los años 60. Estas producciones simbolizaban, a microescala, la estabilidad de una comunidad amparada en las reglas y estratificaciones de una sociedad convulsa y atemorizada que ya había dejado atrás los felices años 20 y se ahogaba en los cambios sociopolíticos producidos por la guerra fría y se despertaba a golpe de napalm cada mañana con las noticias de la guerra de Vietnam. Las reglas habían cambiado y todavía no se sabia cual sería el tablero de juego. Títulos como *El exorcista* (1973), *La matanza de Texas* (1974) o *La semilla del diablo* (1968) ilustraban de forma fehaciente las inquietudes que durante algo más de una

década azotaron a los ciudadanos norteamericanos. El aumento de las tensiones entre blancos y negros, la alarma entorno al deterioro urbano, el aumento de la criminalidad, la terrible guerra de Vietnam o la crisis del petróleo fueron algunos de los elementos que torturaron al país en esos años.

Con una fuerza inusitada, las pantallas cinematográficas empezaron a llenarse con producciones directas, sin ningún tipo de parafernalia que tenían como objetivo dirigirse al espectador de manera certera para mostrarle, con tremenda crueldad, los oscuros reflejos de su inconsciente reprimido. Al igual que el cuadro pintado por Grant Wood, el gótico americano filmico traslada el miedo por lo desconocido, aquello que viene de fuera, y lo hace reposar en lo ordinario, aquello que nos circunda y que a priori conocemos, pero que en realidad bajo esa falsa apariencia de normalidad –al igual que el cuadro- inquieta y hace temer el hecho de que quizás el terror no proviene de países escarpados con castillos decadentes. El horror, al igual que el infierno que exponía Sartre, está en el otro.

Si entendemos el gótico como lo definen Punter y Byron:

Gothic stood for the old fashioned as opposes to the modern; the barbaric opposed to the civilized; crudity as opposed to elegance [Gothic] was the archaic, the pagan, that wich was prior to, or was opposed to, or resisted the stabliment of civiliced values and a well-regulated society.³¹⁹

Nos damos cuenta que el zombi, en este caso representado por los devoradores de carne –ghouls- filmados por Romero, simbolizan la quinta esencia del gótico clásico llevado a un contexto posmoderno. Además de la figura en sí del muerto viviente, se aprecia que aquello que lo circunda (haciendo referencia a los films de Romero), es parte fundamental de la tradición literaria del gótico, particularmente en el modo que adopta y adapta lo que se podría denominar como “espacio antiguo” para reflejar los elementos claves de la cultura que corresponde aquí, así como las ansiedades producidas por el espacio contemporáneo. La tradición gótica ha demostrado que tiene la capacidad de ajustarse y cambiar a través de los años, y un elemento que ha ido

³¹⁹ PUNTER, D. & BYRON, G. *The Gothic*. Singapore: Blackwell Publishing, 2012, p. 50.

evolucionando junto con esta narrativa literaria y amoldándose al paso el tiempo es lo que podríamos denominar como “casa encantada”. Desde los castillos de *The Castle of Otranto* (1764) y *The Mysteries of Udolpho* (1794), a las criptas de *The Monk* (1796), a las oscuras cavernas de Edgar Huntly (1799), a las mansiones de *Rebecca* (1938), o las casas en medio de una plantación como *Absalom, Absalom!* (1936).

The Night of the Living Dead (1968) de George A. Romero emplaza a los protagonistas de la cinta en una granja tradicional del medio oeste americano pero en sus sucesivos films cambia el emplazamiento de la localización siempre en espacios muy singulares: un centro comercial, una base militar bajo tierra, o en un edificio de apartamentos en una sociedad post-apocalíptica y claramente distópica. Todos estos emplazamientos demuestran un entendimiento esencial de la resonancia cultural de sus respectivos films; de hecho las localizaciones son quizás más importantes a la hora de interpretar los complejos mensajes de las películas que los monstruos en sí mismos. El acercamiento a estos textos cinematográficos a través de la visión crítica de la tradición gótica permite establecer, como define Bishop “*the underlying, unresolved cultural foundations of such popular films and facilitate new readings of their implicit social critiques*”.³²⁰

Aunque los films de Romero son innegablemente una parte de la historia del cine de terror americano, éstos no son habitualmente vistos como una parte de la tradición gótica. Sin embargo, las narrativas zombi de Romero actualmente encajan de forma más confortable dentro de la estructura genérica del gótico que en las categorías de terror o de ciencia ficción. Según Hogle, las principales características que definen lo gótico incluyen:³²¹

- 1- El espacio anticuado o vetusto.
- 2- Un secreto escondido del pasado.

³²⁰ BISHOP, W. *Op. Cit.*, p. 120.

³²¹ *Ibid.*

3- Un elemento físico o psicológico inquietante.

4- La oscilación entre la realidad más mundana y la posibilidad de lo sobrenatural.

Mientras que los espacios y emplazamientos usados por Romero son fundamentales para sus narrativas -los protagonistas invariablemente se esconden y defienden sus localizaciones para sobrevivir- éstas no son obviamente anticuadas, y sus secretos escondidos no suelen aparecer presentes para el público ocasional (y no son necesariamente del pasado), las localizaciones en sí son claramente inquietantes de una forma u otra, y lo sobrenatural juega un papel central dentro de la narración. Hogle argumenta que además estas cuatro características hacen al gótico especialmente intercambiable a un acercamiento crítico entre la psicología y la crítica social marxista. Esto ayuda a explicar el por qué de “*longevity and power of gothic fiction unquestionably stem the way it helps us address and disguise some of the most important desires, quandaries, and sources of anxiety... throughout the history of western culture.*”³²² El gótico en *La noche de los muertos vivientes* revela como el film utiliza la localización central para mostrar las ansiedades contemporáneas, particularmente el estado de la familia durante los años 60.

De hecho, dentro de toda la filmografía zombi de Romero, su primer film se puede considerar el más gótico tradicional de todos ellos. Localizando la acción en una casa típica americana, Romero dirige las ansiedades culturales hacia la familia americana de los años 60, acentuando en particular la crisis de la familia nuclear, el alzamiento de la mujer independiente, las luchas raciales y el horror a la guerra del Vietnam.

El film de Romero manifiesta claramente la visión de un gótico contemporáneo que registraría la imposibilidad de una armonía familiar además de la visión de una “*nightmarish haunted house as Gothic settings puts into play anxieties,*

³²² BISHOP, *Op. Cit.*, p. 121.

tensions, and imbalances inherent in family structures.”³²³ Romero convierte en literales estas observaciones, localizando su film en los confines simbólicos de lo que antes era la familia tradicional, algo bastante similar a aquel “espacio antiguo” como característica del gótico que se ha comentado con anterioridad. La casa además puede ser interpretada como un espacio gótico debido a los secretos que guarda y al rol que juega como un lugar seguro que esconde a los protagonistas que en ella se atrincheran. La mayoría de la acción que sucede en la cinta ocurre en una antigua casa alejada de la comunidad en medio del campo, un símbolo de la organización social tradicional así como de el anticuado estilo de vida agrario. Siguiendo este hilo, Anne Williams apunta como la casa (ya sea ésta castillo, mansión, piso, etc.) es un elemento vital dentro de los textos góticos y por tanto se tiene que ver como un personaje en ella misma; por esa razón, la localización de la acción es esencial para entender las funciones figurativas de cualquier narrativa gótica. De acuerdo con Savoy, la alegoría es la más extraña causa de la ficción, y es por eso que “*not surprising that the house is the most persistent site, object, structural analogue, and trope of American gothic allegorical turn.*”³²⁴ Muchas historias góticas americanas se centran en la casa como símbolo de una genealogía familiar, racial, de pureza y de secretos escondidos como la casa de Nathaniel Hawthorne *The house of the Seven Gables* (1851) o las mansiones en medio de plantaciones o en extensas áreas verdes como las que aparecen en las novelas de William Faulkner.

Otro elemento primordial en los films de Romero es el conflicto de relaciones entre arriba y abajo. Según Leslie A. Fiedwer “*The upper and the lower levels of the ruined castle or abbey represent the contradictory fears at the heart of the gothic terror: the dread of the super-ego, whose splendid battlements have been battered but not quite cast down –and of the id, whose buried darkness abounds in dark visions no stormer of the castle had even touched.*”³²⁵ Esta cuidadosa descripción del gótico clásico va como anillo al dedo a *La noche de los muertos vivientes* donde durante todo el film la planta principal de la casa representa el reino de la autoridad masculina –representada por Ben- que

³²³ *Ibid.*

³²⁴ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 28.

³²⁵ Citado en *Ibid.*

pretende mantener la seguridad y las defensas de la casa a toda costa para mantener a sus ocupantes vivos así como a sí mismo, y por otro lado aparece la bodega representada por Harry que sólo se preocupa por su propia seguridad sin importarle nadie más. Esta dicotomía entre arriba y abajo, el superego y el *id* acaban personificándose en los dos actores antes comentados que acabaran por entablar una lucha de poderes.

4.1.1. *The Night of the Living Dead* (1968)

El primer film de zombis de Romero es una de las mayores historias de éxito en la cronología de la industria del cine. Rodado en las afueras de Pensilvania con un presupuesto de 114.000 dólares americanos, inmediatamente atrajo la controversia por sus escenas explícitas de horror que incluían zombis devorando intestinos así como otras partes de cuerpos humanos, ayudándose de primeros planos que mostraban las imágenes con toda crudeza. La crítica en el *Variety* demuestra el shock que supuso el estreno del film:

Untill the Supreme establishes clear-cut guidelines for the pornography of violence, *Night of the Living Dead* will serve nicely as an outerlimit definition by example. In a mere 90 minutes this horror film (punintented) casts serious aspersions on the integrity and social responsibility of its Pottsburgh-based makers, the film industry as whole and [exhibitors] who book [the picture], as well as raising doubts about the future of the regional cinema movement and about the moral health of filmgoers who cheerfully opt for this unrelieved orgy sadism.³²⁶

El film fue un hit primero en los *drive-ins*, y más tarde aún lo resultó ser más en Europa, para finalmente pasadas décadas de popularidad y veneración en los circuitos de media noche se convirtiera según el American Film Institute en uno de los “*Top 100 Thrills*” nunca vistos en pantalla.

El éxito no sólo fue de público sino también de crítica. Los críticos empezaron a reconocer el film de Romero no únicamente como una película capaz de disgustar y aterrorizar al espectador sino como algo más profundo e introspectivo de lo que se pudiese ver a un primer nivel, hasta llegar a ser

³²⁶ Citado en PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 28.

calificada como “*among the most powerful, fascinating and complex of modern horror films*”³²⁷. El film ha sido analizado como parte de un fenómeno reconocido que sacó a la luz un nuevo movimiento denominado el “*modern/contemporary U.S horror film*”³²⁸. La cinta incluso parece ser una sátira de su época. Aunque al inicio de la película da la impresión de ser un film de terror clásico, con un personaje que recuerda al icono de terror Boris Karloff caminando como Frankenstein, ésta se acaba redefiniendo para mostrar nuevos horrores que recuerdan al cine de los años 30 de la Universal o posteriormente, al ciclo de la Hammer (que eran poco menos que copias desdibujadas y tristes de lo que los nuevos horrores pueden ofrecer al público de una forma estética, emocional intelectual o incluso espiritual).

A finales de los años 60, las películas de zombis ya no tenían ningún tipo de vínculo con el vudú o el folclore, así que la irrupción del film de Romero significó la reinención del subgénero, ensalzando los monstruos y sus historias con elementos extraídos de la literatura gótica clásica, las historias de vampiros y las películas de invasiones de ciencia ficción, en especial de los escenarios apocalípticos del fin del mundo; consiguiendo lo que Jauss define como la “*reppropriation of past works*” en el presente.³²⁹

Quizás la influencia más importante del film de Romero de estas narraciones “del fin del mundo” sea la novela *Los pájaros* (1952) de Daphne du Maurier. El relato se centra en una familia feliz que se encuentra de forma inesperada atacada por una horda de pájaros agresivos sin motivo aparente y tienen que hacerlos frente fortificando la casa familiar. Dillard, considera *Los Pájaros* de Hitchcock el predecesor artístico del film de Romero, señalando que “*in both films, a group of people are besieged by an apparently harmless and ordinary world gone berserk, struggle to defend themselves against the danger, and struggle to maintain their rationality and their values at the same time.*”³³⁰

³²⁷ Citado en *Ibid.*

³²⁸ Citado en *Ibid.*

³²⁹ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 96.

³³⁰ *Ibid* p. 101.

Romero ciertamente recrea la situación de una casa atrincherada asediada por una agresiva horda de zombis. Robin Wood ofrece otra fuente primaria de inspiración de *The Night* defendiendo que el antecedente más obvio del film de Romero es la película de Martin Siegel *La Invasión de los Ladrones de cuerpos* basada en la novela de Finney ofreciendo otro punto de vista del Apocalipsis (aquel por el cual la familia o los amigos más cercanos se convierten en monstruos uno a uno), donde el miedo al Otro es claramente presente en ambas versiones del texto. Aunque quizás la fuente más fidedigna del *The Night* se halle en la novela gótica de Matheson *Soy leyenda* y su adaptación cinematográfica *El último hombre vivo en la tierra* en la que Richard Neville literalmente llega a ser el último hombre vivo en la tierra debiendo de permanecer en su casa por la noche para evitar ser víctima de una infestación vampírica a nivel mundial. Durante su lucha por vivir, Neville con el típico pragmatismo americano, fortifica su casa y sale en busca de comida y suministros debiendo matar sistemáticamente a sus amigos o familiares convertidos ahora en monstruos. Estos protocolos fundamentales marcan un cambio dramático en las narrativas de vampiros así como en las películas de invasión de zombis.

Los esfuerzos de Romero para adaptar este multiformato de fuentes diversas demostró tener éxito, ya que de hecho casi todos los films de zombis posteriores a *La Noche* fueron influenciados de una manera u otra por esta nueva “narrativa de invasión zombi.” Debido a que no había relatos cortos, o novelas o ni siquiera películas protagonizadas por hordas de zombis carnívoros antes del 1968, Romero aparece como autor de un nuevo y original texto fílmico. Sin embargo, desde una investigación más detallada, el film demuestra ser un pastiche de multitud de temas; principalmente de las películas de zombis acontecidas en el Caribe. Los cuentos góticos de golems reanimados, de insaciables vampiros, personalidades fracturadas y casas encantadas así como narrativas de ciencia ficción donde se dan invasiones extraterrestres con su resultante paranoia. *The Night* es en síntesis pero a la vez trasciende todos estos subgéneros preexistentes; combinado los elementos más excitantes e innovadores de una variedad de textos establecidos así como de las tradiciones, Romero crea una nueva y vibrante narrativa que acabaría marcando el camino a

sus predecesores. Además, *The Night* difiere de otras películas de zombis anteriores, y se asemeja más a films de vampiros o de alienígenas invasores basándonos en 4 puntos capitales:

- 1- No hay ninguna conexión con la magia del vudú.
- 2- Superan con creces a los protagonistas humanos.
- 3- Comen carne humana.
- 4- Su condición de zombis es contagiosa.

Además se observa que el film de Romero se establece bajo los preceptos de la tradición literario gótica, particularmente en el uso de un espacio anticuado, lugares donde los protagonistas tienen que esconderse y defenderse del asedio zombi.

Habitualmente los films de terror tratan con dos formas diferentes de amenaza. Por un lado monstruos que ponen en jaque a toda la población de la tierra (como por ejemplo sucedía en *La Guerra de los Mundos* (1953, y 2005), por el otro, aquellos seres que ponen en peligro a una sola persona o a un colectivo (*Psicosis*, 1960 o bien *Halloween*, 1978). Pero en el caso de *The Night of the Living Dead* se aúnan los dos componentes antes mencionados, una amenaza local que afecta a un grupo de personas que se encierran en una casa, pero a la vez existe una amenaza global que afecta a todo un país. Esta será la fórmula para las siguientes películas del género –lo que se llegó a denominar “mass zombie”³³¹ y del mismo modo llegó a convertirse en una característica muy utilizada también en otras películas de terror, donde el peligro era de carácter global pero las historias y el drama se desarrollaba de forma local.

Después de la película de Romero, el horror sería global y formaría parte de un sistema de culpabilidad que señalaría a los gobiernos y otras instituciones,

³³¹ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 28.

haciéndolos responsables de los efectos devastadores y como respuesta al terrorismo, el calentamiento global, huracanes, sequías, hambrunas, genocidios, o enfrentamientos nucleares, militares o biológicos dando una visión pesimista de la realidad que nos circunda. El film posee también varios pecados de la condición humana en general y de la sociedad americana en particular que se visualizan durante el transcurso de la película y que Romero saca a la palestra. La crítica al consumismo o al materialismo que está tan presente en *Dawn of the Dead*—su segundo film— no aparece de una forma tan desvelada como en su posterior film. En *La Noche* los zombis son simple y llanamente devoradores de hombres. Haciéndolos menos simbólicos acerca de los pecados de los humanos pero no por ello dejan de tener un sentido consumista, si aceptamos el hecho de su voracidad y su pecaminosidad en el sentido específico de la glotonería.

Otra crítica emergente en el film es la del racismo, pese a que Romero siempre ha defendido que la elección del actor que interpreta a Ben, nunca tuvo que ver con el color de su piel sino más bien a criterios actorales basándose en que era el único actor con experiencia profesional relevante en el set, el hecho es que se hace difícil no ver que la relación entre Harry y Ben no es solamente de poder sino que también hay un trasfondo racista en ella, como apuntan varios críticos al analizar el film. Aún si se pusiera en tela de juicio el supuesto racismo de Harry, existirá otro elemento bastante esclarecedor al final del film, cuando el grupo de rescate acaba matando a Ben en la distancia —aunque sea por error— y por como Romero representa el poder fáctico en ese momento. Las imágenes de una multitud solamente formada por blancos, con sus armas y sus perros de presa matando todo aquello que se interpone en su camino y estableciendo de nuevo un orden capitalista americano y de raza blanca, retrotraen a los conflictos del sur de EEUU y de las cazas de algunos grupos racistas en busca de negros para acabar con ellos. La muerte de Ben en el film confundiendo con un zombi es un síntoma de que él también es percibido como un peligro —al igual que los zombis— frente al orden establecido.

A parte del materialismo y el racismo, la crítica del sexismo es otro recurso que Romero irá ahondando en algunos de sus films, especialmente en el segundo. Los estereotipos femeninos que aparecen en el film son de carácter negativos

todos ellos. El estado catatónico de Bárbara incapaz de ser útil a nada ni a nadie en la casa, la absolutamente dependiente de su novio Judy y la insatisfacción mostrada por Helen, una mujer de mediana edad, reproducen una imagen negativa del género femenino en el transcurso del film. Pese a ello la visión de Romero no es por un interés crítico a la hora de mostrar estas figuras estereotipadas, ya que en este film, todos ellos –hombres o mujeres- son poco empáticos y egoístas. La figura masculina no queda exenta de juicio, mostrándolos también de manera extremadamente negativa. Ben como un violento individualista, Harry el egoísta e histórico cobarde y Tom el obediente pero inepto y sin criterio propio. Todos estos personajes –que son representados en la cinta como personificaciones de las debilidades humanas- son en realidad el resultado de pasar una noche sitiados en una casa desconocida para ellos. El poder del film de Romero reside precisamente en que el peligro reside dentro de la casa y no fuera. No es suficientemente desalentador el tener una hueste de muertos rondando por los alrededores de la casa esperando para poder comerlos vivos (empeño por el cual nunca cejaran), que además los protagonistas han de estar lidiando con las luchas internas para ver quién se hace con el control del grupo, haciendo imposible cualquier tipo de colaboración o incluso compromiso entre ellos, dejando solo espacio para la competición y el conflicto. Paradójicamente, en *La Noche* cualquier persona extra que se añadiera al grupo de reclusos en lugar de ser visto como un par de manos más, capaces de fortificar los puntos débiles de la casa para protegerse de los zombis, se le consideraría más bien como una nueva amenaza a tener en cuenta.

La brutalidad y salvajismo de las personas que aparecen en la película son, a su modo, mucho más chocantes que cualquier cosa que pudiesen llegar a hacer los zombis. Lo que consigue el film es, esencialmente, llevar la idea del pecado original a sus extremos, mostrando como de depravados, violentos y depredadores pueden ser las personas los unos con los otros en circunstancias que hacen que afloren esos pecados fundamentalmente humanos que todos llevamos dentro. Lo que ocurre en la casa es cínico y horripilante, pero no es ni sorprendente ni poco ortodoxo.

La negatividad de los personajes se extiende, de hecho, ante todas las facetas de su vida. El film implica la negación más profunda de la bondad en el ser humano. Todas las relaciones que se establecen en la película son o ridiculizadas o bien negativizadas. Los Cooper, la pareja casada, se odian mutuamente, seguramente un sentimiento que se fue gestando poco a poco a través de los años. Tom y Judy, por su parte, están en el otro extremo; se aman pero su amor es irracional y de índole adolescente pese a ser ya personas adultas, lo que contribuye directamente a sus horripilantes y patéticas muertes. Con Karen matando a sus padres y Johnny –ambos ya zombificados– matando a su hermana Bárbara, obtenemos la completa negación de la familia y sus lazos biológicos. Y finalmente Ben, es la personificación del individualismo más fiero, que posiblemente significaría acabar siendo el héroe en otro tipo de película, pero no en esta (ya que finalmente acaba siendo retratado como un matón violento que acaba reducido a carne muerta). Fuera de la casa, tenemos las imágenes televisadas de la completa ineptitud del gobierno, los científicos y el ejército, lo que se ha llegado a denominar como “*viciousness of American Society*”³³², pero en realidad es algo mucho más profundo. Se trata de un rechazo a cualquier valor en las relaciones humanas, institucionales o virtuosas. Desde el análisis más cínico y nihilista del film, nada es realmente importante, porque el resultado es siempre el mismo. Muerte.

Al contrario de cómo finalizará sus siguientes films, Romero acaba *The Night* con la completa aniquilación de los zombis a manos de tropas de ciudadanos armados. Al alba, el mundo es liberado y la humanidad está de nuevo a salvo: “Todo parece estar bajo control”, anuncia el periodista al final del film. Pero, aún así ¿Quién se puede sentir animado al finalizar esta película? Es claramente la más abrumadora y desesperanzada película de toda la saga de zombis dirigida por Romero, incluso otras donde la victoria pasa a manos de los muertos y de la aniquilación de la raza humana. Lo que le da a esta película a “*gluey, bottomless horror*”³³³ es el final. El mundo ha vuelto a la normalidad:

³³² PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 40.

³³³ *Ibid.*, p. 43.

A normaly of extremely dubious value or goodness, a world in wich thoughtless, unrestrained violence is the only thing to be valued or pursued, and real love, sacrifice, and morality are literally consumed by undead mouths and callous, indiscriminating funereal pyres.³³⁴

Pero no obstante , hay algo en él positivo, algo que se puede aprender acerca de la condición humana, si no como una realidad, al menos como una esperanza o un ideal. Ya que pese a ser una película desorientadora donde no hay esperanza para una humanidad, la única forma de escapar a nuestros pecados como especie es admitirlos, para aprender a redimirnos. Por su efectividad para socavar nuestra arrogancia, nuestra supuesta auto suficiencia y la resultante complacencia, *The Night* ha de ser considerada un importante artefacto cultural por tres razones principales:

- 1- La película representa un cambio importantísimo para las reglas estilísticas y temáticas de la narrativa zombi cinematográfica.
- 2- Ilustra un pesimismo particular en las narrativas de invasiones en el que a la figura humana se la priva de su notoriedad.
- 3- El film es importante por su habilidad atemporal de inducir al miedo y a la reflexión en los espectadores.

El horror de esta y otras películas de zombis viene de reconocer los atributos humanos en el monstruo así como saber que poco se puede hacer por ellos excepto destruir lo humano que les queda.

4.1.2. *Dawn of the dead* (1978)

Diez años después del estreno tremendamente popular y exitoso *The Night of the Living Dead* Romero finalmente preparó la secuela en la que había estado trabajando durante años, consiguiendo una de las pocas secuelas que pervive por encima de su progenitora. Roger Ebert, define *Dawn of the Dead* (1978) como: “*one of the best horror films ever made...bruliantly crafted, funny, droll,*

³³⁴ *Ibid.*

and savagely merciless in its satiric view of the American consumer society."³³⁵ Aunque muchos críticos admitieron que *La Noche* seguía siendo más terrorífica, algunos de ellos piensan que *El amanecer* es más compleja y profunda. Esta vez Romero dispone de entre uno y dos millones de dólares—dependiendo de las fuentes— para llevar a cabo su film. Por segunda vez consecutiva Romero con poco dinero en su haber y un grupo de actores desconocidos en medio del oeste de Pensilvania, produce una película comercial que se convertirá en un éxito y eventualmente en un clásico de su género.

Con una nueva materia prima con la que trabajar, Romero le puso el ojo a la vida a finales de los años 70 en EEUU, como lo había hecho a finales de los 60. Si sus zombis en blanco y negro devoraron una América que se veía reflejada a través de los disturbios raciales, Vietnam y el asesinato de aquellos hombres que traían esperanza, en *Dawn* los humanos y los zombis se muestran en Technicolor en una época donde impera un país (EEUU) de gigantescos centros comerciales, gasolineras, pobreza urbana, aborto a la carta (la ley Roe v. Wade se llevó a cabo en 1973), la Guerra Fría y el racismo que todavía seguía existiendo en una sociedad aún enferma. Teniendo en cuenta que los debates nacionales y que las vidas americanas están todavía fuertemente influenciadas por el racismo, el consumismo, la pobreza, el aborto, la dependencia del comercio exterior y el terrorismo (durante la Guerra Fría, la Unión Soviética invadió Afganistán en el mismo año que se estrenó *Dawn of the Dead* (conocida también por *Zombie*), sin olvidar que EEUU ayudó y dio soporte armamentístico a los terroristas islamistas), es de preveer que el segundo film zombi de Romero fuera considerado por muchos su película más mordaz y un clásico atemporal.

Durante todo el film, aunque especialmente al final, *Dawn* retrata la cultura americana del consumo desmedido criticándola sin ningún tipo de paliativo. Para Romero, en su film, no es el mordisco de un zombi el que nos convierte en monstruos, es el materialismo y el consumismo lo que nos vuela en zombis. Criaturas que en el film son adictas a aquello que satisface los impulsos básicos,

³³⁵ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 45.

las urgencias animales o mecánicas de nuestra condición humana pero que, al mismo tiempo, no solo se presenta desde el comportamiento de los zombis, sino que también lo hace desde el comportamiento humano de sus protagonistas.

Para los zombis la adicción se muestra básicamente por su obsesión irracional de intentar entrar en el centro comercial de forma insistente, incluso si eso significa su destrucción total a manos de Roger y Peter, dos experimentados agentes SWAT. Ni la búsqueda de presas por parte de los zombis ni su tenacidad al intentar entrar pueden explicar porque los zombis escogen ese lugar para intentar ocuparlo cueste lo que cueste. Aunque no se pueda llegar a descubrir, se puede llegar a inferir basándose uno en las descripciones que hace Romero en el film. Éste muestra un mundo infestado de zombis, con iglesias en pie, librerías, clases, etc. No están ni de lejos tan pobladas como el centro comercial. Incluso se puede sospechar que otros lugares relacionados con los excesos humanos como los casinos, bares de copas o burdeles no estarían tan llenos como los centros comerciales. Mientras que otras conductas pecaminosas como el juego, la bebida y la prostitución se ven como conductas lascivas y embarazosas, el materialismo y el consumismo descerebrado no solamente son tolerados, sino que además también nuestra sociedad estimula su condición. Steve, interpreta el comportamiento de los zombis en el film desde un punto de vista muy certero cuando aterrizan por primera vez en el techo del centro comercial y en respuesta a la pregunta de Fran “Porque vienen aquí?” el contesta, “Algún tipo de instinto, Memoria. Lo que acostumbraban a ser. Este era un lugar importante en sus vidas”. La potencialidad de la imagen del centro comercial rodeado por los zombis muestra la importancia del lugar para ellos en sus vidas así como tras su muerte. De nuevo, el horror del comportamiento humano reside no solo en ser devorado o convertirse en un muerto viviente, sino en convertirse en uno de ellos –volviendo al estado primigenio del zombi vudú-, un descerebrado visitante de centros comerciales, sin nada más interesante que hacer que pasearse por las diversas plantas con mirada vacua de satisfacción “*punctuated by longing, lustful stares at windows and racks and displays full of useless, worthless staff.*”³³⁶ .Peter inferirá este eterno juicio a los zombis y a ellos

³³⁶ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 56.

mismos más adelante en la cinta, cuando tengan que mantener de nuevo a raya a las hordas de muertos que intentan tan tenazmente entrar en el centro ya fortificado y una vez hayan matado a cientos de cadáveres para asegurar el emplazamiento: “No saben el por qué, tan solo recuerdan que quieren estar dentro”, a lo que Fran pregunta, “¿Qué demonios son esas cosas?” y Peter le responde, “Ellos son nosotros, eso es todo... Cuando no haya más espacio en el infierno, los muertos caminarán sobre la tierra.” Con esta afirmación, Peter juzga zombis y humanos como condenados a repetir sus trivialidades y errores para toda la eternidad, sin tener nunca más la posibilidad de aprendizaje o de mejora. En ocasiones en *Dawn* se le ha atribuido el adjetivo dantesco para describir la horrible y grotesca visión que se muestra del ser humano, aunque quizás es más aplicable en el contexto precisamente dantiano que explica su propio autor –Dante- cuando habla del pecado como adicción (como ocurre en el film). Un/os pecado/s que en los que gratamente caemos en vida y, sin remedio alguno, los repetimos eternamente en nuestra muerte: “*I learned that to this place of pinishment all those who sin in lust have been condemned, those who make reason slave to appetite*”³³⁷. Exactamente como los condenados en *el Infierno* de Dante, los zombis/muertos, con su raciocinio ya extinto, simplemente siguen su instinto más básico, el de su apetito, incluso si ahora les es completamente inútil y más insaciable de lo que les era antes. En palabras de Paffenroth:

If you shop till you drop, you will drop very far indeed. If you define yourself as a shopper – most likely unconsciously, and therefore all the more insidiously, for probable no one consciously thinks, “I shop, therefore I am”, but we all sometimes act as though we think exactly that- then you really might become only a shopper, and nothing more, forever: “And when there’s no more room in hell, the dead will shop the earth”³³⁸

Por descontado, Romero lleva a otro nivel su crítica dantesca haciéndola más inconfortable para los humanos, en la película los muestra más obsesionados aún que los zombies para ganarse su espacio en el centro comercial. Este es el primer punto de varios en los que Romero equiparará a zombis y humanos por

³³⁷ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 56-57.

³³⁸ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 57.

igual, y quizás sea el más importante: ambos, zombis y humanos son unos insanos e insaciables consumidores. El argumento del film esta constantemente dirigido hacia la codicia de los humanos –especialmente entre los hombres que aparecen en la película, Roger y Steve- para obtener y poseer el centro comercial. En un momento determinado de la película Peter grita, “Who cares? Let’s go shopping!” Desde el inicio del film hasta el final, vemos hombres que se matan entre sí para así poseer cosas que realmente ya no tienen ningún valor, y que además ya no les harán felices. Es una de las visiones más tristes y apabullantes de la cultura materialista.

Después de la muerte de Roger, el consumismo inicial del grupo se convierte en una especie de codicia adolescente donde ya no son ellos quienes poseen las cosas sino las cosas quienes les poseen a ellos. Esto es especialmente interesante ya que acaba enrareciendo su convivencia, sobretodo entre Fran y Steve. La escena donde Steve le propone matrimonio a Fran es el ejemplo más obvio. Cuando podemos sin más entrar en una joyería y llevarnos cualquier cosa que deseemos sin ningún tipo de esfuerzo previo, como Steve hace con el anillo de Fran y se lo entrega como un “regalo”, en realidad no es tal ya que no le ha costado nada, y lo mismo podemos extrapolar acerca de aniversarios, navidades, etc. Todo ello deja de tener significado puesto que sencillamente está alrededor de los personajes. Incluso Fran, que de todos los protagonistas es la más reacia a los encantos del centro comercial, acaba finalmente sucumbiendo ante algún tipo de fantasía consumista. Esto ocurre cuando Fran se encuentra sentada delante de un gran espejo contoneándose y con un maquillaje muy recargado, que roza la decadencia y que imprime a al escena cierto aire grotesco (alejando a Fran de una visión sexy o atractiva). En ese momento se oye por los altavoces (rompiendo el embrujo del ambiente) “Atención compradores!” y Fran se percata de que el centro comercial ejerce una influencia hipnótica transformándolos en sujetos tan irreales como la esencia del propio centro comercial, donde maniquís de piel morena y sonrisa de oreja a oreja conviven en un mundo sin sol y con muy pocos motivos para sonreír. El centro comercial convierte a los protagonistas en muertos en vida exactamente igual que los que están intentando entrar en él. Ellos están atrapados fuera, y los tres protagonistas, dentro.

De los cuatro protagonistas, son los masculinos quienes antes se dejan agasajar por el consumismo voraz que se les ofrece en barra libre al vivir en el centro comercial. Es por ello que otra de las características del film es la crítica sexista. Romero nos muestra escenas estereotipadas de los roles de compra en función del sexo durante el film. En el caso de Fran, mirando comida gourmet, o las poses repipis de ella frente al espejo con diferentes abalorios. En otras escenas, Romero muestra el otro extremo, fantasías masculinas como conducir dentro del centro, jugar a video juegos, o bien ir en busca de artículos característicos de una hiper-masculinidad como por ejemplo enormes armas de fuego y munición que Paffenroth denomina “*the cult of the gun.*”³³⁹

Otro punto a analizar son las relaciones personales que prevalecen entre los personajes del film, estas son de carácter banal, predatorias y destructivas, todas ellas afianzadas en nombre de la defensa propia y la auto preservación. La enorme e incurable violencia entre los humanos y los zombis es otra de las características del film de Romero. Los zombis en esta cinta, son algo más humanos que en la anterior, y por lo tanto, menos inteligentes, lo que les hace más humanos en ciertos aspectos. Especialmente el maquillaje y los efectos están reservados para los ataques más sangrientos y para las escenas de canibalismo, mientras que el resto de zombis que circundan el centro comercial se asemejan mucho más a la gente normal, sin las heridas terribles que se ven en los zombis de las escenas antes mencionadas. Pómulos mordidos permitiendo ver el interior de la mandíbula, cuellos abiertos, ojos agujereados, etc. Esto invita a verlos constantemente más como a nosotros mismos que como a muertos vivientes, y darnos cuenta que nosotros somos ellos, lo que a veces se muestra de forma locuaz en el trabajo de cámara. Muchos de los planos de las muertes de zombis por disparos son tomados desde la perspectiva del zombi. Nos percatamos que la muerte del zombi es tan terrible y aterradora como la nuestra, considerando igual de injusta su ejecución como la inevitabilidad de la nuestra.

En este film, más que en otros, nos vemos a nosotros mismos en la piel de los

³³⁹ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 60.

zombis, y percibimos lo que en realidad somos, prezombis, -cuerpos temporalmente animados, capaces de decidir libremente y conducidos indefectiblemente al pecado, a los hábitos adictivos como el materialismo y la violencia. A través del análisis una cosa está clara en este film: los zombis no son solamente un peligro mortal global, ellos son *nosotros* y nosotros somos *ellos*. Esta ecuación entre zombis y humanos muestra una visión teológica del pecado universal para ambas partes, lo que le da a *Dawn of the Dead* un sentido profundo de horror a la vez que de humanidad. Nos fuerza a admitir y confrontar nuestra existencia pecadora e hipócrita basada en el materialismo, el consumismo, el racismo, el sexismo y la violencia sin límites. La grotesca monstruosidad de nuestros pecados no está confinada solamente en los cuerpos en decadencia de los no-muertos, sino que recae en los humanos, que están en comparación constante con los zombis. Es una visión dantesca de la existencia humana que permite, eso sí, algo de esperanza al final del film (momento en el que Peter y Fran aprenden de sus errores pasados y escapan del centro comercial subidos en el helicóptero con la promesa de construir un mundo mejor).

En esta alegoría fílmica de Romero, la insaciable necesidad de comprar y consumir se convierte en algo profundamente arraigado en la cultura occidental y especialmente americana del siglo XX. La metáfora es simple: los americanos de los años 70 son los auténticos zombis, esclavos del maestro consumismo, migrando sin raciocinio de tienda en tienda por su instintivo deseo de poseer bienes. De hecho, reduciendo a los zombis a este nivel de simbolismo, los monstruos se convierten en poco más que actores de reparto, ya que el mayor interés acaba residiendo en el mismo centro comercial y los cuatro protagonistas desconectados del mundo exterior. El cerebro de los protagonistas humanos ha sido lavado por la ideología capitalista americana y les es imposible ver el mundo en ruinas que les rodea en otros términos que no sean los del consumo y la posesión. En otras palabras, los zombis de Romero no son solamente meras metáforas, también actúan como catalizadores que revelan el verdadero problema que infecta a la sociedad. El consumismo.

La presencia de los zombis revela a los cuatro supervivientes, que en esencia e

inevitablemente son consumidores, y debido a que en el centro comercial disponen de todo lo que quieren, dejan de tener la necesidad –y más importante aún, la habilidad- de producir cualquier tipo de bien por ellos mismos. En ese nuevo paradigma social y económico en el que estamos inmersos, los pocos humanos que aún viven, pierden lo que Marx hubiese llamado su identidad como “*species beings*”³⁴⁰ para ser reducidos a un nivel de “*life activity*” solamente. Cualquier tipo de trabajo que llevan a cabo se debe a un tema exclusivo de supervivencia y no de productividad y así lo ve Bishop también:

According to Romero, the progressive dialectic of society will ultimately stall and fail because humans only consume-they cannot do anything else. When given the chance to transcend the framework of a late-capitalist society in an environment that provides them with all their needs, the surviving humans of Dawn of the Dead only seem able to attempt a recreation of the lost structures of society, and they ultimately become fatally overwhelmed by the perceived need to own rather than produce.³⁴¹

Crear barricadas para aumentar la seguridad, desvalijar las tiendas en busca de alimento y ropa, buscar entretenerse para pasar el tiempo es su actividad en el centro comercial. Según Hegel, el trabajo es necesario para conseguir un estado de autoconsciencia, pero perdiendo la opción de producir y de trabajar, los sobrevivientes del centro comercial de Romero, acaban por perder también aquello que les hace esencialmente “humanos”, causándoles el regreso a un estado más primitivo. De una manera mucho más deliberada que en *The Night*, Romero muestra muy pocas diferencias entre los zombis y los humanos supervivientes –todos son monstruos- y ahí reside precisamente su crítica a la sociedad contemporánea. De esta forma, el director sugiere una mirada desalentadora para la humanidad, una distopia moderna de “Fin de la Historia” vaticinada por teóricos como Alexander Kojève o Francis Fukuyama.

4.1.3. *Day of the Dead* (1985)

El siguiente film de Romero fue un intento de convertirse en su pieza maestra y

³⁴⁰ BISHOP, K.W. *Op. Cit.*, p.130

³⁴¹ *Ibid.*

la conclusión de la trilogía. Todo y que dispuso de un presupuesto mayor que en sus dos films anteriores, de 3.5 millones de dólares, Romero intentó llevar a cabo su visión de un mundo infestado por los zombis a gran escala, pero finalmente se le denegó una aportación mayor de dinero por su negativa a clasificar el film con una R, como ya ocurrió con *Dawn of the Dead*, donde debido a sus principios éticos o estéticos la película se estreno sin ningún tipo de clasificación para el público. El resultado fue un film claustrofóbico que recuerda mucho más al estilo y sentimiento de su primer film, *The Night* que no a su segundo. Es un film que al contrario de lo que sugiere el título es oscuro en su tono, donde abandona el carácter lúdico de *Dawn of the dead* y vuelve a una atmosfera sombría, de opresión, depravación y locura que utilizó en su primera cinta.

E film se detiene en los temas o ideas del pecado y la condición humana como ya ocurría en *Dawn*, pero da una forma mucho más detallada y explícita de la visión humana y la naturaleza zombi. Resumiendo, es un film conceptual o intelectualmente mucho más profundo y complejo que las dos películas anteriores.

Como se verá, la crítica social tan prominente en las dos cintas anteriores, (especialmente en *The Night*), no se trabaja de una forma tan acuciante como en ésta secuela, pero sí lo está la condición humana desde una naturaleza más abstracta y en general más pronunciada. Aquí es donde reside precisamente la fuerza del film, haciéndolo mucho más provocador e inquietante frente al carácter humano de lo que lo hacían sus predecesoras.

Aunque la crítica social no es la pieza central del film, todavía es reconocible, a veces por ella misma, otras en comparación con sus antecesoras. El reproche hacia el materialismo y el consumismo desaparecen por completo en esta versión. Mientras que los humanos luchaban por el dinero y lo material en *Dawn* igual que sucederá en *Land of the Dead* aquí el dinero es por lo general obviado tanto por los vivos como por los muertos. Los zombis ya han dejado de ser caminantes de centros comerciales en busca de objetos materiales, no hay ninguna razón para pensar que necesitan o quieren algo del búnker enterrado

bajo tierra, a no ser que sea alimentarse de carne humana, tal y como pasaba en el primer film, donde los muertos no tenían ningún tipo de conexión con la casa. Aquí los zombis son dirigidos por el hambre y los humanos por la codicia del poder, así que ninguno de los dos grupos muestra síntomas de un claro materialismo.

A primera vista, la ausencia de una codicia acusada en este film tiene sentido, ya que el cambio del centro comercial por un bunker militar de medidas gigantescas hace que el espectador se pregunte acerca de qué es lo que está pasando y no acerca de lo que hay dentro del bunker. Los supervivientes aquí no hacen otra cosa que matar zombis (y eventualmente humanos) y gritarse los unos a los otros. La única excepción es McDermott, quién está constantemente borracho, u otros soldados quienes están bajo los efectos de la marihuana. Tal y como defiende Paffenroth parece que en este escenario post-apocalíptico las únicas opciones son “*argumentation, violence or anesthetized inebriation*”³⁴² Tal afirmación parece mostrar que existen deseos más oscuros, violentos y pecaminosos que la simple avaricia entre los supervivientes. En *el Infierno* de Dante, la mezquindad era castigada en los círculos del infierno de más arriba, mientras que los pecados más desenfrenados, el engaño y la violencia se castigaban en los niveles más profundos del infierno. Del sexto al noveno anillo. Físicamente, la localización de *Day of the Dead* se produce en un bunker bajo tierra, lo que contribuye a dar la impresión de que se está descendiendo al fondo de los pecados más profundos vistos en *Dawn*. Al igual que en *The Night of the Living Dead*, *Day of the Dead*, se centra en los peores pecados de violencia y dominación de otras personas, pasando por alto otros comportamientos humanos también negativos como el materialismo y el consumismo.

El sexismo también es tocado por Romero de una forma más directa. Primero, de todos los personajes femeninos de Romero, Sarah es probablemente la mujer más fuerte. La historia, de hecho es explicada desde su punto de vista. El personaje de ella se puede considerar dentro del estereotipo de mujeres de fuerte carácter dentro de las películas de acción, sci-fi y terror que empezó

³⁴² PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 79.

Sigourney Weaver con *Alien* (1979).

Sarah rompe algunos de los estereotipos sexistas de la sociedad, sin embargo, la violencia por parte de los hombres es mucho más explícita que en los dos films anteriores respecto a los personajes femeninos. Las claras amenazas de violación por parte de los soldados del bunker hacia Sarah anticipan un escenario similar al que sucede en el remake de *Dawn of the Dead* o bien al de *28 Days After*.

El tratamiento del racismo aparece también de forma más pronunciada, lo que hace que el grupo sea mucho más vulnerable al ataque de los zombis, los que una vez más, parecen ser de otra índole y condición y da la sensación que ataquen de una forma más o menos cooperada entre ellos. A diferencia de las muertes de Roger y Steve en el film anterior, aquí las muertes de Steel y especialmente de Rhodes tienen un sentido de justicia, dado que, posiblemente, de no haberse comportado como racistas, su futuro hubiese sido otro muy diferente al de acabar muertos en manos de los zombis. Por otro lado las relaciones entre los personajes principales replican exactamente aquellas que aparecieron en el film anterior, donde McDermott y John mantienen una amistad interracial –como ya ocurría con Roger y Peter- hasta el punto de vivir en una casa juntos, y Sarah y John como pareja interracial heterosexual sobreviviendo al final de la película al igual que sucedía con Fran y Peter.

Como acontece en los films anteriores, especialmente en *El Amanecer*, los humanos y los zombis solían tratarse desde un punto de vista igualitario, pero es en este film donde el Dr. Logan –también apodado como Dr. Frankenstein- es quien expresa esta equivalencia explícita entre los zombis/humanos de una manera clara y directa. Utilizando para ello términos biológicos y alejándose de definiciones sobrenaturales o teológicas como la del discurso de Peter en *Dawn*: “Ellos son nosotros! El mismo animal, simplemente funcionando menos perfectamente” De la misma manera se pregunta acerca de Bub –zombi cautivo con el cual experimenta- “Está vivo o muerto?” De hecho la idea de que el zombi “simplemente funciona menos perfectamente” parece estar en contradicción con la esencia del film, ya que Bub se convierte en uno de los personajes más

estimables durante el metraje debido a que muestra un comportamiento más humano que el de Rhodes o Logan, los cuales ya han vendido sus almas por los terribles actos que han cometido. Uno profanando cadáveres de compañeros muertos para llevar a cabo sus experimentos, y el otro siendo un déspota violento que gobierna el recinto a base de poder y miedo. Romero, de hecho describe a Bub como “*un a zombie with soul*”³⁴³ A diferencia de los otros dos personajes mencionados en las líneas anteriores, Bub es capaz de mostrar misericordia, circunspección, observación y disfrutar de actividades que van más allá de matar personas o gritar. Quizás en la secuencia más significativa dentro del clímax del film, cuando Bub encuentra el cuerpo sin vida de Logan asesinado, en lugar de devorarlo su cara refleja una muestra de angustia y pena para acto seguido recoger un arma para vengarse del asesino de su maestro.

En ambos gestos y posturas, Bub anticipa uno de los personajes más interesantes de la saga de Romero, Big Daddy, uno de los personajes zombi de *Land of the Dead* –que se abordará en el siguiente punto– que llevará a sus congéneres a algo parecido a la tierra prometida en un éxodo que desembocará al final del film. Ambos personajes, parecen tener identidad propia y no compartir los impulsos predadores del resto de zombis. En el caso de Bub, incluso no tomando parte del festín final donde parece que es capaz de dejar de ingerir carne humana, lo que contrasta en gran medida ante los signos de la auto depredación sin cese que llevan a cabo los humanos.

La división de los humanos en dos grupos, científicos y militares, permite a Romero un análisis más detallado de los pecados humanos. Los científicos que son hombres de razón, y los soldados, hombres de acción y especialmente de violencia. Aunque ninguno de los dos grupos sale airoso de dicho análisis. Los científicos tienen una gran y terrible habilidad para infligir tortura a los zombis –quienes hemos de recordar, se parecen y actúan mucho a los humanos–. Las imágenes de los zombis que se encuentran encadenados en el laboratorio científico, ya sea por el cuello o por la cintura nos muestran imágenes de martirio y sufrimiento innecesario bajo el signo de la cruz cristiana. Incluso los

³⁴³ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 82.

zombis son acribillados sin ellos mismos saber el motivo y de no haber perdido su último vestigio de humanidad, los científicos deberían ser capaces de reconocer lo que están haciendo y tener un mínimo de humanidad para detener tales investigaciones. Sin embargo no solo no son capaces de detener la tortura a los zombis, sino que Logan, ya no sabe diferenciar entre descuartizar zombis o seres humanos. Cuando Logan alimenta a Bub con carne de un soldado muerto este aún debería estar vivo antes de que lo decapitase, ya que de lo contrario se hubiese convertido también en zombi. De hecho la figura de Logan es el catalizador que intenta racionalizar cualquier cosa en nombre de la ciencia, la conveniencia o la supervivencia.

Debido a que los científicos muestran una disposición atroz, mecánica y deshumanizadora de la naturaleza humana, *Day of the Dead* representa no solo una profunda y aterradora falta de moral, sino algo más importante todavía, la maldad que ha corrompido la ciencia hasta su núcleo igual que al método científico y a la empresa misma de buscar una respuesta científica y racional del proceso de zombificación, incluso cuando es llevada a cabo por una persona sensible y relativamente humana –en cuanto a valores- como Sarah. John lo apunta de forma muy gráfica en uno de los soliloquios del film:

We don't believe in waht you're doing here... You ain't never gonna figure it out, just like they never figured out why the stars are where they're. It ain't mankind's job to figure that stuff out... We've been punished by the Creator. He visited a curse on us, so we might get a look at what hell was like. Maybe he didn't want to see us blowourselves upand put a big hole in his sky. Maybe he just wanted to show us he was still the boss man. Maybe he figured we was getting too big four our britches, trying to figure his shit out.³⁴⁴

En *The Night* se especulaba que el horrible alzamiento de los muertos podía ser resultado de un experimento humano fracasado donde la radiación enviada para explorar el espacio regresa a la tierra haciendo levantar a los muertos en forma de zombis. En *Dawn*, la explicación científica era abandonada por otra de carácter teológico, el juicio de un dios enfadado ante una humanidad pecadora. *Day of the Dead* combina brillantemente estas dos explicaciones tal y

³⁴⁴ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 84.

como también apunta Paffenroth:

Scientific hubris and encroachment on the prerogatives of an inscrutable and jealous God are precisely what has brought down the divine judgement on a proud, sinful humanity. Zombies are not just a disaster or even a mistake; they are a very potent, to say the least, reminder from God of human limitation, morality, and ignorance.³⁴⁵

Con esta deprimente evaluación de la razón humana así como de su historia, *Day of the Dead*, retrotrae al espectador a una evaluación de la naturaleza humana mucho más parecida a la de *La Noche*, en donde no se encuentra nada noble en la condición humana. Los humanos han pervertido la razón, la facultad que ellos todavía poseen frente a los zombis, y han sucumbido al pecado del orgullo y de la dominación. Así es como Dante exactamente categoriza los pecados en el sexto nivel, los círculos más bajos del infierno. Todos estos pecados –como asesinato, robo, y especialmente la traición- son los que la gente busca para herir y dominar a los otros a través de la violencia. Mientras Bub parece capaz de convertirse en humano (escuchando a Beethoven y no mordiendo la mano que le da de comer), la mayoría de los personajes humanos de la cinta están inmersos en un panorama mental y social de autodestrucción, de pecado y de una violencia bestial nunca vista en los films anteriores de zombis de Romero. De este modo, el director condena y rechaza el mundo actual, y anuncia un panorama apocalíptico de un dios que juzga a la humanidad.

El film no finaliza de manera tan negativa como en otras cintas, si se interpreta el final como una escapada hacia una isla desierta –panorama que se esboza varias veces durante el film- y se entiende que tres personajes que sobreviven a todo este caos y destrucción social y humana. Además se debe observar que aún más importante es la posibilidad de que funden una nueva sociedad basada en otras reglas mucho más humanas de las que acaban justo de escapar. Los tres supervivientes, a su manera, demuestran el rechazo hacia cualquiera de los pecados cometidos por del resto de personas que habitaban el bunker y que se han comentado anteriormente. Ellos son leales, generosos, poco violentos y

³⁴⁵ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 85.

nada competitivos. Están en una buena posición para poder continuar viviendo sin miedo a los zombis, o a otros predadores humanos, o aún más importante, a las luchas internas entre ellos, factor que se ha ido repitiendo en el resto de films. *Day of the Dead* pese a ser la más pesimista evaluación de la naturaleza humana, nos ofrece el final más optimista de los tres primeros films de Romero.

Con *Day*, el director parece que quiere crear una nueva trayectoria para el subgénero, una dónde los protagonistas humanos se convierten en monstruosos antagonistas mientras que los zombis adquieren papeles más trágicos y empáticos.

Para finalizar el punto es interesante comentar el estudio que lleva a cabo Paffenroth y que explora las similitudes físicas entre los humanos y los zombis. Dado los zombis se parecen en esencia a los humanos protagonistas de las narrativas de este género, resulta arriesgado para los humanos ya que éstos se identifican con los zombis y simpatizan con ellos de una forma que nunca harían con otros monstruos mucho más poderosos y malvados”³⁴⁶. Paffenroth denota también que los zombis tradicionales son “*completely imbecilic, incapable of making plans, coordinating their attacks, or learning from their mistakes*”³⁴⁷, no obstante Romero empieza a cambiar esta convención a partir de *Day of the Dead*, explorando la idea de incrementar la inteligencia de los zombis, consiguiendo que la audiencia se pregunte acerca del significado de los zombis de forma mucho más directa. En lugar de ser vistos como un potencial mortífero reflejado en las caras de parientes o amigos, la audiencia se ve forzada a simpatizar con ellos, reconociéndolos como personajes individuales y reconocibles en el transcurso del film. Además de desplegar sofisticadas líneas argumentales y crear más personajes zombis reconocibles, Romero usa técnicas específicas de cinematografía y edición para aumentar aún más la empatía frente a los monstruos. La teoría cinematográfica de la identificación de Cristian Metz y el trabajo del entendimiento de la psicología de “sutura”³⁴⁸ de

³⁴⁶ BISHOP, K.W. *Op. Cit.*, p. 166.

³⁴⁷ *Ibid* p. 167.

³⁴⁸ Citado en BISHOP, K.W. *Op. Cit.*, p.167.

Kaja Silverman, ofrecen una aproximación crítica al analizar los films de Romero y demostrar como ha ido creciendo una paulatina simpatía hacia los zombis por parte de la audiencia a través de los diferentes films de Romero.

Para que la audiencia pueda conectar e identificarse con los personajes que aparecen en la pantalla, primero tienen que aceptar la extensión de una realidad que va más allá de la extensión cinematográfica. Esta “suspensión de incredulidad” se produce cuando los espectadores dan por real aquello imaginario, percibiéndose así mismos como participantes activos dentro de la narrativa. Metz explica que el cinematógrafo refleja la luz detrás de la audiencia (funciona como un espejo) pero debido a que los cuerpos de los espectadores no son reflejados literalmente por la pantalla, el espejo en realidad funciona como un cristal transparente. De este modo en lugar de conseguir la subjetividad, como el niño lo hace en el estadio del espejo de Lacan, el público experimenta la subjetividad de percepción de los personajes, los cuales supuestamente perciben la realidad del film. A través del emplazamiento de la cámara y de la creación de cada tiro de cámara, los espectadores se identifican con lo que ven, asumiendo la perspectiva del aparato como su propia mirada. Metz describe cómo el proceso de ver una película envuelve lo imaginario y lo simbólico: la audiencia se identifica y se ve a sí misma a través de los personajes, la mirada de los cuales es replicada por la cámara, de ese modo hace trabajar la imaginación y acepta que lo que está mirando es real, pese a ser producto del discurso simbólico del cine.

Si la perspectiva de la cámara ayuda a crear un significado de subjetividad, Silverman acentúa que en este proceso discursivo se puede trabajar también a través de la edición. La naturaleza de los planos y el método por el cual se unen causa que el público se identifique con los personajes de ficción de la pantalla en un proceso llamado “de sutura”. De acuerdo con Silverman, “*the concept of suture attempts to account for the means by which subjects emerge within discourse*” y el teórico francés Jean Pierre Oudart así lo ratifica llevándolo a su modelo de estudios filmicos³⁴⁹. La subjetividad discursiva gira en torno de la identificación, y Silverman describe cómo una de las operaciones más

³⁴⁹ BISHOP, K.W. *Op. Cit.*, p.168.

importantes del proceso de sutura ocurre entre los cortes de los tiros de cámara.

Debido a que la audiencia casi instintivamente acepta el punto de vista –POV– de la cámara como una perspectiva natural dentro del film, la composición y edición de los planos convergen en un sentido de subjetividad e identificación entre los espectadores. Este hecho puede conseguir, gracias a la sutura psicológica y al reconocimiento, que éstos sientan una genuina identificación con los personajes de ficción que aparecen en la pantalla. Cuando estas técnicas cinematográficas se aúnan con los personajes y las tramas del guión, el director gana un nivel de manipulación sobre los espectadores, obligándolos a leer la acción del film y las acciones del personaje de una manera muy determinada. Romero emplea una variedad de técnicas cinematográficas en sus películas de zombis para conseguir la lealtad de su audiencia mediante el salto de personaje en personaje, y en última instancia de humano a zombi. Esto hace que el público considere el rol de los muertos vivientes de diferentes formas que van cambiando progresivamente en sus films. Keith Grant expresa en el análisis de los films de Romero cómo los zombis son descritos de formas más empáticas a través de cada película. Empieza empezando por el punto de vista centrado en los humanos de *La Noche* y termina con unos zombis casi heroicos en *La Tierra*, donde los muertos se convierten en las víctimas en lugar de ser monstruos maníacos. Los métodos para producir en la audiencia un proceso de identificación y sutura son inestimables para entender el cambio de paradigma en los films de zombis del siglo XX.

El proceso de sutura siempre ha formado parte de la técnica de Romero desde *The Night*. Como ejemplo está la escena en la que Barbara huye hacia la casa en busca de un lugar en el que estar a salvo de su perseguidor zombi. Romero utiliza en esta secuencia numerosos planos/contraplanos, en los que se muestra de forma subjetiva lo que está viendo ella. De este modo incrementa el estado de shock y horror producidos al encontrar dentro de la casa a los animales disecados en las paredes, a el cuerpo parcialmente devorado del granjero dentro y a los zombis amontonándose fuera de la casa. Debido a ese proceso de sutura causado por la edición, las emociones llegan a la audiencia, que empatiza con Bárbara y sus experiencias a través de su visión subjetiva. Tal y como afirma

Bishop, el corte de los primeros planos de la cara de Barbara cuando vislumbra esas imágenes de muerte y putrefacción es la misma técnica llamaba ideogramas y usada por Eisenstein “*short pairs here each image separately corresponds to an object, to a fact, but [whose] combination corresponds to a concept.*”³⁵⁰ Los ideogramas de Barbara enfatizan su vulnerabilidad y moralidad y tal y como apunta Tony Williams, también el lúgubre final del film.

A medida que los zombis ganan más preponderancia en los films de Romero, éstos humanizan su apariencia como una conexión fundamental entre ellos y los protagonistas mortales. Steven Shaviro describe esta analogía visual de cómo los zombis replican mimeticamente a la humanidad. Así mismo, Shaviro explica que el comportamiento de los zombis se vuelve “*impersonal and indefinite, a vague solicitation to aimless movement*”³⁵¹ en films como *La Noche*, dónde deliberadamente Romero contrasta los dos partes, marcando las diferencias entre ambas y recordando al público las cualidades inhumanas de los zombis para ilustrar que “*the living dead are neither utterly alien, nonhuman monsters nor enviable creatures possessing superhuman powers*”³⁵².

Con *Dawn of the Dead*, Romero empieza a difuminar los límites entre los vivos y los muertos de forma más explícita, presentando la hipótesis de que en realidad los humanos y los zombis son, en esencia, lo mismo. Paffenroth de hecho, apunta que los zombis en *El Amanecer* son incluso más humanos en apariencia que en *The Night* debido a que no sufren esas heridas abiertas de violencia o podredumbre. Si Romero crea en el segundo film unos zombis capaces de sentir empatía y los muestra alejados de cualquier signo de monstruosidad patente, de tal modo que parece que estén vivos haciéndolos continuar en el siguiente film. En *Day of the Dead* presenta a las criaturas no solo como las víctimas de un inexplicable maleficio sino también como figuras trágicas capaces de aprender y evolucionar. Con la creación de Bub, Romero camina sus primeros pasos hacia un protagonista zombi, que acabará por

³⁵⁰ BISHOP, K.W. *Op. Cit.*, p.170

³⁵¹ *Ibid*

³⁵² *Ibid*

eclosionar finalmente en el siguiente film, *Land of the Dead*, en la figura de Big Daddy.

4.1.4. *Land of the Dead* (2005)

Del 2002 al 2004 aparecieron algunas cintas con mucho éxito comercial inspiradas en los films de Romero, como son el caso de *28 Days Later* (2002), *Resident Evil* (2002 y 2004), *Dawn of the dead* (2004) y *Shaun of the Dead* (2004), que acabaron por culminar con una nueva aparición de Romero en el 2005 presentando el film *Land of the Dead*. Aquí el director dispuso de mucho más presupuesto que en cualquiera de sus otros films –pasados y futuros– contando con 17 millones de dólares, que aún así seguía siendo irrisoria para los estándares de la industria cinematográfica americana. Aunque la cinta no es ni tan filosófica como *El Día*, ni tan terrorífica como *La noche* y ni satírica como *El Amanecer*, *El Planeta de los Muertos* presenta un sorprendente y revelador desarrollo en la figura de los zombis. Si en *El Amanecer* el espectador se ponía en la piel de los zombis, aquí asombrosamente y de forma consciente los zombis se ponen en nuestra piel, pareciendo más humanos que en cualquier otro film y por lo tanto, dejando a un lado sus características como objetos de repulsión y miedo, para crearnos un extraño sentimiento de simpatía y respeto hacia ellos. Por contrapartida, los humanos son presentados –en su mayoría– como un elenco de personas repugnantes. El resultado es un film donde la audiencia se encuentra aturdida ante la figura del zombi ya que son ellos los que al final acaban por finiquitar una sociedad racista, capitalista y parasita. Al mismo tiempo los finales ambiguos de *Dawn* y de *Day*, así como el desesperanzado final de *The Night*, son remplazados por un final esperanzador y más dudoso, donde los humanos y los zombis finalmente viven –o mejor dicho conviven– en paz los unos con los otros. El film muestra que incluso en los brutales mundos apocalípticos que Romero nos presenta, sigue habiendo posibilidad de esperanza para la raza humana.

Land of the Dead continua con el criticismo social que Romero que ya utilizaba en sus anteriores films, aunque lo hace con más humor y acción que en el resto de films, siendo el final bastante comfortable donde una de las criticas llegó a

señalar “*It is a mind-boggling taht this film was released as a big summer blockbuster, for it may be one of the most contestational Hollywood studio films made in several years. Land of the Dead is a film about breaking down the barricades, fences, and walls that offer false security to the powerful*”³⁵³.

Ante un análisis más detallado de esta crítica, uno se percatamos que tanto el racismo como el sexismo están presentes de una manera más o menos explícita en el transfondo de todo el film representado por el villano Kaufman. De hecho, la raza del líder zombi Big Daddy parece no ser pura coincidencia; es sin duda la parte del film más provocativa. En este fragmento se lanza un mensaje de condena de clase y raza en la sociedad moderna americana (o del mundo en general). Big Daddy deja de ser una víctima pro la América racista, como Ben en *The Night*, no huye como Peter y John en *Dawn y Day* respectivamente; él es la figura que se alza para llevar a cabo la destrucción final del viejo orden de violencia racista para llevarnos hacia una nueva era de paz, justicia e igualdad.

Land of the Dead retrocede en ciertos aspectos hasta *Dawn of the Dead* para continuar su ataque al modo de vida materialista y consumista americano, esta vez focalizado en la figura de Kaufman, un personaje que es la extraña combinación entre el capitalismo de Robber Baron, y un mafioso³⁵⁴, con la visión que Romero nos muestra del poder de la sociedad conseguido mediante el comercio. Bajo este prisma de una inconfortable realidad, encontramos que no es el gobierno, la iglesia o el ejercito quién ejerce el control sino que es el rico quien utiliza los estamentos en función de su beneficio personal. Esto nos acerca a la visión de que ni la Casa Blanca, ni el Pentágono, ni el Vaticano no gobiernan el mundo como lo hace Wall Street (según Romero).

Mientras en el film la gente intenta volver a sus vidas anteriores bajo la falsa promesa del complejo llamado Fiddler Green- u otros intentan huir a Canadá o a una isla desierta-, Kaufman intenta sacar provecho de la situación de estar viviendo en un mundo infestado de zombis consiguiendo no sólo hacer imperar

³⁵³ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 116.

³⁵⁴ *Ibid.* p. 125.

sus ideas de envidia, crueldad, vicio y falsos valores, sino lo que es peor, hacerlas extensivas a la sociedad que gobierna.

Otro de los personajes principales, Cholo también tiene un papel central en la historia. Cholo es presentado como la quinta esencia de las aspiraciones yuppis, deseando escalar pisando a quien haga falta y haciendo lo que le ordene Kaufman para conseguir estar en el vecindario “correcto” con la gente “correcta” para conseguir el estatus pudiente que tanto desea -ya que sabe que sin dinero es exactamente igual que los zombis que tanto detesta, unos inútiles, inservibles y anónimos subhumanos-. Precisamente él, que acabará mordido y convertido en uno de sus odiados zombis, es el que acabará con Kaufman.

Pero son Riley y Big Daddy los auténticos héroes de la historia –uno humano, el otro zombi- y se acabaran alzando y llevando a la gente a la tierra prometida. De hecho, ellos son los personajes más empáticos del film, siendo incluso un “alterego” el uno del otro en sus diferentes bandos. De hecho Riley ya nada más empezar el film sostiene un diálogo donde se deja entrever que en cierta medida entiende y simpatiza con la humanidad de los no-muertos:

- Novato: Intentan ser como nosotros...

- Riley: Es que eran como nosotros, y ahora aprenden a ser como antes.

- Novato: Ni hablar, algún germen o espíritu ha hecho que esos seres se levanten y echen a andar, pero hay una gran diferencia entre ellos y nosotros. Están muertos. Es como si fingieran estar vivos.

-Riley: ¿No es lo que hacemos nosotros.? ¿Fingir que estamos vivos?

Riley no sólo no es capaz de imaginarse a sí mismo mejor que los otros (o zombis), además muestra empatía y respeto incluso al zombi, el escalafón más bajo en la sociedad en la que se encuentra. A pesar de todo lo que ha vivido, incluso teniendo que matar a su propio hermano, Riley es probablemente el personaje más esperanzado y optimista en cualquiera de las películas que se han examinado. Asimismo es también alguien que no se siente cómodo ante la violencia, sabiendo que en el mejor de los casos, ésta es un mal necesario, que se tiene que emplear de una forma rápida y eficiente, y no como una celebración o

disfrute.

Los zombis, por su parte, se muestran también capaces de ser no violentos e incluso algo virtuosos. Habiendo conquistado la tierra, no parece que vayan a la caza de humanos a no ser que se les provoque. El espacio donde vive el grupo protagonista de no muertos, Uniontown, contrasta irónicamente con la sociedad creada por Kaufman, quien ha construido los cimientos de Fiddle Green sobre la desunión y la falta de armonía. Los zombis son la purga del ruinoso mundo restante gobernado por Kaufman, hasta el punto que podemos hacer una comparación entre el éxodo de los zombis cruzando el río para destruir el imperio de Kaufman y la huida de los israelitas escapando del esclavismo cruzando el Mar Rojo en busca de la tierra prometida. El tagline de la película podría ser: “Los muertos habitaran la tierra” parafraseando la cita original de la Biblia “Los mansos heredarán la tierra” (Mateo 5:5) donde es posible que los muertos hayan aprendido a ser mansos y con el fin del imperio de maldad de Kaufman, quizás los humanos también.

Con la destrucción de Kaufman, Cholo se abre a la posibilidad de una nueva esperanza de dejar atrás el infierno que representa Fiddler Green y convertir el mundo prezombi en algo incluso mejor. En palabras de Mulligan “*We’ll turn this place into what we always wanted it to be!*” Para los zombis, en cambio, el final del film significará el retorno a su cotidianidad tal y como la llevaban en Uniontown, un lugar de unidad, simplicidad y paz, donde los zombis aprendían a ser humanos, en lugar de matar, comprar o cazar los unos a los otros. El film nos deja la pregunta final de ¿si los zombis pueden aprender a ser humanos y a tener humanidad, quizás nosotros también? Convirtiéndose así en el final más desconcertante, jocoso y edificante de todos los films de Romero convirtiéndose casi 40 años después de *The Night*, en una cinta de vida, luz y esperanza.

4.1.5. *Diary of the Dead* (2007)

Como ya se ha visto en los anteriores films, Romero ha manipulado la figura del zombi para convertirla en un vehículo de sátira y crítica muy exitoso. Es lo que Robin Wood describe como “*the most uncompromising critique of*

contemporary America (and by extension, Western capitalist society in general) that is possible within the terms and conditions of a “popular entertainment” medium.”³⁵⁵ Ni del todo vivos, ni del todo muertos, ni enteramente nosotros, ni enteramente ellos, ni del todo humanos ni no humanos, el zombi está particularmente bien pertrechado para emblematizar ciertas estructuras sociales que también poseen ciertas capacidades fenomenológicas para violar los bordes entre el sujeto y el objeto, incluyendo la raza, el capital y la tecnología. Romero ha sabido manipular con destreza esta flexibilidad en la imagen del zombi. *Night of the Living Dead* (1968) introduce los zombis como un emblema de la América de Nixon, *Dawn of the Dead* (1979) convierte a los zombis en consumidores sin alma ni mente, *Day of the Dead* (1985) reorienta la narrativa zombi hacia el ataque de los valores y de la estructura militar, y *Land of the Dead* (2004) es un ataque explícito al capitalismo en sí mismo. Desprovisto de cualquier cualidad positiva, el zombi es un artefacto semántico de una naturaleza extremadamente flexible.

La quinta película de la serie, *Diary of the Dead* (2007), contiene algunas de las críticas sociales más categóricas de toda la saga de Romero. De hecho, una crítica que el film propone insistentemente –a través de la voz en of, el contenido narrativo, los paralelismos en el diálogo y la *mise-en-scène*- es la equivalencia entre la zombificación y la proliferación de los nuevos media. La presunción del film es hacernos creer que todo el material de grabación forma parte de un grupo de estudiantes universitarios de cine quienes estaban, cámara en mano, cuando ocurrió el Apocalipsis zombi. La filmación en sí misma forma parte de la historia, y se tiene la oportunidad de ver como el zombi-operador de cámara se ve absorbido por la carnicería de las imágenes que filma, de manera que él mismo se convierte en cómplice de los ataques zombis. La cámara y el arma son descritas repetidamente en el film como dos ambivalencias tecnológicas que responden a la amenaza zombi. La voz en of de la narración, que corresponde a Debra, la omnipresente editora de la película, tiende a dar críticas del pre-apocalíptico mundo de los nuevos medios de comunicación cuando la lógica narrativa sugiere que en realidad estaría describiendo la situación post-apocalíptica de la plaga zombi. La insinuación de que los nuevos

³⁵⁵ PAFFENROTH, K. *Op. Cit.*, p. 101.

media y el Apocalipsis zombi comparten la misma estructura básica se debe principalmente a la metáfora de que Internet sigue funcionando incluso después de que el resto de la sociedad se haya colapsado. Solo hay dos cosas que funcionen después del colapso –del cuerpo y de la sociedad- los zombis e Internet.

Internet es del interés de Romero y de sus personajes principalmente como plataforma de diseminación y consumo del material fílmico que están rodando. El aspecto específico de los nuevos media que fascina a Romero es el efecto que tiene, al convertir a cualquiera que posea un teléfono móvil en un cámara potencial con una audiencia global. La cámara es el objeto totémico que le sirve a Romero como metáfora fílmica, consiguiendo que la película sea en menor medida un comentario de los nuevos media per se y esté más acorde con el contagio viral de las imágenes, siendo éste el responsable de la actual epidemia de muertos vivientes que asolan la tierra. Además, al mismo tiempo el film contiene efectos sociales derivados de la tecnología del siglo XXI, convirtiendo la película en la más auto consciente de la saga Romero. Es en este marco donde los nuevos medios de comunicación llevan a Romero a una mirada posmoderna de espejos donde las cámaras filman cámaras que a su vez son filmadas por otras cámaras, y entonces Romero sujeta un espejo en frente de sí mismo para no ver su persona, sino una sombra en forma de caja donde tendría que estar la cabeza y con una lente en lugar de los ojos, una entidad cibernética que no es ni una persona viva ni un objeto inanimado.

Romero no es la primera voz crítica que discierne entre la zombificación y la imagen fotográfica. Las hordas de muertos vivientes son un leitmotiv durante todo el film. Marshal McLuhan observa que “*The camera tend[s] to turn people into things, the photograph extends and multiplies the human image to the proportions of mass-produced merchandise.*”³⁵⁶ En la formulación de McLuhan, la fotografía tiene el poder de (in)animar la humanidad como personas y (re)animarlas como una plaga anónima global de inerte pseudo-gente. Guy Debord define el espectáculo -un fenómeno global donde las imágenes

³⁵⁶ BOLUK, S. & LENZ, W. *Op. Cit.*, p. 103.

cinematográficas tienen un sitio privilegiado- como “*a concrete inversion of live, an autonomous movement of the nonliving.*”³⁵⁷ Jean Baudrillard describe la lente de la cámara como “*a laser [that] comes to pierce lived reality in order to put it to death.*”³⁵⁸ Roland Barthes examina “*that rather terrible thing which is there in every photograph: the return of the death.*”³⁵⁹ André Bazin empieza su famoso ensayo, “*The Ontology of the Photographic Image*”, especulando acerca de que “*at the origin of painting and sculpture lies a mummy complex.*”³⁶⁰ En referencia, para expresar la extraña fenomenológica de la cinta, cada uno de estos escritores necesitó adentrarse en definiciones de vida y muerte, sacándolas de su separación existencial entre el binomio entre el eros y el tanathos para usarlas como un antinatural interaccionismo. Se podría decir que quizás el autor más famoso acerca de la fenomenológica de las imágenes, Susan Sontag, deliberadamente utiliza la metáfora de la muerte en vida en toda su obra fotográfica: “*One of the perennial successes of photography*”, observa “*has been its strategy of turning iving beings into things, things into living things.*”³⁶¹

Romero parece aludir deliberadamente a Sontag en su descripción del paralelismo entre la cámara y el arma. El libro de Sontag, *On Photography*, apunta que “*there is an aggression implicit in every use of the camera.*”³⁶² Y más adelante, en otro párrafo, insiste en que “*to photograph people is to violate them, by seeing them as they never see themselves, by having knowledge of them they can never have; it turns people into objects themselves, by having knowledge of them they can never have; it turns people into objects that can be symbolically possessed, Just as a camera is a sublimation of the gun, to photograph someone is a sublimated murder –or a soft murder, appropriate to*

³⁵⁷ *Ibid.*

³⁵⁸ *Ibid.*

³⁵⁹ *Ibid.*

³⁶⁰ *Ibid.*

³⁶¹ *Ibid.*

³⁶² *Ibid.*

a sad, frightened time.”³⁶³ La cámara es como una pistola, es decir un arma, pero es una pistola muy peculiar, una que no destruye a sus víctimas, sino que las condena a una inanimada inmortalidad. Esta diferencia es lo que hace que la muerte por una cámara sea un asesinato “soft” como comenta Sontag; incompleto, deshonesto, evasivo. La cámara canibaliza lo que filma, pero (como un zombi) no solo lo devora sino que también infecta al sujeto con la existencia en un nuevo registro antológico definido por la implosión de los valores canónicos de la vida y la muerte.

El sujeto filmado no es la única víctima del efecto de la zombificación de la fotografía. Sontag también se interesa por la deshumanización del fotógrafo al retratar al sujeto. Sontag podría estar describiendo el argumento de *Diary of the Dead* en su descripción de la actitud que observa en el fotógrafo de guerra: “*While real people are out there killing themselves or other real people, the photographer stays behind his or her camera, creating a tiny element of another world; the imageworld that bids to outlast us all.*”³⁶⁴ En la descripción de Sontag, el operador de cámara es arrancado del “mundo real”, y en el film de Romero, esa cámara arrancada de la realidad formaría parte de un mundo zombi en el que la cámara es la responsable de cosificarlo. El mundo de *Diary* se ha convertido en uno donde cada vez menos gente es “real”, en una perspectiva deshumanizadora debido a que la cámara se vuelve más habitual en nuestras vidas y en la sociedad. Esto se aprecia en una de las frases del film que reza: “*there are now more than 200 million video cameras in people’s hand worldwide*”. Finalmente, además de el estilo zombi que afecta tanto al sujeto fotografiado como al operador de cámara, tanto Sontag como Romero sugieren que la consumición de imágenes infectan a la audiencia con un punto de vista parecido al del zombi el cual resulta bastante perturbador. Sontag sugiere que “*living with the photographed images of suffering... does not necessarily strengthen conscience and the ability to be compassionate. It can also corrupt them. Once one has seen such images, one has started down the road of seeing*

³⁶³ BOLUK, S. & LENZ, W. *Op. Cit.*, p. 103.

³⁶⁴ *Ibid* p. 104.

more –and more. Images transfix. Images anesthetize.”³⁶⁵ Transfigurada y anestesiada, seducida e insensible, infectada e inmunizada, la audiencia ante imágenes terribles experimentan una perversa mezcla de sensaciones eróticas y tanatorias.

Diary of the Dead, además de ser el film más reflexivo de la colección de Romero, es también la más personal y penetrante interrogación acerca de la naturaleza del significado metafórico del zombi. Romero muestra un mundo en el que el zombi, el director y la audiencia colaboran juntos en un proyecto mútuo de canibalización de los sujetos vivos para convertirlos en muertos vivientes. Como una representación visual, el zombi personifica la muerte de la imagen fílmica. Como director, el cámara de la película se convierte en un participante directo en la conversión de los sujetos vivos en no-muertos. Como espectador se tiene la experiencia que la zombificación es vicaria, simpatizando así con los eventos que ocurren en la pantalla.. El zombi es la mascota natural para una cultura de acceso y consumo a Internet, donde la gente es capaz de generar contenido videográfico y ser simultáneamente el sujeto, el director y la audiencia.

La introducción en forma de voz en off de Debra sugiere la hibridación entre la vida real y el artificio. Al contrario que films anteriores como *The Blair Witch Project* (1999) o *Cloverfield* (2008), que muestran el terror desde un punto de vista subjetivo de la cámara, *Diary* incluye una explicación del porqué y con qué motivo el film está editado todo junto: vemos a Jason, Eliot y Debra montando el material en su *laptop*, cuando Debra confiesa que ha manipulado la versión final con la idea de llevar a cabo algo más que un simple reportaje. “*I’ve added music occasionally for effect, hoping to scare you. You see, in addition to trying to tell you the truth, I am hoping to scare you, so that maybe you’ll wake up.*” El ensamblaje final de la película de Debra manipula el montaje original con una edición basada en el cine de terror de género y una banda de sonido diseñada para hacernos sentir mas que para ver. El talento de Debra para hacer que la cámara nos explique la verdad, implica que el director ha de

³⁶⁵ BOLUK, S. & LENZ, W. *Op. Cit.*, p. 104.

manipular el medio para reproducir la experiencia fenomenológica del evento, más allá de la apariencia objetiva del propio suceso. Y es que en *Diary of the Dead*, la cámara es el vector más importante de la zombificación, llevando a cabo ese “soft murder” del que hablaba Sontag.

En este contexto de deconstrucción del binomio real/falso se puede entender mejor al personaje Dr. Maxwell, cuando éste acusa a la vez que exonera a Jason, de su zombificación como cámara: “*There will always people like you*”, le grita a Jason, “*wanting to document, wanting to record some sort of diary... Well, this is a diary of cruelty. And in war time, when the enemy can be marked as “this son of a bitch” or “that son of a bitch”, then cruelty becomes justified*”. A primera vista parece que el Dr. Maxwell va a realizar la misma condena moral de Debra acerca del distanciamiento del operador de cámara del contexto que les rodea, pero complica este simple moralismo concluyendo que un mundo caracterizado por la deshumanización, requiere también un deshumanizado cronista. Si Jason/Romero es culpable de la foto-zombificación caníbal, su culpabilidad esta mitigada por el hecho de que “la realidad” que están documentando esta ya zombificada. El Dr Maxwell, igual que *Diary of the Dead*, parecen llegar al mismo punto de vista de Sontag cuando describe, usando la imaginaria caníbal en *Regarding the Pain fo the Others*: “*the vast maw of modernity has chewed up reality and spat the whole mess out as images.*”³⁶⁶ La declaración del Dr. Maxwell es de hecho nihilística, pero como apunta Laist, “*he has had a lifetime to grow inured to a nihilistic worldview. Dr. Maxwell is a bellestric dinosaur, the very caricature of all the values that are being and have been replaced by the YouTubification of society*”.³⁶⁷ Su presencia en la película hace prevalecer una llama de humanismo que se mantiene entre medio de una post humanidad, una zombificación hiperreal que abruma al resto de la película.

³⁶⁶ BOLUK, S. & LENZ, W. *Op. Cit.*, p. 111.

³⁶⁷ *Ibid.*

4.3. El inicio del subgénero zombi en España

4.3.1. El fantaterror español durante la dictadura franquista

Los zombis son los nuevos vampiros. Así titulaba la revista TIME uno de sus artículos intentando captar la atención del lector. Finalizando con la frase: “Abajo con los vampiros. Larga vida (o debería ser muerte) al zombi: El monstruo oficial de la recesión”.³⁶⁸ Y es que el zombi actualmente pasa por una época dorada, desde que Romero los sacara a pasear en el 1968, con su relectura postmoderna del clásico *El último hombre sobre la tierra*³⁶⁹ (1964) y que dio a conocer el *American Gothic*³⁷⁰ al mundo entero.

Desde entonces, el muerto viviente fílmico ha ido recorriendo con su andar tosco y sus sempiternos estertores un trayecto sinuoso del que muchas veces ha sido desplazado, hasta relegarlo a los límites de la cultura marginal. Russell al respecto comenta:

Expulsados por la academia –los estudios fílmicos del género de terror generalmente prefieren discutir acerca de vampiros, hombres-lobo e incluso asesinos en serie antes que de los no muertos – estos films han sido relegados al cementerio de la cultura popular, y el zombi en sí mismo se ha convertido en *persona non grata* para todo el mundo a excepción de aquellos amantes del terror o los fans de películas en extremo sanguinarias y de tremenda crudeza [...] No es extraño que los muertos vivientes se encuentren siempre escondidos en películas en las que no hay estrellas del celuloide presentes, con pocos

³⁶⁸ GROSSMAN, Lev. *Zombies are the new vampires*. Amsterdam: Time Warner Publishing. Vol. 173, No. 16, abril 2009, p. 47.

³⁶⁹ Resulta inquietante que en el film, el año 1968 aparezca como el de la pandemia que arrasará el mundo y dejará a Vincent Price como único superviviente. Justamente el mismo año en que Romero estrenará *The Night of the Living Dead*.

³⁷⁰ El *American Gothic*, o el cine de horror típicamente estadounidense, es el localizado fundamentalmente entre 1968, año en que se produce la Ofensiva de Tet en Vietnam (21 de enero-23 de febrero), y la llegada a la presidencia de Ronald Reagan en noviembre de 1980. Se ciñe principalmente a producciones de bajo presupuesto y algún que otro producto amparado por una *major*, y aborda lo terrorífico y lo fantástico [...] desde una perspectiva contemporánea, aquí y ahora, sin metafóricas invocaciones de un pasado más o menos romántico y “negro”. NAVARRO, Antonio José. (coord.). *American Gothic: El cine de terror USA 1968-1980*. Donostia- San Sebastián: Semana Santa de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 2007, p. 12.

medios y a menudo realizadas con tanta prisa que su equivalente fílmico serían los vídeos rodados en las bodas.

Afortunadamente la percepción está cambiando y en los últimos años la crítica y la cinematografía tanto extranjera como nacional ha recuperado al zombi en películas que se alejan de ese corte amateur de más ilusión que medios, y ha ensalzado al zombi como un elemento de cultura pop de referencia. En este momento en que nos encontramos, con el gran éxito de taquilla de la película de Balagueró y Plaza *REC* (2007)³⁷¹, su remake *Quarantine* (2008)³⁷² y el estreno de su secuela *REC 2*, es justo hacer retrospectiva y analizar nuestro cine patrio. Ya que del mismo modo que podemos hablar de un cine de zombis americano, o italiano (que veremos más adelante), también España tiene una iconografía y producción propia, que permite hablar de un cine de zombis español, y que más allá de sus aciertos o carencias forma parte del pasado del país y sin él, faltarían elementos para analizar el cine de zombis nacional.

Puestos a trazar el inicio de este género cinematográfico, nos hemos de retrotraer a los años 70, en las postrimerías de la dictadura franquista, dónde el cine fantástico español, y por ende el subgénero zombi, vio nacer a dos de sus figuras capitales, que se han ganado a pulso su reputación como autores de culto en los films de muertos vivientes de nuestro país y en parte del extranjero (Alemania, Italia o Japón son sólo tres ejemplos). A pesar de eso, a menudo han sido olvidados por la crítica o en el mejor de los casos, condenados al ostracismo viviendo a la sombra de otros directores ampliamente conocidos por el gran público, pero sin una obra más interesante o remarcable. Es más, gracias a su

³⁷¹ *REC* juntamente con *El Orfanato* fueron las dos películas españolas con más espectadores en nuestro país en el 2007. La primera con 1.341.951 espectadores y la segunda con 4.274.355. Pasando por delante a otros títulos tan emblemáticos del mismo año como *Piratas del Caribe en el fin del mundo*, *Spiderman 3* o *Harry Potter y la Orden del Fénix*. Datos extraídos del informe del año 2007 de la página web de FAPAE (Federación de Asociaciones de Productores Audiovisuales de España). <http://www.fapae.es/> [23-06-09].

³⁷² *REC* que partía con un presupuesto de 1,5 millones de euros (presupuesto bastante modesto) consiguió estar entre la lista de las 100 películas más taquilleras de EUA en el 2007. Llamando la atención a los productores americanos hasta el punto de hacer el remake estadounidense del film, llamado *Quarantine* (2008). MATELLANO, Victor. *Spanish Horror*. Madrid: T&B Editores, 2009, p. 86.

desconocimiento, son incluso más dignos de objeto de estudio, hasta el punto que directores considerados de culto, como es el caso de Terence Fisher, no son ajenos a sus obras.

Estos son, por un lado, el director y guionista coruñés Amando de Ossorio con su tetralogía de los caballeros templarios iniciada en 1971 con *La noche del terror ciego*³⁷³ (1971), y por otro, Jorge Grau, director barcelonés que se encargó de filmar *No profanar el sueño de los muertos*³⁷⁴ (1974) y que es considerada la mejor secuela de su antecesora, *La noche de los muertos vivientes* (1968) de George A. Romero. Ambos, han de ser considerados como verdaderos autores, con sus luces y sombras, dentro de este subgénero cinematográfico por encima de un elenco de directores como José Luis Merino dirigiendo *La orgía de los muertos* (1972), León Klymovsky, llevando a cabo *La rebelión de las muertas* (1972), Carlos Aured filmando *El espanto surge de la tumba* (1972), Tomás Aznar y su *Más allá del terror* (1979), y otro de los iconos del cine español de terror Jesús Franco, (aka Jess Franco, Jess Frank, Clifford Brown, James P. Johnson, Charlie Christian...) con *La mansión de los muertos vivientes* (1982) y *La tumba de los muertos vivientes* (1982), o Paul Naschy (aka Jacinto Molina Álvarez) pese que cultivó el terror tanto desde el punto de vista de la interpretación, el guión y la dirección, en este último caso no dirigió ningún film centrado en este subgénero en concreto (aunque sí participó en él en condición de guionista y actor).

Todos ellos, con más o menos éxito, se dedicaron a trabajar el género de los muertos vivientes a rebufo de Ossorio y Grau, siendo las películas del director

³⁷³ Tal y como Carlos Aguilar apunta, “No en vano la película, escrita y dirigida por Amando de Ossorio en coproducción con Portugal, inaugura [...] el tercer mito ibérico, los esqueléticos caballeros templarios”. Estos unidos a la figura del Dr. Orloff de Jesús Franco y al licántropo Waldemar Daninsky interpretado por Naschy serán las tres figuras capitales de nuestra propia mitología del horror patrio. AGUILAR, Carlos (Coord.). *Cine fantástico y de terror español 1900-1983*: Donostia Kultura. Semana de cine fantástico y de terror de San Sebastián, 2002, p. 33.

³⁷⁴ RUSSELL, *Op. cid.*, p. 81. define el film de la siguiente manera: “... el verdadero sucesor de la corona de Romero no fue un americano, si no un europeo. En 1974, el director español Jorge Grau [...] triunfó al producir una de las mejores películas de zombis de los años 70”.

gallego “una bocanada de aire fresco”³⁷⁵, tal como apunta Russell, que ayudó a dignificar y a crear el corpus de este interesante subgénero de terror español más allá de nuestras fronteras.

La causa primordial por el que el fantaterror español, y por tanto, el cine de zombis nacional, no aparece hasta los años 60-70, es la represión que aún se sufría por parte de la Iglesia, el poder del catolicismo y la férrea dictadura impuesta por el general Franco. Ambos ejercían un férreo control estatal, que cortaba de raíz y abortaba cualquier expresión artística ligada a este género. No es de extrañar entonces, que el corpus del cine de terror patrio, y por tanto el de zombis, aparezca cuando en la mayor parte del mundo el género fantástico ya había desarrollado todas sus facetas e incluso agotado sus ciclos.

El expresionismo alemán, el cine de monstruos de la Universal, la ciencia-ficción de los años 50 habían pasado a mejor vida y las películas de la Hammer realizando pastiches a caballo entre las artes marciales, los vampiros y los muertos vivientes como es el caso de *Kung Fú contra los siete vampiros de oro* (1974) mostraban la decadencia de un género caduco en búsqueda de otras fórmulas que acabarían convirtiéndose en todo un ejemplo de cine postmoderno que denotaban el fin de un cine que conoció épocas mejores. Javier Memba comenta al respecto,

Perdido el norte, las reglas del mercado se anteponen a las de la fantasía. Ante la confusión, el vampirismo se mezcla con las artes marciales, que causan furor en las pantallas de los años 70. *Kung Fú contra los siete vampiros de oro* [...] es más apreciada por los aficionados al cine de karatekas que por los amantes del buen terror.³⁷⁶

Por el contrario el fantástico español comenzaba a emerger en los sesenta, por diversas razones, una de ellas es la promulgación de las Nuevas Normas para el

³⁷⁵ RUSSELL, *Op. Cit.*, p. 86.

³⁷⁶ MEMBA, *Op. cit.*, p 105.

Desarrollo de la Cinematografía de 1964 que iban a favorecer las coproducciones y por tanto la expansión internacional de nuestro cine³⁷⁷.

La otra razón, sin lugar a dudas fue la crisis económica que amenazaba el futuro de la cinematografía patria en 1969, debido al “caso Matesa”³⁷⁸, teniendo que intervenir el Estado contra la entidad bancaria colaboradora, el Banco de Crédito Industrial, bloqueando sus actividades a la espera de resolver el problema. Eso supuso que todos los créditos quedaran congelados, incluso el que aportaba las ayudas al cine español. El fondo para la protección cinematográfica dependía de ese mismo banco, así que el pago de las subvenciones sobre el control de taquilla quedó paralizado, año tras año con la consiguiente desesperación de los productores.

Por tanto, el cine de terror jugaba con dos bazas a su favor a la hora de interesar a los productores españoles. Era una inversión segura, ya que ofrecía rentabilidad inmediata a causa de su bajo coste de producción, y además facilidad de exportación debido a las coproducciones. Gracias a estas dos características y también a dos éxitos de taquilla que marcarían el antes y el después del género fantástico en España³⁷⁹, *La Residencia* (1969), de Narciso Ibáñez Serrador y *La noche de Walpurgis* (1970)³⁸⁰, de León Klimovsky, (en dónde podemos encontrar un personaje parecido a los templarios que plasmará Ossorio un año más tarde, en la primera película de su tetralogía), España entraba de lleno en la eclosión del género fantástico que desembocaría, en su

³⁷⁷CORDERO DOMINGUEZ, A. *El fantástico de Francisco Ibáñez Serrador*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2007, p 4.

³⁷⁸AGUILAR, *Op. cit.*, p. 24. Para profundizar acerca el caso Matesa consultar http://es.wikipedia.org/wiki/Caso_Matesa [23-04-09]

³⁷⁹GARCÍA FERNANDEZ, E. C. *Historia Ilustrada del cine español*. Madrid: Planeta, 1985, p. 268; además, AGUILAR, *Op.cit.*; p. 23; CAMILO DÍAZ, A. *El cine Fantaterrorífico español: una aproximación al género fantaterrorífico en España a través del cine de Paul Naschy*. Gijón: Editorial Santa Bárbara, 1993, p. 64.

³⁸⁰ El film de Klimovsky obtuvo un público de más de un millón de espectadores. Prácticamente doscientos mil espectadores más que un film tan aclamado como *Tesis* (1995) de Alejandro Amenábar. MATELLANO, *Op. cit.*, p. 111.

fase de explosión, entre 1969 hasta 1973, rodándose cerca de cien³⁸¹ películas del género durante poco más de tres años. Una cifra elevadísima, si se tiene en cuenta que el número total de films españoles adheridos a este género es de cerca de trescientos³⁸². Lo que demuestra la importancia y el alcance de estos años en concreto, que marcarán también los inicios del cine de zombis, cristalizando en la película de Amando de Ossorio, dónde trata por primera vez esta temática, *La noche del terror ciego* (1971).

4.3.1.1. Amando de Ossorio: La tetralogía de los templarios

Ossorio, en su primer film, introduce un nuevo tipo de zombi desconocido hasta el momento en el mundo; *The Blind Dead*³⁸³, cuerpos momificados, terroríficos y maléficos caballeros templarios reanimados, que a lomos de sus corceles cadavéricos van en busca de víctimas, guiándose sólo por el sonido y bebiendo sangre humana para sostener su existencia maldita.

Un nuevo mito puramente ibérico, que se aleja de los clásicos vampiros u hombres lobo que ya conocía el público, y será explotado por su director hasta en cuatro ocasiones; *La noche del terror ciego* (1971)³⁸⁴, que se nutre a partes iguales de las portadas de los *EC cómics*, las leyendas sobre caballeros templarios de Bécquer, los zombis de Romero, el satanismo y el vampirismo; *El ataque de los muertos sin ojos* (1973) con una parodia velada a los políticos de la época, *El buque maldito* (1974) donde añade el mito del Holandés errante, y *La noche de las gaviotas* (1975) con referencias a las historias de Lovecraft, de seres abominables surgidos de las profundidades del mar. Quedando una quinta

³⁸¹ Carlos Aguilar muy sabiamente advierte que el cine fantástico español ronda los doscientos títulos dentro de este arco temporal, cifra arriba o abajo, según cómo sea de estricto el criterio de selección a la hora de incluir o excluir las obras. AGUILAR. *Ibid*, p. 13.

³⁸² NASCHY, Pol (Coord.). *Las tres caras del terror: Un siglo de cine fantaterrorífico español*. Madrid: Imágica Ediciones S.L., 2000, p. 107.

³⁸³ Término acuñado por Nigel J. Burrell haciendo referencia al nuevo tipo de icono monstruoso creado por Ossorio. BURRELL, N. *Knights of the terror*. Inglaterra: Midnight Media Publishing, 2005, p. 4.

³⁸⁴ BENEDETI, I. [Et al.] *Amando de Ossorio: Un galego fantástico*. A Coruña, Galicia: Universidad da Coruña. Servicio de extensión universitaria, 1999, p. 9.

entrega en el tintero, que de haberse filmado se hubiese titulado *El necronomicón de los Templarios*, en la cual se daban cita dos de los tres mitos ibéricos del terror, los templarios zombis-momificados de Ossorio y el hombre-lobo, Waldemar Daninsky, protagonizado por Naschy dejando fuera al abominable Dr. Orloff creado por Jesús Franco, el tercer mito cinematográfico del terror español.

El director coruñés en una entrevista a Josu Olano y Borja Crespo lo explica de la siguiente manera: -“En Profilmes³⁸⁵ pensaban que ya que Ossorio y Naschy daban dinero, ¿por qué no una película dirigida por Amando de Ossorio con los templarios y el hombre-lobo juntos? Pero no fue posible, entonces Naschy empezaba su carrera de director de sus propios proyectos y no estaba muy interesado”³⁸⁶- Aunque finalmente la saga de los Templarios hizo una breve reaparición en *La Cruz del diablo* (1974), dirigida por John Gilling³⁸⁷.

No es casual que la obra de mayor importancia del director coruñés surja partir de 1971. Cómo bien señala Benedeti *et al*,

En julio de 1971 trasladan a Ossorio de Radio Nacional al NO-DO, un lugar para el que está mucho más capacitado; ese traslado le permite mucha más libertad de horarios para poder rodar sus películas, y precisamente en ese período es cuando realizará la mayor parte de su obra, y de mayor calidad.

³⁸⁵ Profilmes junto con Ancla Century films y Plata films fueron las tres productoras que se encargaron de producir la saga de los templarios del director coruñés. MATELLANO, V. *Op. cit.*, p.31. Aunque Matellano pasa por alto que Ancla Century Films no era propiedad de la bailaora flamenca María Flor Pérez Pareja, tal como muy sabiamente nos relatan BENEDETI. *Ibid.* p. 41 “ El productor de *El ataque de los muertos sin ojos* [...] fue el italiano Campitelli, pero por razones legales, en los títulos de crédito figura su amante, la española María Flor Pérez Pareja. Puede afirmarse que Ossorio rodó esta película por amor al arte, pues Campitelli nunca le pagó ni una sola peseta de sus honorarios.”

³⁸⁶ AGUILAR, *Op. cit.*, p. 356.

³⁸⁷ Gilling fue el primer director en realizar un film sobre zombies para la Hammer, *La plaga de los zombies* (The plague of the zombies, 1966) imprimiendo su propia impronta en el mito de la resurrección y creando una subrepticia trilogía juntamente con *La Gorgona* (1963) y *El reptil* (1966). Utilizando buena parte de los decorados de la Plaga de los zombies –originales de Don Mingaye- para *El reptil*. MEMBA, *Op. cit.*, p. 71.

Al talento natural de Ossorio siempre le pusieron cortapisas. Siendo hombre de ideas absolutamente originales³⁸⁸ para la época, ya en su primera película de la saga de los templarios, se encontró con problemas. Antes que estos cobraran vida en el celuloide, para tratar de convencer a los productores, realizó una serie de pinturas y máscaras a fin que pudiesen comprobar el aspecto tan terrorífico que podían tener en pantalla. Superado el primer obstáculo, el siguiente fue no poder rodar en su Galicia natal, como era su idea primigenia. Al apuntar su deseo de querer filmar la película en España la respuesta que obtuvo fue la siguiente:

Me dijeron que si yo hacía una película con muertos que salen de sus tumbas por la noche y demás en un lugar que entonces estaba siendo promocionado por Fraga para atraer turismo, me la podrían prohibir [...] y como andaba con la mosca detrás de la oreja me fui a rodarla a Portugal.³⁸⁹

Y en efecto, así hubiese ocurrido. El Estado ya había sufrido cinco años antes, en 1966, en la localidad almeriense de Palomares³⁹⁰, un accidente aéreo donde colisionaron un b-52 americano y un KC-135 de reaprovisionamiento en vuelo, dejando caer cuatro bombas termonucleares de 1.5 megatones, dos de ellas impactando cerca del pueblo y haciendo explotar el detonante convencional pero sin llegar a producirse la explosión atómica. Manuel Fraga Iribarne, por aquel entonces ministro de Información y Turismo español, en una campaña para tranquilizar a la población acerca de la radioactividad, se dio un baño en la playa de Quitapellejos, en Palomares. Bajo estas circunstancias y aún con el

³⁸⁸ Tal como nos cuentan BENEDETI. *Op. cit.*, p. 11. “Fue el primer director español en rodar en formato Cinemascope, [...] hecho que por sí sólo, contribuiría que el nombre de Amando de Ossorio entrase con letras de oro en el cine español”. Además Ossorio, debido a la precariedad de material filmico del que disponía, rodaba usando la técnica denominada “Cámara inglesa” terminología usada por los operadores del NO-DO que consistía en hacer creer a los actores que se filmaba la primera escena rodando en realidad sólo la segunda, para tranquilizarlos ya que pensaban que no se lo jugaban todo a una sola toma y así ahorran material.

³⁸⁹ AGUILAR, *Op. cit.*, p. 356.

³⁹⁰ Para más información consultar http://es.wikipedia.org/wiki/Incidente_de_Palomares [23-04-09].

miedo al *demonio nuclear*³⁹¹, era poco probable que el Estado hubiese permitido hacer una película sobre muertos vivientes que salen de sus tumbas en el norte de España teniendo todavía muy reciente en la memoria colectiva el incidente radioactivo de Almería.

Con el camino libre rodando en Portugal, los problemas no dejaron de seguirle. Asustado por la posibilidad de tener que retirar todos los planos de los caballeros zombis por parte de la censura a causa del emblema que llevan en el pecho los espectros en sus películas, substituyó la cruz original de los templarios (muy parecida a la de la Orden de Calatrava) por la cruz egipcia como símbolo de la vida eterna.

Todos estos contratiempos unidos a los pocos medios técnicos, un presupuesto exiguo y al escaso tiempo del que disponía a la hora de rodar sus películas (apenas cuatro semanas) coincidiendo con las vacaciones de su trabajo principal en Radio Nacional, y el de realizador de documentales en el NO-DO, hace que sus films sean de calidad modesta pero muy respetable. Ossorio lo dejaba claro ante Jesús Parrado:

Trabajaba con presupuestos muy bajos y con unos calendarios de rodaje muy cortos. Si hubiese dispuesto de un par de semanas más para cada una de mis películas y hubiese contado con mayores medios económicos, las películas se habrían realizado con más cuidado y sobre todo sin contar con elementos tan amateurs como hubo que emplear. Muchas veces hubo que rodar con gente que no eran actores profesionales, y eso se notaba. [...] Los técnicos de efectos especiales, los que diseñaban las máscaras, los maquillajes, la utilería... no efectuaban su labor con la prontitud necesaria; siempre me prometían que para el rodaje las cosas estarían terminadas y no era así, y cuando lo era, los resultados eran poco o nada convincentes. Se hacían mal las cosas, vamos. Por eso muchas veces sobre la marcha teníamos que realizar los efectos nosotros mismos. Puede que esto tuviera también que ver con que yo tenía muy estudiadas mis películas y era el más adecuado para diseñar los efectos especiales, pues sabía muy bien lo que quería.³⁹²

³⁹¹ BALLÓ; PÉREZ, *Op. cit.*, p. 78.

³⁹² PARRADO, Javier. "Entrevista a Amando de Ossorio". Quatermass . Vol ? (1998), núm. 3, p. 35.

Respecto a la leyenda de los templarios, hay que decir que a pesar de que la tradición y la propia carga conceptual de la historia que maneja Ossorio remiten a la península ibérica, los orígenes de la misma se remontan a la Bretaña francesa. Allí se han contado terribles narraciones en torno a esqueletos cubiertos con sudarios que cabalgaban sobre las osamentas de corceles persiguiendo a los viajeros o atrapando a doncellas y jóvenes, estando las almas de los jinetes espectrales malditas por toda la eternidad.

Si bien los templarios de Ossorio son producto de la imaginación del director gallego, no se puede olvidar la influencia en la tetralogía de algunas de las obras del poeta sevillano Gustavo Adolfo Bécquer. En concreto *El monte de las ánimas* y *El Miserere*, dos de sus más famosas *Leyendas*. Aderezadas por la banda sonora de Antón García Abril, que consiguió con escasos medios un brillante trabajo, grabando el nombre del jefe de producción del film *La noche del terror ciego* (1971), Pérez Giner, en repetidas ocasiones y luego pasando la cinta al revés efectuando un tratamiento sonoro y añadiendo tan sólo un coro de dos personas.

Precisamente el mismo Giner al referirse a Ossorio lo hacía en estos términos:

[...] durante el almuerzo (Amando) me contaba cinco historias. Y al acabar yo le decía: “La menos mala o la que me gusta más es esta”. Y él: “Ah, pues te mando el guión”. Y pasaban los días y el guión no me llegaba. Y él se excusaba: “Es que Carmen –su mujer– me ha fallado con la multcopista”. Y así, al cabo de unos días me llegaba el guión. Y hasta al cabo de un tiempo no descubrí que durante la comida se iba inventando las historias y con la que a mí me gustaba más iba y escribía el guión!. ¡En diez días!³⁹³

El primero de esos cuentos habla de la orden de los Templarios y de la maldición que cayó sobre ella, narrando los horrores que esto propició:

³⁹³ MATELLANO, *Op. cit.*, p. 52. Extraído de ESPAÑOL, P. *Josep Antón Pérez Giner. La veritable història de l’Innombrable*.

Mal envueltos en los jirones de sus hábitos, caladas las capuchas, entre los pliegues de las cuales contrastaban con sus descarnadas mandíbulas y los blancos dientes las oscuras cavidades de los ojos de sus calaveras, vio los esqueletos de los monjes, que fueron arrojados desde el petril de la iglesia a aquel precipicio, salir del fondo de las aguas y, agarrándose con los largos dedos de sus manos de hueso a las grietas de las peñas, trepar por ellas hasta tocar el borde, diciendo con voz baja y sepulcral, pero con desgarradora expresión de dolor, el primer versículo del salmo de David: 'Miserere mei; Domine, secundum mágnum misericordiam tuam!³⁹⁴

Otro elemento clave a destacar dentro de la obra de Ossorio es su obsesión por el sexo (de carácter suave debido a la época). Él mismo, en una entrevista, mantenía su fascinación por el binomio entre la muerte y el amor, el Eros y Tanathos, la bella y la bestia. - “Es ese juego de mezclar lo sexual con la ultratumba, que siempre me ha gustado como contraste [...] No sé si tiene eficacia en el público pero me fascina”. ³⁹⁵ - Se ha de tener en cuenta que durante la década de los años 70 el cine de terror europeo se vio profundamente afectado por la explosión de la industria pornográfica. En cuanto las películas pornográficas entraron en escena, *Garganta profunda (Deep Throat, 1972)* y *Emmanuelle (1974)*, el género del horror sufrió una importante transformación que difuminó la línea entre el terror y la pornografía. Una muestra de esa influencia fue el cine fantástico francés o también llamado *fantastique*. El *fantastique* está dominado por el sexo tal y como definen los críticos de películas de terror Cathal Tohill y Pete Tombs:

[En el fantástico] lo linealmente narrativo y lógico es siempre ignorado [y] lo pictórico, lo excesivo, son los factores que prevalecen [...] Con la lógica y la racionalidad fuera de juego, los elementos reprimidos toman el mando, y difícilmente nos ha de sorprender que sea la predilección por lo erótico lo que nos guíe por los entramados del *fantastique*.³⁹⁶

En la saga de los *Muertos sin Ojos*, se dieron cita dos tipos de generaciones de

³⁹⁴ BÉCQUER, Gustavo Adolfo. *Leyendas*. Madrid: Alianza Editorial, 1998, p. 64.

³⁹⁵ AGUILAR, *Op. cit.*, p. 359.

³⁹⁶ Extraído de RUSSELL, *Op. cit.*, p. 88.

espectadores muy diferentes entre sí. Por un lado los fascistas de línea dura y por otro los jóvenes que sólo querían pasar un rato divertido en el cine. Tal y como apunta Nigel J. Burrell, *La noche del terror ciego* puede leerse como una analogía de “el alzamiento de la Vieja España contra una generación más permisiva, la represión fascista del régimen franquista [...] frente la juventud del momento”.³⁹⁷

Pese a que Amando de Ossorio siempre fue modesto en cuanto a su contribución en el género zombi - “No tenía la pretensión de innovar el género. Trataba simplemente de hacer algo diferente,”- explicaba a sus entrevistadores³⁹⁸. La realidad dista bastante del punto de vista de su autor. Aún quizás sin pretenderlo, lo cierto es que los zombis de Ossorio son la recreación más original del icono del muerto viviente en la época de los años 70 en España. Distanciándose de los reciclajes de las *monster movies* de los años 30 y 40 de la Universal y de los años 50-60 de la Hammer por parte de Naschy o bien de los experimentos que transitan entre la pornografía *hardcore* y el terror *hardgore* de Jesús Franco.

Amando de Ossorio fue sin duda alguna, quien ayudó al cine español a reconciliarse con su tiempo, escapando de la moral de los censores de Franco y alejándose de las poco aterradoras producciones de Naschy; creando su propio mundo dentro del género de zombis, como una reconocida marca de autor, de la que podemos ver su influencia en films como *La cruz del diablo* (1975) de John Gilling, *Kung Fú contra los 7 vampiros de oro* (1974) de Roy Bard Baker, *Más allá del terror* (1979) de Tomás Aznar, *El barco de la muerte* (1979) de Alvin Rakoff, *La noche del terror* (1980) de Andrea Bianchi, *La mansión de los muertos vivientes* (1982) de Jess Franco o incluso la reciente saga del *Señor de los anillos* (2001) de Peter Jackson y como no, *La Niebla* (1980) de John

³⁹⁷ BURRELL, Neil. *Knights of the terror*. Inglaterra: Midnight Media Publishing, 2005, p. 5.

³⁹⁸ Extraído de la necrológica escrita por HODGES, M. *Amando de Ossorio: Farewell to Spain's Knight of Horror*. [?]: Shivers nº 88, abril 2001, p.19.

Carpenter.³⁹⁹

Ossorio fue un incomprendido para su época. Con el agravante de estar en una dictadura, con un cine falto de presupuesto, en una España todavía en blanco y negro y sin demasiada imaginación y estrellas, Ossorio estuvo a punto de contar con la colaboración de Boris Karloff en *Malenka, la sobrina del vampiro* (1968). Los productores vetaron su participación en el film, por no estar dispuestos a cederle la totalidad de los derechos del mercado estadounidense, al que fue uno de los astros del cine de terror de la Universal 30 años atrás. Pese a ello, la película se montó gracias al interés de la actriz que interpretaba el papel de Malenka, Anita Ekberg, que actuó en España de la mano de Ossorio. La estrella que simbolizó uno de los mitos eróticos europeos, después de escenificar la famosa secuencia en la fontana de Trevi junto a Marcello Mastroiani en *La dolce Vita* (1960) de Fellini.

Cansado de batallar con los productores, desilusionado de ver como sus guiones acababan siendo, una y otra vez, una sombra de lo que él imaginaba, y con una salud frágil en sus últimos años, Ossorio aún lúcido se lamentaba: “Yo nunca dejé el cine, el cine me dejó a mí”⁴⁰⁰. No le dejemos nosotros a él, y coloquemos su cinematografía zombi dónde le corresponde; es de obligada justicia reivindicar la tetralogía de los *Muertos sin Ojos*, como una de las mejores sagas del género de muertos vivientes y del fantástico en general, dentro de la cinematografía española, y la figura de Amando de Ossorio como uno de los directores de culto españoles y europeos, durante los años 70 en el subgénero cinematográfico de películas de zombis.

³⁹⁹ LARDIN, Rubén. *Las diez caras del miedo*. Valencia: Midons Editorial, 1996, p. 76. Aunque en palabras del propio Carpenter: “Quería hacer algo como *La isla de los muertos* (1954) o *Yo anduve con un zombie* (1943). Amo el cine de Lewton, sus films son muy indefinidos, sugerentes, y tienen ese algo melodramático que me encanta. Eso es lo que inicialmente quería rodar”. Aún así, el espíritu de Ossorio se respira por toda la atmósfera del film de Carpenter.

⁴⁰⁰ En una entrevista realizada a Xosé Zapata para BENEDETI, *Op. cit.*, p. 23.

4.3.1.2. Jorge Grau: El puente estilístico hacia el cine de zombis italiano

Jorge Grau, oriundo de Barcelona, encarna uno de esos extraños casos en la cinematografía española de los años 70, dónde se aúnan, autoría, formación, sensibilidad y buen oficio. Esas características del director, no pasaron desapercibidas para la crítica del momento y le permitió rodar *No profanar el sueño de los muertos* (1974).⁴⁰¹ Sin lugar a dudas uno de los títulos más importantes⁴⁰² –y más injustamente olvidados – de la historia del cine de terror español. Pese a ser a todas luces un *exploit* con clara vocación de asemejarse al film original de Romero, Grau nunca se escondió de ello. Llegando a afirmar: “Para hacer la película estudié *La noche de los muertos vivientes* fotograma a fotograma como quien dice, para averiguar como estaba hecha” ⁴⁰³. Y precisamente esa solvencia de Grau como director hizo que el film en lugar de ser una macilenta copia del original, como suele suceder en la mayoría de casos, no tenga nada que envidiar a su musa. La crítica extranjera lo cataloga como el mejor sucesor del fundacional film de Romero. José Luís Guarner en una crítica al film *Coto de Caza* (1983) del director catalán, lo define de la siguiente manera:

Grau es un modelo de tenacidad. Manifiesta una cualidad muy rara en el cine español: trata, como casi todos los profesionales responsables, de salvar los proyectos más dudosos, no ya poniendo en juego su competencia como cineasta –que es mucha- sino procurando acercarlo lo más posible a sus sentimientos personales, recurriendo incluso a

⁴⁰¹ Tal y como apunta Serrano Cueto: “*No profanar el sueño de los muertos*, sin duda el más importante de los exponentes españoles en el subgénero, y una de las grandes películas de zombies de todos los tiempos y lugares, ha conocido en España una desidia total por parte de la distribución casera”. SERRANO CUETO, José.Maria. *Zombie Evolution: El libro de los muertos vivientes en el cine*. Madrid: T&B Editores, 2009. p 122-123.

⁴⁰² Ganadora de los premios a la mejor película, mejor actriz (Cristina Galbó) y mejores efectos especiales en el Festival de Sitges de 1974. Grau ganó también el premio al mejor director, que otorga el Círculo de Escritores Cinematográficos, en 1975. Además se presentó en París como la primera película de terror con sonido estereofónico. PEDRERO SANTOS, Juan Antonio. *Terror Cinema: ¡Cine clásico de terror!* Madrid: Calamar ediciones, 2008, p 331.

⁴⁰³ HERRANZ, Pablo. *Jorge Grau: A vueltas con los muertos*. Quatermass. Bilbao: Astiberri ediciones S.L. Vol. ?. 2002, núm 4-5, p. 42.

elementos autobiográficos. Duda este cronista que haya en el mundo otro cineasta que se empeñe emocionalmente en sus películas hasta tal extremo, tan intensamente y con tanta sinceridad⁴⁰⁴.

Estudiante del Instituto del teatro de Barcelona, una de las instituciones de formación de actores más prestigiosa de España, empezó su trayectoria profesional como actor, escenógrafo y director de actores. Hasta que un amigo le ofreció dirigir un cortometraje amateur, *El don del mar* (1957). Pasada la experiencia, Grau decidió ampliar su formación en el Centro Sperimentale de Roma. A su regreso a España empezó su carrera filmográfica propiamente dicha. Entre otros films, trabajó de ayudante de dirección en *El coloso de Rodas* (1961), dirigida por Sergio Leone, o al frente de la segunda unidad en *Goliat contra los gigantes* (1962), dirigida por Guido Malatesta y Gianfranco Parolini. Ese mismo año puso de relieve su sólida formación teórica editando en Rialp el primer libro de su carrera profesional. *El actor y el cine* (1962), dónde analiza los diferentes métodos de interpretación y las técnicas actorales desde el método Stanislavsky hasta el neorrealismo italiano de Roberto Rossellini, o los cimientos para conseguir una buena interpretación, basándose en el gesto, la voz, la sensibilidad y la fotogenia; de la que llegaría a afirmar⁴⁰⁵: “Las personas cuyo rostro aparece mal en fotografía no lo deben a su configuración física, sino a su actitud psíquica”.

La sobresaliente dirección de actores es uno de los rasgos más llamativos de su trayectoria, al que él mismo, buscaba una razón de ser, declarando:⁴⁰⁶ -“En mis películas trato que los personajes secundarios tengan una historia, que se cuenta o no se cuenta, o se sugiere. Lo que no me parece bien es que sean simples peones de una partida”- y que sin lugar a dudas alejan al director de la mayoría de producciones de terror español de la época. Pero además, Grau es el indiscutible artífice de un realismo social que nace en *Noche de Verano* (1962), se desarrolla en *El espontáneo* (1963) y desemboca en *Una historia de amor*

⁴⁰⁴ Extraído de AGUILAR, *Op. cit.*, p 91.

⁴⁰⁵ GRAU, Jordi. *El actor y el cine*. Madrid: Rialp, 1962, p. 116.

⁴⁰⁶ En una entrevista concedida a HERRANZ, *Op. cit.*, p. 39.

(1966). Y que tal como declara Jordi Batlle,

Tres títulos que oxigenan el panorama del cine patrio, el último de ellos, además, susceptible de figurar en un movimiento tan decisivo como la Escuela de Barcelona. Grau, pues, así contemplado estaría mucho más cerca de Arthur Penn que de George A. Romero [...] *No profanar el sueño de los muertos* (1974) está más cerca de Miguel Picazo o Basilio Martín Patino que de Carlos Aured, Enrique Eguiluz, León Klimovsy o Amando de Ossorio.⁴⁰⁷

En ese ecléctico paisaje que constituye su filmografía, donde “autor” y “artesano” se dan la mano y a veces se confunden, el cine de terror tiene un papel esencial en su filmografía. Su primera aproximación a éste género se gestó en el festival de Karlovy Vary, Checoslovaquia, cuando conoció por primera vez la historia de la condesa Báthory,⁴⁰⁸ que finalmente se plasmó en el film *Ceremonia Sangrienta*⁴⁰⁹ (1972), una compleja y distinguida aproximación a la figura legendaria de la condesa Báthory, que se bañaba en sangre de doncellas vírgenes, para así preservar su juventud, y que también

⁴⁰⁷ AGUILAR, *Op. cit.*, p. 92.

⁴⁰⁸ Casada con Ferencz Nadasdy, quién casi siempre le permitió vivir con la independencia que ella deseaba, en numerosos castillos aislados, protegida de cualquier interferencia por sus poderosas relaciones, Elisabeth Bathory participó de manera directa o indirecta en la muerte de unas 600 muchachas en un período de poco más de quince años. Aficionada a las más sádicas torturas hasta el punto de trasladarse de castillo en castillo sólo para buscar nuevas víctimas, parece ser que creía que la sangre de muchachas vírgenes la mantendría siempre joven y hermosa. Para más información sobre la historia de la llamada “Condesa Sangrienta” es muy recomendable la lectura de su biografía. PENROSE, Valentine. *La Condesa Sangrienta*. Madrid: Siruela, 1996.

⁴⁰⁹ En realidad fue gracias a este film que a Grau se le ofreció la posibilidad de rodar *No profanar el sueño de los muertos*. El productor italiano Edmondo Amati, distribuidor italiano de la cinta de Romero, que ya tenía experiencia en producir películas de género basadas en grandes éxitos estadounidenses como *El anticristo* (1974), una copia a la italiana de *El Exorcista* (1973) el gran éxito de taquilla de William Friedkin, contactó con él para proponerle cambiar su film de vampirismo por uno de muertos vivientes y aprovechar así el tirón del original americano. Ante la negativa de Grau, al cabo de dos años Amati se presentó en Madrid con un guión en la mano diciéndole: “Esto es como *La noche de los muertos vivientes* pero en color”⁴⁰⁹ HERRANZ *Op. cit.*, p. 39.

inspiraría a Walerian Borowzyk, uno de los episodios de sus *Cuentos Inmorales* (1974). Grau quería filmar esta historia no como película de terror sino como humana, no lo consiguió debido al clima social que se respiraba justo antes de la muerte del General Franco.

El mismo Grau lo expresa de la siguiente manera en una entrevista a Pablo Herranz:

Lo que se pedían eran películas antifranquistas, un cine comprometido de alguna manera con la realidad del momento. Yo cineasta comprometido con la realidad lo he hecho siempre, pero no con la realidad política [...] No pude hacer la película hasta que llegó la moda del cine de terror. Entonces se me sugirió retomarla en clave terrorífica. Esto para mi significaba renunciar a parte del tono de la película y convertirla en algo distinto, pero, como tenía una epidermis espectacular y estimulante acepté.⁴¹⁰

Circunstancia que se hacía extensible al resto de directores españoles. Ossorio se lamentaba también en un tono similar al de Grau,

Yo hubiera querido hacer un cine artístico más poético, trabajando con la fotografía, con *glamour*, pero tuve que desistir. No era el momento.⁴¹¹

Este compromiso con la realidad del momento se convierte en el *leitmotiv* de la que llegará a convertirse en su obra maestra *No profanar el sueño de los muertos* (1974). No es de extrañar que después de haber eclosionado el mayo francés del 68 e instaurarse el hipismo como una corriente juvenil masificada a finales de los 60 en los EUA. Grau, comprometido con los acontecimientos de la época, le imprimirá un acento ecológico a su film (una máquina agrícola es la causa de la aparición de los zombis). Los ultrasonidos producidos por ella, enloquece a los insectos, que se exterminan devorándose entre sí, ya que les afecta a su sistema nervioso central poco desarrollado, haciendo que los

⁴¹⁰ HERRANZ, *Op. cit.*, p. 39.

⁴¹¹ AGUILAR, *Op. cit.*, p. 351.

muertos recientes, cuyo sistema nervioso todavía se mantiene ligeramente intacto, les haga alzarse de su sueño eterno. Crítica social, que aunque de diferente tipo, también subyace en el film de Romero. Así lo defiende Russell:

Con el insistente mensaje ecológico (“Estamos envenenados por un progreso al cual no le importa las consecuencias”, explicaba Grau cuando se le preguntaba por el mensaje político del film) y su cínica representación de las autoridades como estúpidos, inefectivos y ultrareaccionarios, *No profanar el sueño de los muertos* claramente tiene una considerable deuda hacia Romero. Todavía es un film cautivador por derecho propio, ofreciéndonos una inolvidable y desolada visión de entropía y descomposición⁴¹².

Precisamente ese maniqueísmo es un lastre que acompaña a toda la producción. La elementalidad de su desarrollo argumental, que en demasiados momentos adopta un molesto tono entre naïf y didáctico y se estructura a partir de una serie de oposiciones tan previsibles como maniqueas, tanto de carácter ideológico neoludista⁴¹³ y ecológico (la tecnología que destruye la naturaleza, el progreso que actúa en contra de la humanidad) como argumental.

Joaquín Hinojosa, debutante en su primer largometraje gracias a la película de Grau, fue uno de los actores de reparto del film. En una entrevista concedida a Pablo Herranz, expresa con sus propias palabras ese mensaje ecológico por parte del director:

Había, pues, una protesta contra las multinacionales que abarataban costos, prácticamente el mismo tipo de reclamación que ahora se puede atribuir a *Greenpeace*. Y esa fue la novedad (del film), que en aquel momento tampoco se valoró.⁴¹⁴

Ese punto de vista ecológico, no fue la única novedad que se pudo apreciar en la película. El hecho que se considere el film de Grau como uno de los más influyentes de éste subgénero no es por casualidad. Fue una de las primeras

⁴¹² RUSSELL, *Op. cit.*, p. 83.

⁴¹³ Para más información consultar <http://es.wikipedia.org/wiki/Neoludismo> [11-09-09].

⁴¹⁴ HERRANZ, *Op. cit.*, p. 18.

películas de los años 70 dónde inocentes animales se transformaban en terribles amenazas por acción directa o indirecta del hombre. Ya fuera por radiaciones, vertidos químicos, experimentos con animales o sencillamente aberraciones de la naturaleza. Esa circunstancia como excusa argumental era algo ciertamente novedoso en ese momento.⁴¹⁵

Otro elemento de importancia capital en el film, fue el uso del color, que junto con los efectos de maquillaje de Giannetto de Rossi, que trabajaría posteriormente de la mano de Lucio Fulci creando el maquillaje para *Zombie 2* (1979), suponen una destacada novedad respecto al baratísimo film de Romero, y al mismo tiempo, se anticipa al tono abiertamente gráfico y sangriento que adoptarán las películas sobre muertos vivientes a partir de *Zombi* (1978), la segunda incursión de Romero en este subgénero, de enorme popularidad en Europa tras el rápido estreno de la (falsa) continuación del film, *Nueva York bajo el terror de los zombis* o *Zombi 2* (1979), de Lucio Fulci. Por tanto el film de Grau, se adelanta al tan famoso efecto gore que a partir de la segunda entrega de la saga de Romero se convertirá en elemento indispensable de cualquier cinta de zombis que se precie, especialmente de la filmografía italiana. La apariencia física de los muertos vivientes, con sus ojos inyectados en sangre, su rostro macilento y su deambular sonámbulo pero imparable, dota a la producción de un nivel de realismo nunca antes visto en ninguna película de temática similar, ni siquiera en una de las primeras producciones en color sobre el mito de los zombis, *La plaga de los zombies* (1966) de John Gilling, lo que se traduce en la consecución de una atmósfera irreal e inquietante de un innegable poder de sugestión, realzada en todo momento por la excelente dirección de fotografía de Francisco Sempere, de tonos apagados y luz fantasmagórica.

No en vano Grau habla del tratamiento del color⁴¹⁶ en su film, y del estudio que

⁴¹⁵ Pedrero Santos nos recuerda que enmascaradas en esta temática se encuentran una serie de films que dieron mucho juego a partir de *Tiburón* (1975): *Piraña* (1978, Joe Dante) o *Profecía maldita* (1979, John Frankenheimer), entre otras decenas de películas con terribles animales desnaturalizados como protagonistas por aquellas fechas. PEDRERO SANTOS, *Op. cit.*, p. 332.

⁴¹⁶ En palabras del propio Grau: "...gran parte del éxito del film de 1968 se basa en que está rodado en blanco y negro; de hecho, la verosimilitud de los muertos vivientes está muy enmascarada por los claroscuros de la fotografía. Y la sangre permite imaginar. Para *No profanar...* escogimos un color

llevó a cabo a la hora de plasmar a los no muertos en su película:

Otra de las cosas que inventamos es que los muertos tuvieran las características del momento en que habían muerto. Y esto también vino de un estudio que yo hice con un libro grande de fotografía forense. [...] donde aparecían muertos antes de hacerles las autopsias. Muertos de accidentes trágicos, dramáticos... cosas alucinantes, y claro la característica común era que un muerto puesto para hacerle la autopsia tenía las características del momento en que se había muerto, uno que se había ahorcado tenía el cuello en sangre viva. [...] entonces el personaje de Fernando Gil que era uno que se había muerto ahogado iba mojado, y antes de rodar cada plano, de decir motor, le echaban un cubo de agua por encima. La ropa quedaba empapada, caía agua por su rostro siempre. Durante toda la película.⁴¹⁷

Este punto fue absolutamente novedoso para el momento. Especialmente por que al encontrarse el film de Grau a caballo entre la película en blanco y negro de Romero, y su segunda incursión en el subgénero, cuatro años después de *No profanar el sueño de los muertos*, fue la primera en crear un imaginario del zombi moderno a todo color, ante los espectadores, que hasta ese momento no se había representado de esa manera.

El sonido, es el último recurso expresivo a destacar del film de Grau, que es de una importancia vital en el film. Fue la primera película de terror en rodarse con sistema estéreo. Sólo el montaje sonoro le llevó casi dos meses, debido a que en sus películas, ya que en sus films, según palabras del propio director⁴¹⁸: “...no hay un solo ruido que sea casual”. Eso le llevó a rodar con sonido directo, pero únicamente a modo de referencia sonora. La película se dobló posteriormente; eso era debido a la importancia que tenía para el director barcelonés el empleo de un concepto musical que sirviera de *leitmotiv* para toda la banda sonora de la película. Ese concepto vino marcado por la experiencia de Grau al fenecer su padre:

granate, buscando ciertas analogías cromáticas”. HERRANZ, *Op. cit.*, p. 42.

⁴¹⁷ Entrevista a Jorge Grau. Parte 1 <http://www.youtube.com/watch?v=Fcmcszvy6xI> [12-09-09]

⁴¹⁸ HERRANZ, *Op. cit.*, p. 41-42.

¿Cómo podría ser la voz de un muerto? Recuerdo que cuando murió mi padre, estaba tendido en la cama con dos o tres almohadones detrás que lo tenían casi sentado. Nos dimos cuenta que había dejado de respirar, y lo tendimos. En el movimiento de pasar de sentado a tendido hizo: “ahhhhhh...” y este fue el principio del sonido de los muertos en el film. Y de este sonido vino la música. [...] Muchos de los efectos sonoros de la música de la película son mi propia voz soplando sobre un micrófono que desde una mesa de mezclas se iba distorsionando y dándole resonancia. Y así fuimos haciendo la música. En la música está mi voz y suena una frecuencia distorsionada muy suave que crea esta atmósfera. Recuerdo haber sentido el placer de hacer una cosa de la que te sientes satisfecho⁴¹⁹.

Ese símil del sonido de las voces⁴²⁰ de los zombis con el estertor de su padre, se aleja diametralmente del uso que hace Romero en su film. Éste opta por sonidos guturales, gruñidos, y gritos sordos como clara referencia a uno de los arquetipos de terror, también resucitado y compuesto de cadáveres, de las *monster movies* de la Universal, el monstruo de Frankenstein. Por el contrario Grau, ahonda más en el estudio fisiológico de los muertos y los síntomas de los cadáveres, haciéndolos menos histriónicos, consiguiendo un tono mucho más aterrador, expresivo y realista que su antecesor.

Esto es debido no sólo a la pericia y solvencia de Grau como director, que efectivamente la tiene. También hay que reconocer que siempre se le pusieron al alcance de la mano el tiempo, los profesionales y los recursos económicos para solventar sus películas con mayor éxito⁴²¹. Algo que por el contrario, nunca le

⁴¹⁹ Entrevista a Jorge Grau Parte 2. <http://www.youtube.com/watch?v=0QM973Yoo9c&feature=related> [12-09-09]

⁴²⁰ Esta técnica de incorporar sonidos para conseguir un mayor impacto emocional en el público ya fue utilizada por William Friedkin poco antes en *El exorcista* (1973). Ahí empleó mensajes tanto visuales como auditivos de carácter subliminal, para conseguir un mayor impacto sobre el público. Entre los efectos de la banda sonora encontramos sonidos de animales, desde un enjambre de abejas enfurecidas, hasta rugidos de león, maullidos de gato, y el sonido de cerdos al ser degollados.

⁴²¹ Así lo expresaba él mismo: “En mis películas, salvo raras excepciones, he tenido plena libertad en la elección del reparto [...] En general es una película muy elaborada; se hicieron muchos ensayos con los actores [...] En definitiva, no fue una de esas películas de terror hechas rápidamente. El rodaje no duró

ocurrió a Ossorio que tenía sus propias ideas respecto a la incursión de Grau en el género de terror con *Ceremonia Sangrienta*:

He visto películas de terror hechas por grandes directores que no me han convencido [...] Jorge Grau, fíjate que es hombre de cine, pero yo creo que perdió el pulso, una película aburrida incluso. Perdió el pulso del terror. Y yo creo que Grau es un hombre de verdadero talento⁴²²

Pese a la sincera y nada mal intencionada opinión de Ossorio, Grau recuperó el pulso narrativo creando un film que superó al original de Romero en muchos aspectos. Creando estilemos que luego el subgénero adquiriría como suyos propios y que ahora son indisociables de la figura del zombi moderno, influenciando a directores como Jean Rollin con *Les raisins de la mort* (1978), Lucio Fulci con *Zombie 2* o *Nueva York bajo el terror de los zombies* (1979), *28 días después* de Danny Boyle⁴²³ (2002), y su secuela *28 semanas después* de Juan Carlos Fresnadillo (2007), o incluso al mismísimo Romero con su secuela *El amanecer de los muertos* (1978).

Jorge Grau, que tampoco fue profeta en su propia tierra cuando estrenó su film, (lo mismo que le ocurrió a Amando de Ossorio) desde no hace mucho, parece que empieza a gozar del reconocimiento merecido por su obra maestra del cine de terror no sólo europeo si no también mundial, recolectando las mieses que a Ossorio se le negaron. Prueba de ello es el catálogo de títulos tan variopintos con que se bautizó el film como *Don't open the window*, *Fin de semana para los muertos*, *Let the sleeping corpses lie*, *The living at Manchester Morgue*, *Non si deve profanar il sonno dil morti...*

mucho, nueve semanas, con viajes de por medio [...] sin embargo el montaje sonoro llevó casi dos meses". HERRANZ, *Op. cit.*, p. 40-41.

⁴²² AGUILAR, *Op. cit.*, p. 374.

⁴²³ En este caso los infectados que dejan Londres desolado, los ojos inyectados en sangre, o incluso el hecho de que ambas películas se sitúen en importantes ciudades inglesas, Manchester y Londres respectivamente, siembran concomitancias argumentales francamente interesantes entre ambos films.

Grau consciente de ello y de lo que debe al género de terror manifestaba en una entrevista:

Me alegro de haberme metido en este mundo, aunque fuera durante una época más o menos corta, de dos o tres años, porque me ha permitido conocer esta experiencia. Y ahora, en estos momentos, que han pasado años, la sigo disfrutando. Sobretudo, gracias a esta película. [...] de pronto me encuentro con un público cordial, de amigos de toda la vida que no nos conocemos de nada, pero que son amigos de toda la vida porque yo he hecho esa película y a ellos les gusta. Y para ellos, todo lo demás que yo haya hecho, bueno, malo o regular, no les importa. Les importa esta película. *No profanar el sueño de los muertos*.⁴²⁴

España, en los años 70 se convirtió en el máximo exponente del subgénero del cine de zombis mundial. Así lo certifica también David Flint al escribir:

Mientras en el Reino Unido y en el resto de Europa seguían rodando films de Drácula, Frankenstein, fantasmas y asesinos durante los primeros años de la década de los 70, los directores de cine españoles dieron al zombi una nueva brizna de vida. Aunque algunos de los films son de una factura bastante magra, unos pocos apuntaron el camino para un nuevo euro horror en general, y en las películas de zombis en general.

⁴²⁵

Gracias a dos directores como Amando de Ossorio y Jorge Grau, que partiendo de conceptos y maneras de hacer absolutamente contrapuestas, sus caminos coincidieron fugazmente, creando un *corpus* cinematográfico de este subgénero: por un lado generó una nueva iconografía absolutamente original, que rompió los esquemas del momento y significó una bocanada de aire fresco para la época, por otro la continuación de la saga de Romero aportando una nueva visión que superó a la anterior. Ambos planteamientos pasándolos por su propio tamiz e influenciando a un sinnúmero de cintas y directores que siguiendo la estela de Amando de Ossorio y Jorge Grau se erigieron como verdaderos maestros de este subgénero. Una vez exhibida la cinta de Romero, la

⁴²⁴ Entrevista a Jorge Grau Parte 2. http://www.youtube.com/watch?v=6Zs_Av61UDM [12-09-09]

⁴²⁵ FLINT, D. *Op. cit.*, p. 104.

cinematografía inglesa se olvidó de los zombis, la italiana no los adoptó como arquetipo de terror, hasta la llegada de Lucio Fulci (a finales de los 70), y los mismos EEUU esperaron ocho años para poder ver la segunda incursión del director que renovó el subgénero con unos zombis parecidos a los de su primer film.

España, y sus directores, con más o menos competencia, fue el único país que tomó el relevo haciendo de puente estilístico y temático entre los zombis de la primera película de Romero y los zombis absolutamente sanguinolentos de Fulci, Umberto Lenzi, Marino Girolami, Andrea Bianchi o Michele Soavi que dominarían los años 80.

4.3.1.3 . La cinematografía española en cifras

Este listado es representativo para conocer el valor y el impacto cultural y económico, que supuso los films de zombis en la filmografía fantaterrorífica española durante los años 70-80. El listado, que incluye recaudación de taquilla y número de espectadores, ofrece una idea tanto de las preferencias del público, como de la marcha del fantástico español dentro de la industria cinematográfica. El listado empieza en 1970 para poder observar la recaudación de la *Noche de Walpurgis*, (ya comentada con anterioridad la importancia del film en la historia del cine fantástico español) hasta 1985, finalizada la eclosión del fenómeno zombi en España al que Italia le tomó el relevo durante esa época. Los títulos de las películas de zombis aparecen en negrita.⁴²⁶

Como se puede observar en el cuadro, al año siguiente de que Ossorio filmara

⁴²⁶ Los títulos que se han omitido, deben su ausencia bien por su escasa representatividad, a la falta de datos fiables, o bien por no haberse estrenado comercialmente en nuestras pantallas. Extraído de la Sección de Control de Taquilla del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Para una lista cronológica más amplia consultar ROMERO, Javier G. *El cine fantástico español en cifras*. En Quaternass. Bilbao: Astiberri ediciones S.L. Vol. ?. 2002, núm. 4-5, p. 135-136.

La noche del terror ciego (1971) y fuera el segundo film fantástico a nivel de recaudación y espectadores, éste éxito llamó la atención no sólo de los productores sino también del público, desembocando en la eclosión del subgénero un año más tarde (1972), exhibiéndose cuatro films de temática zombi, de los veinte que se estrenaron ese año. Prácticamente el 25% de la producción total anual del cine fantástico español. Tres de esos films estaban entre los ocho primeros puestos de la lista a nivel de recaudación, sobrepasando los 78.000 euros cada uno y consiguiendo un total (entre los cuatro films) de 1.456.945 espectadores.

Pasada la explosión del subgénero, el siguiente año 1973, se estrenan la mitad que en el anterior; tan sólo la tercera película de la tetralogía de los *Muertos sin Ojos* de Ossorio tiene un éxito relativo tanto a nivel de público como de recaudación.

En 1974 encontramos el film de Grau, *No profanar el sueño de los muertos*; segundo en número de espectadores y recaudación, justo por debajo de *Exorcismo* dirigida por Juan Bosch y protagonizada por Jacinto Molina, que dobla tanto el número de espectadores como de beneficios a la película de Grau, gracias al éxito internacional que supuso la película de William Friedkin *El exorcista*.

No se autorizó el estreno hasta el 25 de agosto del siguiente año, 1975. En ese período de tiempo, Molina y Bosch aprovecharon la fama y el interés que suscitaba la película, para crear esta copia a la española antes de que se estrenara la versión americana en España. De no ser por esta artimaña, el film de Grau se hubiese erigido como el número uno de ese año, lo que indica el interés que despertó el film entre el público.

Pasado 1974, el subgénero empieza a entrar en declive. Los dos films del año siguiente, (1975) *La noche de las gaviotas* de Ossorio (que siendo la cuarta entrega poco interés motivó en el público) y *La cruz del diablo* de Gilling, obtienen estadísticas bastante discretas, apenas llegando a los 200 mil

espectadores el film del británico y en el de Ossorio escasamente sobrepasa los 150 mil espectadores. La discreta recaudación de 53.212,93 euros en taquilla comparándola con *¿Quién puede matar a un niño?* dirigida por Narciso Ibáñez Serrador, se proclamó como vencedora de ese año con 380 mil euros de recaudación y cerca de 900 mil espectadores.

Nuevos vientos soplaban en el fantástico español, el público demandaba historias más realistas en consonancia con los nuevos tiempos y especialmente debido a los nuevos films americanos, dónde el *thriller*, mezclado con el terror y los nuevos arquetipos creados por el nuevo cine gótico de terror americano, irrumpían con la fuerza de una ola en las pantallas europeas. Así lo demuestra el hecho, que en los siguientes cinco años el subgénero zombi, quedara no ya relegado a un segundo plano de las pantallas, sino directamente olvidado y denostado por público y productores.

No hubo una breve reaparición hasta 1981 y 1982, gracias al estreno del film de Romero *Zombie* (1978) en las salas americanas, y seguidamente *Zombie 2 o Nueva York bajo el terror de los zombies* (1979), del director romano Fulci que fue el iniciador de un nuevo resurgimiento filmico del muerto viviente que se dio principalmente en Italia. Aún así, estos tres films de zombis españoles de los años 80, fueron seguidos con muy poco interés por parte del público, siendo ya un subgénero viciado por el destape, el erotismo y el sexo, dónde los espectadores acudían al cine exclusivamente para ver los desnudos de las actrices. España ya había entregado el relevo a Italia, gracias a la coproducción hispano-italiana del film de Grau, y no volvería a resurgir hasta hace bien poco con el film de Balagueró y Plaza *Rec* (2007).

1970	PESETAS	EUROS	ESPECT.
La noche de Walpurguis (L.Klymovsky)	30.343.033	182.365,30	1.021.900
El vampiro de la autopista (J.L. Madrid)	13.671.541	82.167,62	543.796
La furia del hombre lobo (J.M. Zabalza)	12.063.084	72.500,60	535.651
Las vampiras (J. Franco)	9.167.259	55.096,34	234.820
Las amantes del diablo (J.M. Elorrieta)	8.928.917	53.663,87	325.027
La venganza del Dr. Mabuse (j. Franco)	7.829.349	47.055,34	153.385
Ivanna (J.L. Merino)	7.490.359	45.017,96	326.784
Transplante de un cerebro (J. Logar)	5.979.077	35.934,98	188.444
1971	PESETAS	EUROS	ESPECT.
El techo de cristal (E. de la Iglesia)	30.996.127	186.290,48	1.053.574
La noche del terror ciego (A. de Ossorio)	27.174.891	163.324,38	784.579
Drácula contra Frankenstein (J. Franco)	18.550.818	111.492,66	583.617

Dr. Jekyll y el hombre lobo (L.Klymovsky)	17.624.183	111.492,66	564.843
Jack el destripador de Londres (J.L. Madrid)	13.811.894	830.11,15	424.377
Necrophagus (M. Madrid)	10.910.502	65.573,44	351.815
Escalofrío diabólico (G. Madrid)	9.829.042	59.073,73	303.242
Pastel de sangre (varios realizadores)	3.753.073	22.448,24	97.067

1972	PESETAS	EUROS	ESPECT.
Pánico en el Transiberiano (E. Martín)	26.881.002	161.558,08	755.472
La novia ensangrentada (V. Aranda)	23.693.019	142.387,91	531.108
La mansión de la niebla (F. Lara Polop)	20.870.652	125.435,14	509.774
El jorobado de la morgue (J. Aguirre)	18.780.557	112.873,42	429.326
El gran amor del Conde Drácula (J. Aguirre)	16.521.218	99.294,52	352.799
La rebelión de las muertas (L.Klymovsky)	15.531.674	93.347,24	411.012
El espanto surge de la tumba (C. Aured)	14.295.301	85.916,49	358.024
Ataque de los muertos sin ojos (A. de Ossorio)	13.743.002	82.597,11	409.070
Orgía nocturna de los vampiros (L.Klymovsky)	12.740.443	76.571,60	319.311

La saga de los Drácula (L.Klymovsky)	10.271.003	61.729,97	256.780
La semana del asesino (E. de la Iglesia)	9.599.935	57.696,77	334.827
Ceremonia sangrienta (J. Grau)	9.163.251	55.072,25	226.425
La casa de las muertas vivientes (Balcázar)	8.849.212	53.184,84	278.839
Los crímenes de Petiot (J.L. Madrid)	8.623.722	51.829,61	258.662
La llamada del vampiro (J.M. Elorrieta)	8.086.963	48.603,63	265.642
Ojos azules de la muñeca rota (C. Aured)	8.071.853	48.512,81	173.574
Vudú sangriento (M. Caño)	7.438.702	44.707,50	172.438
La maldición de Frankenstein (J. Franco)	7.067.929	42.479,11	133.369
El espectro del terror (J.M. Elorrieta)	6.256.086	37.599,83	172.811
La muerte incierta (J.R. Larraz)	5.119.049	30.766,10	118.219

1973	PESETAS	EUROS	ESPECT.
-------------	----------------	--------------	----------------

Gota de sangre para morir amando (Iglesia)	26.198.396	151.445,41	618.265
La campana del infierno (C. Guerin Hill)	23.656.574	142.178,87	542.876
El retorno de Walpurgis (C. Aured)	20.991.527	126.161,62	552.801

Odio mi cuerpo (L.Klymovsky)	19.540.089	117.438,30	408.259
Una vela para el diablo (E. Martín)	16.326.592	98.124,79	407.194
La venganza de la momia (C. Aured)	13.024.378	78.278,09	315.824
El buque maldito (A. de Ossorio)	12.440.177	74.766,97	330.040
Las garras de Lorelei (A. de Ossorio)	12.151.632	73.032,78	364.746
Pena de muerte (J. Grau)	11.057.978	66.459,79	285.526
El pantano de los cuervos (M. Caño)	10.990.728	66.055,61	245.677
Al otro lado del espejo (J. Franco)	9.855.682	59.233,84	160.475
La orgía de los muertos (J.L. Merino)	9.529.718	57.274,76	241.273
Las ratas no duermen de noche (J. Fortuny)	7.804.109	46.903,64	144.916
La noche de los asesinos (J. Franco)	7.780.774	46.763,39	89.650
El pez de los ojos de oro (P.L. Ramírez)	7.462.452	44.850,24	135.147
Una libélula para cada muerto (L.Klymovsky)	7.442.674	44.731,37	172.910
La tumba de la isla maldita (J. Salvador)	7.328.596	44.045,75	146.881
La perversa caricia de Satán (G. Gigó)	6.821.406	40.997,48	122.490
Emma, puertas oscuras (J.R. Larraz)	5.327.460	32.018,68	97.797

Los ojos siniestros del Dr. Orloff (J. Franco)	2.256.694	13.563,00	26.266
--	-----------	-----------	--------

1974	PESETAS	EUROS	ESPECT.
-------------	----------------	--------------	----------------

Exorcismo (J. Bosch)	35.954.270	216.089,51	688.213
----------------------	------------	------------	---------

No profanar el sueño de los muertos (J. Grau)	16.894.971	101.540,82	315.131
--	-------------------	-------------------	----------------

La noche de los brujos (A. de Ossorio)	16.077.877	96.629,99	348.337
--	------------	-----------	---------

Las alegres vampiras de Vogel (Taberner)	13.341.820	80.185,95	274.380
--	------------	-----------	---------

La endemoniada (A. de Ossorio)	12.764.676	76.717,25	226.797
--------------------------------	------------	-----------	---------

El mariscal del infierno (L.Klymovsky)	12.327.825	74.091,72	201.689
--	------------	-----------	---------

El asesino de muñecas (M. Madrid)	12.077.596	72.587,81	244.972
-----------------------------------	------------	-----------	---------

El juego del diablo (J. Darnell)	7.429.610	44.652,86	66.948
----------------------------------	-----------	-----------	--------

El colegio de la muerte (P.L. Ramírez)	7.303.377	43.894,18	131.888
--	-----------	-----------	---------

La casa (A. Fons)	7.162.460	43.047,25	68.150
-------------------	-----------	-----------	--------

El secreto de la momia egipcia (A. Martí)	7.044.602	42.338,91	167.915
---	-----------	-----------	---------

El refugio del miedo (J. Ulloa)	4.294.142	25.808,31	88.619
---------------------------------	-----------	-----------	--------

Memoria (F. Macián)	3.622.559	21.772,02	36.108
---------------------	-----------	-----------	--------

1975	PESETAS	EUROS	ESPECT.
¿Quién puede matar a un niño? (Serrador)	63.319.411	380.577,32	868.396
Leonor (G. Guerin Hill)	25.349.451	152.353,27	360.580
Ultimo deseo (L.Klymovsky)	24.352.611	146.362,14	317.374
El pobrecito Draculín (J. Fortuny)	24.311.825	146.117,01	285.997
El paranoico (F. Ariza)	18.871.238	113.418,43	337.651
La maldición de la bestia (M.I. Bonns)	17.237.197	103.597,64	275.046
La cruz del diablo (J.L. Gilling)	10.976.789	65.971,83	208.653
Largo retorno (P. Lazaga)	10.443.907	62.709,04	185.799
Tiempos duros para Drácula (J. Darnell)	8.933.795	53.639,19	106.939
La noche de las gaviotas (A. de Ossorio)	8.853.887	53.212,93	156.336
El jovencito Drácula (C. Benpar)	8.646.850	51.968,62	110.866
El espiritista (A. Fernando)	5.063.020	30.429,36	81.566
El extraño amor de los vampiros (L.Klymovsky)	4.966.891	29.851,62	75.552

1976	PESETAS	EUROS	ESPECT.
Inquisición (J. Molina)	39.751.664	238.912,31	489.420
Pecado mortal (M.A. Díez)	37.908.932	227.837,27	499.649
Desnuda inquietud (M.I. Bonns)	16.479.644	99.044,66	209.571
Tres días de noviembre (L.Klymovsky)	10.051.859	60.412,89	126.606
1977	PESETAS	EUROS	ESPECT.
Viaje al centro de la Tierra (J. Piquer Simón)	193.390.731	1.162.301,70	1.891.069
Escalofrío (C. Puerto)	98.990.931	5.94.947,48	863.302
Espectro (M. Esteba)	4.401.683	26.454,65	49.176
El hombre perseguido por un Ovni (J. Olaria)	4.071.973	24.473,05	47.195
1978	PESETAS	EUROS	ESPECT.
Polvos mágicos (J.R. Larraz)	147.301.557	885.300,19	1.060.649
Bilbao (Bigas Luna)	57.956.195	348.323,75	449.612

Oscar, Kina y el láser (J.M. Blanco)	34.060.296	204.706,50	305.196
La sombra de un recuerdo (J.A. Barrero)	17.304.881	104.004,43	131.153
Diabla (E.G. Castellari)	14.331.244	86.012,31	128.538

1979	PESETAS	EUROS	ESPECT.
-------------	----------------	--------------	----------------

Supersonic Man (J. Piquer Simón)	86.388.379	519.204,61	751.625
El caminante (J. Molina)	26.687.585	160.395,62	203.830
Aquella casa en las afueras (E. Martín)	25.926.234	155.819,80	184.290
Arrebato (I. Zulueta)	13.209.274	79.389,34	70.437
El sádico de Notre Dame (J. Franco)	11.039.905	66.351,17	65.072

1980	PESETAS	EUROS	ESPECT.
-------------	----------------	--------------	----------------

Más allá del terror (T. Aznar)	76.736.709	46.1196,91	532.250
Viaje más allá (S. D'Arbó)	42.974.496	25.8281,92	266.770
El retorno del hombre lobo (J. Molina)	22.694.589	13.6397,23	168.449
Sexo sangriento (M. Esteba)	15.841.715	95.210,62	89.790

El carnaval de las bestias (J. Molina)	15.576.468	93.616,46	110.222
Estigma (J.R. Larraz)	14.834.428	89.156,71	106.666
La capilla ardiente (C. Puerto)	5.599.050	34.251,98	42.351
Terror caníbal (J. Pérez Tabernero)	3.461.564	20.804,42	23.092

1981	PESETAS	EUROS	ESPECT.
-------------	----------------	--------------	----------------

Brujas mágicas (M. Ozores)	157.806.132	948.433,95	908.606
Misterio en la isla de los monstruos (Simón)	134.296.639	807.139,05	849.979
Macumba sexual (J. Franco)	24.440.508	146.890,41	114.868
El lago de los muertos vivientes (J. Rollin)	9.947.266	59.784,27	35.130
La tumba de los muertos vivientes (J. Franco)	6.620.269	39.788,62	37.530
Escrito en la niebla (S.F. Balbuena)	2.574.868	15.475,27	14.861
Pájaros de ciudad (J. Sánchez Alvaro)	1.557.959	9.363,52	8.902
Nous (J. A. Ramos)	529.528	3.182,53	2.939

1982	PESETAS	EUROS	ESPECT.
Mil gritos tiene la noche (J.P Simón)	61.889.953	371.966,11	326.775
Los ritos sexuales del diablo (J.R. Larraz)	33.326.806	200.298,14	176.347
El ser (S. D'Arbó)	14.257.465	85.689,09	72.244
La mansión de los muertos vivientes (J. Franco)	9.078.167	54.560,88	43.063
Regreso del más allá (J.J Porto)	8.808.849	52.942,25	42.554
Secta siniestra (I. F. Iquino)	5.944.383	35.726,46	27.704
El cepo (F. R. Gordillo)	2.484.491	14.932,09	14.199
1983	PESETAS	EUROS	ESPECT.
El enigma del yate (C. Aured)	38.065.148	228.776,15	166.841
Latidos de pánico (J. Molina)	25.279.764	151.934,44	121.191
El erótico y loco túnel del tiempo (Rodríguez)	20.825.269	125.162,39	101.175
La bestia y la espada mágica (J. Molina)	18.977.799	114.058,87	102.133
Atrapados en el miedo (C. Aured)	18.691.692	112.339,33	83.828

Los nuevos extraterrestres (J.P. Simón)	17.773.993	106.823,85	78.805
Perdidos en el tiempo (J. Gómez Sáinz)	12.154.426	730.49,79	57.093

1984	PESETAS	EUROS	ESPECT.
-------------	----------------	--------------	----------------

Feroz (M. Gutierrez Aragón)	22.094.285	132.789,33	80.580
El Filandón (J.M. Martín Sarmiento)	17.235.040	103.584,68	70.650
Acosada (S. D' Arbó)	11.815.928	71.015,16	47.114

1985	PESETAS	EUROS	ESPECT.
-------------	----------------	--------------	----------------

El caballero del dragón (F. Colomo)	75.968.576	456.580,34	267.148
Serpiente de mar (A. de Ossorio)	28.923.698	173.834,93	129.987
Otra vuelta de tuerca (E. de la Iglesia)	19.548.934	117.491,46	81.044

4.4. El spaghetti zombi: El (dis)gusto por el exceso

4.4.1. Lucio Fulci y sus (per)versiones cinematográficas: El *filone* del cine zombi italiano

“Si los zombis hablasen, probablemente hablarían italiano, debido a que es de donde vienen las imágenes de zombis más horripilantes”⁴²⁷ escribe Allan Bryce en su introducción de *Zombie*, una colección de ensayos sobre cine zombi. Gracias a directores italianos como Lucio Fulci, Umberto Lenzi, Marino Girolami, Andrea Bianchi y Michele Soavi, no se puede entender los zombis del siglo XXI sin ellos. Ya que consiguieron llevar al paroxismo posmoderno a estas figuras, haciéndolos devorar carne humana y utilizar los ojos como si fueran una brocheta, pero también luchar contra tiburones, hacer volar aviones, disparar armas, vestirlos como monjes, montar en moto y espiar a mujeres en la ducha. No obstante, estos directores usaban su pericia fílmica para mostrar el sinsentido de su violencia y el gore en pos del espectáculo tal y como Dorato manifiesta afirmando que “*entertainment as a pure spectacle*”⁴²⁸ consiguiendo que estos films sean cinematográficamente interesantes en lugar de ser sencillamente nauseabundos y risibles.

Para Alan Jones “*the reason why ultra-religious Italy took over the undead issue and made it more infamous, gory and gruesome than its American counterpart –in the late seventies/early eighties- is crystal to see.*”⁴²⁹ Explica en “Morti Vivienti” la historia del cine de zombis italiano de manera muy comprensible:

Italian zombies are unique in cinema culture because the very idea of death unable to contain the dead is very strong Catholic notion... To Catholics, the body is the waste of product of the departed soul. The flesh case literally lies around for some diseased evil to infest it and make it rise again in a corrupt version of Christ's resurrection. Italians adore such reverse affirmation of their faith and what's why continental film-makers embraced the zombie genre to become the foremost practitioners of the staple art.⁴³⁰

⁴²⁷ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 55.

⁴²⁸ *Ibid.*

⁴²⁹ *Ibid.*

⁴³⁰ *Ibid.*

Como se puede apreciar, éste y otros críticos apuntan que los zombis italianos se pueden comprender como un perverso reflejo del catolicismo, aún así cabría la posibilidad para otros estudiosos como Stephen Thrower, que en realidad sus raíces estuviesen ligadas al concepto cristiano de la carne:

It's hardly surprising that Italy, a country under the desiccated thrall of Catholicism, should have produced the most dedicated and compulsive volume of zombie films. A zombie in Italian cinema carries an iconoclastic connotation. It is explosive; able to fragment realism by inferring the implacable presence of something supernatural yet stubbornly corporeal; and it is philosophical, beyond good and evil; parading the flesh without the much-vaunted spirit. For Christians the body is a mere waste product, excreted by the passage of the soul into heaven.⁴³¹

La fascinación católica por la carne ciertamente nos muestra los mecanismos filosófico-espirituales-religiosos que hay detrás de estos films y que hacen que nos preguntemos cuál de ellos puede explicar mejor los films de Romero o de sus sucesores españoles Ossorio y Grau. Pero lo más interesante es preguntarse porqué el género zombi italiano se escinde de sus antecesores y niega cualquier posibilidad de trascendencia espiritual en sus películas, centrándose así en el colapso del cuerpo y su putrefacción.

Esta reflexión ayuda a entender la presencia del muerto viviente en la primera etapa del cine de terror zombi italiano. En su reciente artículo "*The Italian Zombie Film: From Derivation to Reinvention*", Torato dice: "*Although one rightly thinks of the 1970's and early 1980's as the prime period for the classic Italian zombie film, the idea of the walking or reanimated dead has been mainstay of Italian horror cinema since its first modern incarnation, Riccardo Freda's I Vampiri*"⁴³² donde Mario Bava y Riccardo Freda demuestran ya tener unas ideas de resurrecciones corruptas que poco tienen que ver con el concepto vampiresco que se entiende hoy en día. Sin embargo, se deberá esperar para verlas hasta 1979, cuando Lucio Fulci estrena *Zombie*, la verdadera primera película de zombis italiana.

⁴³¹ RUSSELL, J. *Op. cit.*, p.130-131

⁴³² MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 56.

Como Stephen Thrower explica en *Beyond Terror: The Films of Lucio Fulci*, el zombi “*had all the hallmarks of a quickie rip-off.*”⁴³³ El productor Fabrizio De Angelos concibió *Zombie* como una forma rápida de conseguir dinero gracias al éxito de *Dawn of the Dead* de Romero, que se estrenó en Italia en 1978 ganando un millón de dólares en un mes y medio. En Italia, el film de Romero se estrenó con el nombre de *Zombie*, así que De Angelis tituló al film de Fulci *Zombi 2*.

Los directores italianos abrazaron la idea de los muertos vivientes debido a que simbolizaban las afirmaciones contrarias a la fe religiosa imperante en el país, lo que significa que esperaron mucho para empezar a realizar films basados en el éxito de *Dawn of the Dead*. El origen del cine zombie italiano requiere, no obstante, una explicación más compleja que trate factores como el económico y sociocultural, que se discutirá más adelante. Se van a identificar los elementos principales del cine zombie italiano para mostrar, como antes del estreno de *Dawn of the dead*, unos pocos directores italianos ya jugaban con esos elementos.

Cuando analizamos las marcas que Fulci introdujo, Torato expresa que *Zombie* “*has less in common with Romero classic than one would assume*”, pero entonces sugiere que el film de Fulci es una derivación de éste:

[Zombie] established and/or perfected much of the Italian zombie lexicon, some of which was taken from Romero, some not. Included among these filmic elements, thematic-narrative conversions and visual iconography are the following: a pulsating soundtrack that establishes dread and drives the film’s rhythm; extreme levels of viscerality (through both violence and grotesque imagery); the mixture of zombies in a Third World setting...; an unresolved or pending conclusion; and a philosophical bleakness.⁴³⁴

Con la excepción de la “*pulsating soundtrack*” y de “*zombies in a Third World setting*”, cada uno de estos elementos también aparecen de forma explícita en *Dawn of the Dead*. El “*léxico del zombi italiano*” de Torato, no obstante, falla en especificar las características

⁴³³ Citado en MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 56.

⁴³⁴ *Ibid* p. 57.

distintivas del film zombi italiano. Esto se apreciaba al inicio de *Zombie*, cuando Thrower expresa: “*Fulci declares a very different identity to Romero’s Dawn of the Dead.*”⁴³⁵ En lugar de simplemente tomar prestado los elementos principales del film, Fulci se inventa otros nuevos. Aunque Torato lista dos de ellos, el escenario del Tercer Mundo (o mundo apocalíptico) y la música de pulsación, no son comunes en el resto de films zombis italianos.

Las dos innovaciones principales de Fulci son el uso eminentemente visual de la putrefacción de los cuerpos de los zombis así como la inclusión de un gore sádico. Torato menciona cada uno de ellos, incluyéndolos bajo el la etiqueta de “*extreme levels of viscerality*”, pero no alude de forma más profunda a cómo se distinguen ambos de los films de Romero.

La otra innovación de Fulci, que Torato ignora, es la forma en que éste revela el ridículo. Este elemento es esencial para comprender no solo una diferencia significativa entre los zombis italianos y los americanos o de otros países, sino que es también una de las razones por las cuales son films considerados de culto por un enjambre de seguidores incluso a día de hoy. Pero ¿por qué los cineastas italianos no hicieron sus propias películas de zombis antes de 1979? Hecho llamativo si se tiene en cuenta, como ya se ha visto previamente, que el género empieza en los años 30 para transformarse a partir del 1968. El director de ciencia ficción Luigi Cozzi ofrece la siguiente explicación: “*In Italy, when you bring a script to a producer, the first question he ask is not “what is your film like?” but “what film is your film like?” That’s the way it is, we can only make Zombie 2, never Zombie 1.*”⁴³⁶ En otras palabras, los estudios italianos no se arriesgaban a llevar a cabo películas a menos que estas fueran imitaciones de otros géneros de éxito que se pudieran explotar (también conocidos como films de explotación).

Paul Hoffman describe que “*Italia is governed by the law of the filone*” un vocablo italiano que entre otras acepciones expresa filón. Una película de éxito inspirará docenas de imitaciones hasta que la audiencia se canse de ellas, y cuando eso ocurre el *filone* se seca.

⁴³⁵ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p.57

⁴³⁶ *Ibid.*

Por ejemplo, un género italiano tan reconocible como el peplum del cual se produjeron 170 películas entre 1957 y 1964, desapareció en 1965 cuando la audiencia perdió interés por ellos. En 1964, el éxito del film de Sergio Leone *A Fistful of Dollars* (*Per un pugno di dollari*) inspiró el *filone* del *spaghetti western*. Cuando en 1972 se acabó, los directores italianos habían estrenado trescientos westerns, pero sin embargo el zombi todavía no había sido lo suficientemente popular para captar la atención de los productores italianos hasta la fecha. Hasta 1978, las películas de zombis no se habían adentrado lo suficiente en Italia para que los estudios italianos consideraran producir sus propios films de muertos vivientes. Jones explica: “*Despite George Romero’s landmark Night of the Living Dead causing shock waves around the world, the italian industry was slow to catch on the living dead trend.*”⁴³⁷

Sin embargo en 1974, el productor italiano Edmondo Amati encontró financiación para la película de Jorge Grau *No profanar el sueño de los muertos* de la que se habló en el punto anterior. El hecho de que el maquillador y artista de efectos del film fuera Gianetto De Rossi abrirá la puerta a los siguientes films de zombis italianos, ya que será quien trabaje con Fulci en *Zombie* y quien diseñe los maquillajes putrefactos y purulentos que se harán famosos en el género italiano. Otro punto que llevará a Italia a producir sus propios *exploits* de zombis es la figura de Daría Argento que empezará a financiar películas para otros directores, entre ellos a Romero para *Dawn of the Dead*, que coprodujo juntamente con Richard Rubenstein. La implicación de éste era tan elevada que hasta llegó a editar la versión del film para Europa y substituyó la música original por otra compuesta por el grupo de rock progresivo, Los Goblins, que crearon la banda sonora de sus dos últimos films *Profondo Rosso* y *Suspiria* y además de siguieron colaborando juntos más adelante.

Dawn of the Dead consiguió un éxito de público italiano que no había alcanzado otros films de zombis. En *The Monster Show* de David Skal, se constata que el público responde mejor al terror cuando los films reflejan las ansiedades culturales recientes.⁴³⁸ Skal relaciona la popularidad de los films de niños monstruosos y deformados con el miedo existente en los años 60 y 70 de dar a luz a bebés similares a los de estas cintas, ya que en

⁴³⁷ *Ibid.* p. 58.

⁴³⁸ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 61.

esa etapa se descubrió que la talidomida, una droga ampliamente prescrita para tratar las jaquecas, era la causante de los severos defectos en niños acabados de nacer. También hace asociaciones entre el virus del SIDA y el renovado interés por los films de vampiros en los años 80. Quizás los italianos respondieron de una forma tan positiva a *Dawn of the Dead* debido a que las visiones de Romero del colapso de la civilización era un miedo muy real en la Italia de la época.

En *A Concise History of Italy*, Christopher Duggan ofrece la siguiente descripción del clima político y social de la Italia de los años 70:

The spread of urbanization, higher living standards, greater access to education, and fresh opportunities for leisure helped to raise expectations and made the shortcomings of the state seem worse than ever. In 1970, according to a European survey 72 percent of Italians were “highly” or “completely” dissatisfied with the way democracy operated. In 1976 the figure was more than 80 percent, compared with around 46% dissatisfaction in Britain and under 20% in Germany, and an average for the European Community as a whole of 45%. Terrorism in the North, and in the South a growth in organised crime, were among the causes and effects of this lack of confidence in the institutions.⁴³⁹

Paul Ginsborg explica que en la década de los 70, los neofascistas cometieron actos terroristas como parte de su “estrategia de tensión”. Esperaban que una serie de explosiones bomba y otras calamidades pudieran hacer entrar en pánico e incertidumbre a la población, así como a crear las precondiciones para un régimen autoritario. Para el final de la década, esta estrategia de acciones indiscriminadas de ataque a los gobernantes y a la gente de a pie ayudaron a aterrorizar y desmoralizar a los italianos, situación que duró hasta bien entrados los años 80.

Este era el contexto social y político del momento en que se estrenó *Dawn of the Dead* en Italia. Quizás los italianos se veían reflejados de alguna forma en los personajes de Romero, intentando llevar vidas normales dentro del caos que les circundaba. Jones afianza esta hipótesis defendiendo que los italianos se sienten atraídos por aquellas

⁴³⁹ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 61.

historias que parecen ser lo contrario a sus creencias. Sea como fuere, lo cierto es que se inició un nuevo *filone*.

Fabrizio De Angelis, el productor de *Zombie*, contrató a Fulci simple y llanamente para hacer una copia de *Dawn of the Dead*, pero Fulci y su equipo querían crear un film mucho más ambicioso. Como explica Thrower, ellos “*took full advantage of the opportunity De Angelis offered them, turning a projected rip –off into a nerve-wracking horror classic in its own right.*”⁴⁴⁰ Hicieron un esfuerzo consciente para diferenciarse del film original de Romero, lo que ayuda a explicar el porqué los films zombis italianos son tan extremos. En una entrevista publicada en el libro *Spaghetti Nightmares*, De Rossi explica:

[De Angelis] wanted to do a remake of Romero’s *Dawn of the Dead* and asked me to copy Tom Savini’s zombie make-up, which I hadn’t particularly liked, because the extreme pallor of the zombies faces on film gave them a bluish tinge. And so, realizing that our film was going to be a low-cost imitation, I decided to at least try and give the special effects a touch of originality.⁴⁴¹

Fulci muestra de forma patente la originalidad del film desde la secuencia inicial. Cuando un oficial de policía entra en la cabina de la embarcación, es atacado por un zombi que lo coge por las piernas y lo tira al suelo. El oficial intenta escapar pero, al intentar zafarse, sus dedos se hunden en la carne podrida del zombi llena de gusanos vivos. Con esta secuencia Fulci y De Rossi muestran ya que sus zombis serán muy diferentes a aquellos que aparecían en *Dawn of the Dead*. Los muertos vivientes de Romero son rápidamente reconocibles como seres que no son completamente humanos, pero que tienen una semejanza obvia y muy parecida a la de los vivos; como Tower explica estos “*ghouls are, almost without fail, nothing more than pasty-faced versions of their old living selves.*”⁴⁴² En cambio, los zombis de Fulci –con gusanos saliendo de sus orificios, su carne en estado de putrefacción e infestada de insectos que devoran su carne hasta los huesos, sus heridas abiertas y sanguinolentas y con sus dientes a punto de corromperse en sus bocas- se alejan

⁴⁴⁰ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 62.

⁴⁴¹ *Ibid*

⁴⁴² *Ibid* p. 63.

diametralmente de los muertos casi humanos de los films de Romero para parecer tan sólo zombis devoradores de hombres.

En la misma secuencia introductoria del film, Fulci incluye otra señal característica del zombi italiano: el gore. Después de tirar al suelo al policía, el zombi le muerde en el cuello, llevándose parte de éste y dejándole la herida a la vista, un agujero sanguinolento. La cámara se mantiene ahí suspendida lo suficiente para que el espectador pueda observar tres chorros de sangre saliendo de la arteria que le acaba de dejar a la vista con el mordisco. Romero crea escenas similares en *Dawn of the Dead* pero la repugnancia con la que Fulci muestra el gore y el sadismo implícito en sus films, lo diferencia del gore que se puede percibir en Romero, el cual es descrito por Thrower como “*remarkably clean.*”⁴⁴³ Quizás uno de los ítems más analizados en los films de Fulci es su obsesión con el globo ocular y el simbolismo de la mirada y de cómo se destruye. En *Zombie*, esta escena gore relacionada con el globo ocular se produce cuando la mano de un zombi agarra por sorpresa la cabeza de Paola y lentamente la va empujando hacia una astilla que está justo a la altura de su ojo. Desde el plano inicial, en el que se ve su ojo extremadamente abierto por el pánico, sabemos que al final la astilla acabará atravesándolo. Fulci pospone el momento durante varios minutos, desde un punto de vista meramente narrativo. Fulci utiliza alrededor de 6 minutos para matar a un actor secundario, pero obviamente la muerte del personaje no es lo importante en la escena. La combinación de primeros planos del precioso ojo verde junto con la astilla que se acerca poco a poco a su ojo prolongan la construcción fílmica de la muerte de Paola, que Fulci utiliza para exagerar la manera en la que muere. Cuando la astilla finalmente entra en el ojo, lo hace muy lentamente, dejando ver incluso el humor vítreo derramándose por la cara de Paola, hasta que la astilla destroza su ojo y se parte dentro de su cabeza. Acentuando la forma de la muerte de Paola, y permitiendo que la cámara capture los estertores de Paola y su dolor, Fulci revela con la violencia y el gore un fondo mucho más sádico que los films de Romero.

Otra escena del film que muestra el sentido del humor ridículo de Fulci -característica típica de los films de zombis italianos y que es atrae tanto a los fans del género- es la denominada a “*triumph of the ridiculous*” por Thrower. La escena exhibe una bizarra

⁴⁴³ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p.63

lucha subacuática entre un zombi y un tiburón, en la que en un cambio de tornas, es el zombi quien devora al tiburón, no sin antes perder uno de los brazos. Contrastando *Zombie* con *Dawn of the Dead*, Torato anota “it is far more relentless in its nihilism, lacking any of [Dawn] comic tone or black humour.”⁴⁴⁴

Zombie, se embolsó alrededor de 30 millones de dólares en todo el mundo, lo que supuso que al siguiente año se produjeran varios films en Italia tocando directamente este subgénero. Los más significativos, en términos de evolución, fueron los films de Andrea Bianchi *Le notti del terrore*, *Zombie Holocaust* de Marino Girolami e *Incubo sulla città* dirigida por Umberto Lenzi. Pero dos años más tarde de que Fulci estrenara *Zombie*, empezó un decaimiento gradual del subgénero. Se pasó de las seis películas del año anterior a únicamente tres, siendo una de ellas *The Beyond (E tu vivrai nel terrore! L'Aldilà)*, dirigida por el propio Fulci y denominada por Jay Slater como una de las más efectivas películas de terror de todos los tiempos. No en vano, el film es visualmente más intrigante que cualquier otro film de zombis realizado antes o después en Italia. La belleza del film reside en como Fulci trabaja las imágenes. Lo hace de una forma que no tiene una lógica narrativa al uso, como unas “series of well-crafted set-pieces that seem to have been thrown together random.”⁴⁴⁵ Utiliza esta fórmula para crear imágenes fascinantes que hacen de la cinta algo más que una celebración gore de humor no intencionado.

Después de 1981, el género zombi italiano parecía estancado. En el resto de la década sólo se produjeron cuatro films en Italia, que carecían del estilo y el encanto de las producidas entre el 1979 y el 1981. La más esperada fue *Zombie 3*, una secuela del clásico de Fulci dirigida por él mismo, pero que no comparte ni la historia, ni la atmósfera ni la tensión de los films anteriores. También defrauda el maquillaje, un aspecto tan importante en el cine zombi italiano, debido a la ausencia de De Rossi en el equipo de la película. El panorama no mejoró ya entrados los años noventa, con la excepción, en 1994, del film *Dellamorte Dellamore* de Michael Soavi. El *filone* se había agotado por completo convirtiendo el cine de zombis en un subgénero en claras vías de extinción.

⁴⁴⁴ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 63.

⁴⁴⁵ *Ibid*, p. 65.

Aunque Fabrizio De Angelis quiso sacar provecho de un nuevo *filone* cinematográfico, inadvertidamente permitió que Fulci creara un subgénero distintivo, que es único debido a su vinculación con la podredumbre de sus zombis, con sus escenas de gore sádico, y con sus elaboradas puestas en escena así como con momentos de bizarra fantasía. En *The Companion to Italian Cinema*, Geoffrey Nowell escribe “*Considered by some critics as an inferior imitation of American cinema, the Italian horror film is nonetheless remarkably rich and original.*”⁴⁴⁶ Independientemente de las características intrínsecas al subgénero zombi italiano -que lo hacen tan especial a la vez que diferente al americano o español-, estos films ayudaron a añadir una riqueza y originalidad al cine de terror italiano que antes no poseía.

Caníbales y devoradores de carne no eran algo nuevo para el público italiano. Desde el ciclo caníbal italiano de los años 70 y su éxito llevado a cabo por Umberto Lenzi en *Il paese del sesso selvaggio* (1972), el cine italiano ha sido inundado por escenas repletas de vísceras y casquería donde se inició una oleada de films antropófagos. Estos films tuvieron mucha influencia en *Zombie* y sus imitadores italianos posteriores. Especialmente en el apartado de maquillaje, donde Giannetto De Rossi trabajó como maquillador en *Zombie*, así como en *Apocaliypse Domani* (1980), *L'Aldilà* (1981) o *Quella villa accanto al cimiterio* (1981). De Rossi modestamente relata su paso bajo las ordenes de Fulci:

Although I'd done the make up for the living Dead at Manchester Morgue, nobody took any real notice untill my work with Fulci. Lucio was a very strange person. Very cultured and artistic on one side, a lseazy bum on the other. *Zombie* was made for no money, so not only could I not afford to make latex appliances, but we also never knew what extras would be available to be the living dead as they were all homeless itinerant or hopeless winos. I just smeared clay on whoever's face was in front of me and, by accident, it turned out to be the perfect look for the film.⁴⁴⁷

¿Qué elementos compartían los films italianos con sus antecesores? El patrón básico de estas películas normalmente giraba acerca de algún desastre producido por el hombre: la amenaza nuclear de *Nightmare City*, el virus bioquímico de *Zombie Creeping Flesh* y *Zombi 3*, o los experimentos de científicos locos de *Zombi Holocasuto* (1980). Cualquiera

⁴⁴⁶ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 67.

⁴⁴⁷ RUSELL, J. *Op. cit.*, p.130

que fuera la espoleta temática de estos films, lo cierto es que frecuentemente la mayor parte de la acción se desarrollaba en algún país del Tercer Mundo, asiduamente en el Caribe, pero en ocasiones también en África o en el lejano este. Estos films de contexto exótico presentaban el contexto de una revolución sanguinolenta donde los muertos se levantaban de sus tumbas y amenazan con un apocalipsis total à la Romero.

Otra de las características definitorias de estos films es el sexo. Naturalmente, como películas de explotación que eran, la necesidad de tener mujeres atractivas desnudas en el reparto era bastante evidente. De todas formas, en muchos films, el desnudo y el sexo se complementaban juntamente con el terror en lugar de ir cada uno por su lado. Mostrar el cuerpo femenino en varios estados de desnudez y excitación añadía una innegable *frisson* al género zombi. De una manera inherente, trataba las ansiedades y problemas de la corporeidad de la carne, creando un lazo entre el placer carnal y el dolor físico y visión del cuerpo traumada.⁴⁴⁸

Para la teórica feminista Julia Kristeva, el terror de la realidad interna del cuerpo –lo que ella denomina “*abjection*”- está íntimamente relacionada con el entendimiento de nosotros como sujetos independientes. Para Kristeva, ver los fluidos del cuerpo y los excrementos es alarmante, puesto que recuerda nuestra muerte inevitable que hace añicos nuestra creencia en la estabilidad de un ego. Intentamos esconder o negar la existencia de estas secreciones horribles porque son la prueba evidente de nuestro estatus como máquinas que algún día dejaran de funcionar:

A wound with blood and pus, or the sickly, acrid smell of sweat, of decay, does not signify death. In the presence of signified death –a flat encephalograph, for instance- I would understand, react, or accept. No, as in true theatre, without make-up or masks, refuse and corpses show me what I permanently thrust aside in order to live. These body fluids, this defilement, this shit are what life withstands, hardly and with difficulty, on the part of death. There, I am at the border of my condition as a living being.⁴⁴⁹

⁴⁴⁸ Varios directores del subgénero zombi tuvieron sus primeras experiencias cinematográficas en el mundo del cine pornográfico como el caso de Bianchi. De ahí precisamente que se intente aunar en estos films las escenas de sexo con las de violencia.

⁴⁴⁹ RUSELL, J. *Op. cit.*, p.136

La imagen más terrorífica en este aspecto, siguiendo con su argumentación, es el cadáver:

The corpse, seen without God and outside of science, is the utmost of abjection. It is death infecting life [...] If during signifies the other side of the border, the place where I am not and which permits me to be, the corpse, the most sickening of wastes is a border that has encroached upon everything. It is no longer I who expel.⁴⁵⁰

Con esto en mente, no importa que los censores, el público *mainstream* o los críticos odiaran el ciclo italiano. Rompiendo todos los tabúes acerca de los cuerpos y la muerte, estos films rompen deliberadamente la protectora barrera psicológica que nuestra piel nos ofrece y escarba en lo profundo del cuerpo. Su horror es físico y psicológico: “*a dizzyingly nihilistic refusal to find anything meaningful within us apart from the truth of our dead.*”⁴⁵¹

Emergieron en un momento de nuestra historia cuando la carne aún estaba bajo la amenaza de la pandemia del VIH/SIDA. Los films de este periodo tienen el deseo de provocar a las audiencias, convirtiendo al cuerpo en el objeto de terror. Negando cualquier intento de engaño hacia nuestro cuerpo como signo de nuestra autonomía personal o de la existencia de Dios, estas películas arrastran a la confrontación de la extrañeza que reside en el vacío de su no existencia.

4.4.2. El apocalipsis narrativo: La trilogía zombi de Fulci

“*I am the italian cinema’s last zombie*”! proclamaba Lucio Fulci antes de su muerte en 1996. De todos los directores que trabajaron en el subgénero italiano, al igual que ocurre con Romero en EEUU o Ossorio y Grau en España, el nombre propio que impera en Italia es, sin duda alguna, el del director Lucio Fulci. Él fue el responsable de lanzar el ciclo de cine spaghetti zombi y además su reputación va más allá de la copia del film de Romero. En su trilogía gótica *City of the Living Dead* (1980), *The Beyond* (1981) y *The House by the*

⁴⁵⁰ RUSELL, J. *Op. cit.*, p. 136.

⁴⁵¹ *Ibid.*

Cemetery (1981) el director produce no solamente las mejores películas de su carrera cinematográfica sino también las tres características distintivas que añade al género italiano. Absteniéndose de la influencia de Romero, sus films transitan por otro camino, combinando la mitología oculta de H.P Lovecraft con un portentoso tono del Libro de las Revelaciones de la Biblia. Fue un brillante cambio de foco, ofreciendo una alternativa al ciclo italiano obsesionado con la carne y concentrándose en líneas argumentales fragmentadas, que desafiaban el entendimiento de las convenciones narrativas clásicas o lineales.

Junto con su guionista favorito, Dardano Sacchetti, Fulci configuró tres cintas de lo que se podría denominar películas gore *avant-garde* mezcladas con la lógica irracional de una pesadilla que constituye una remarcable experiencia visual. Tal y como apunta Thrower: “*Fulci Gothic films [...] all use the supernatural as a means to subvert cause and effect, leading to situations where the very structures of the films seem to be under attack from the stories otherworldly agents.*”⁴⁵² Fue algo de lo que Fulci era muy consciente y así lo hacía explícito en el film. Hablando a un entrevistador acerca de *The Beyond*, él mismo explicaba:

My idea was to make an absolute film, with all the horrors of our world. It's a plotless film: a house, people, and dead men coming from The Beyond. There's no logic to it, just a succession of images [...] We tried in Italy to make films based on pure themes, without a plot, and The Beyond like [Dario Argento's] *Inferno*, refuses conventional and traditional structures.⁴⁵³

Esta negación hacia la narrativa tradicional queda demostrada en cualquiera de los tres films. Incluso cuando parece que el argumento empieza a tener forma, Fulci se resiste a la tentación de contentar a la audiencia y en su lugar salta entre una exposición rotunda de profundas escenas a otras de una violencia atroz, creando un collage de imágenes, donde algunas encajan en el arco argumental mientras que otras sencillamente añaden una atmósfera apocalíptica.

La predisposición a priorizar los efectos especiales frente a las convenciones

⁴⁵² RUSSELL, J. *Op. cit.*, p.137

⁴⁵³ *Ibid.*

narrativas, llega al colmo del paroxismo en el segundo film de la trilogía, *The Beyond*. En él, Fulci intenta realizar lo que definía como “un film absoluto” careciendo éste de argumento, y convirtiéndose probablemente en la película más conseguida del director durante toda su carrera cinematográfica. Fusionando el sentido Lovecraftiano de un mundo dominado por fuerzas que están más allá del entendimiento humano, con una puesta en escena gótica y toneladas de caos aterrador, *The Beyond* es la historia fracturada que sigue la vida de Liza al heredar un hotel en Nueva Orleans.

En *The House by the Cemetery*, Fulci regresa a una historia de terror más familiar. Es la más convencional de las tres películas, pero incluso con su convencional puesta en escena, sigue siendo dominada por unos grandes saltos narrativos, más allá de cualquier lógica, en la vida del investigador universitario Norman.

Los dos films antes comentados, dejan a sus protagonistas atrapados en un puzzle circular del que no pueden escapar. En *City of the Living Dead*, los personajes realizan algo completamente diferente, mientras Fulci muestra su característica imagen de la estructura narrativa fragmentada. Emergiendo de la cripta donde han vencido a los muertos vivientes mediante el cierre de la puerta del infierno, los héroes se dirigen hacia la luz del sol. Un niño corre hacia ellos para abrazarlos. Mientras se acerca, sus caras pasan de la tranquilidad al horror, pero Fulci no muestra que están viendo. En lugar de eso, congela la imagen del niño corriendo y la mantiene en pantalla hasta, que poco a poco, se fragmenta en pedazos dejando a la vista el vacío en el espacio que ocupaba antes la imagen. Es un final deliberadamente insatisfactorio, dejando a la audiencia con la incertidumbre de qué ha pasado. A pesar de esto, se trata de un fin que encaja en la forma del primer film de la trilogía. donde Fulci crea textos, Thrower explica donde “*the overall dynamic is discontinuous, not progressive, fragmentary instead of explicatory.*”⁴⁵⁴

Uno de los temas más recurrentes en la filmografía de Fulci –por no decir su tema fetiche- es como se comentó anteriormente, la ruptura del globo ocular. Se convierte

⁴⁵⁴ RUSELL, J. *Op. cit.*, p. 139.

en una metáfora de la violencia que está en los límites de las convenciones cinematográficas *de storytelling* (su deseo de atacar directamente a los ojos de la audiencia) tanto en *Zombi* como en la trilogía. En todas ellas demuestra su fascinación por el ojo y por ende por la visión, frecuentemente usando *zooms in* hacia los ojos de los actores y filmándolos en primeros planos recordando las secuencias de estilo de Leone. Pero al contrario que éste, Fulci lleva su fascinación ocular a extremos grotescos hasta usar regularmente este recurso.

De la misma manera que en el clásico surrealista de Buñuel, *Un perro andaluz* (1928), la navaja rasga el ojo de la vaca, Fulci hace lo mismo con sus personajes pero desde un regocijo sádico y malsano. Ya se habló en el apartado anterior de la secuencia que ocurría en *Zombi* y no se va a profundizar más en ella, pero si se dejará constancia de los otros traumas oculares que se repiten en *City of the Living Dead* y *The Beyond*. En la primera, un cura zombi tiene el poder de hacer sangrar a borbotones los ojos de aquellos que castiga, asimismo en la segunda, a varios personajes les asaltan los ojos hasta sacar alguno de sus córneas o también son atacados por tarántulas mordiendo sus globos oculares.

Este terror ocular va fuertemente ligado a la narrativa de su trilogía, como si Fulci quisiera dejar patente su propia ruptura cinematográfica, privando a sus personajes del don de la vista. La violencia entono al ojo se convierte en una metáfora para la pérdida de sentido que encierra el film a la hora de tratar el Apocalipsis zombi. Recogiendo el testigo del nihilismo de *La Noche*, la trilogía de Fulci nos ofrece una muy diferente aproximación a un mismo tema: que el apocalipsis involucra más que la simple devastación de la carne o de las instituciones sociales, para hablar también de la destrucción del cuerpo y del mismo texto narrativo. La reflexión de Fulci de su trilogía, y en especial de *The Beyond*, enfatiza su creencia de que el apocalipsis es absoluto y completo. No es simplemente una variación del día del juicio final –el momento apocalíptico donde se reafirma la existencia de Dios en el mundo en el que vivimos y que dejará de existir para irnos al cielo (o al infierno)-, sino una vacuna espiritual que no ofrece ni verdad, ni esperanza. De hecho, Fulci declara que su objetivo en *The Beyond* era crear “*a film without borders*”, un texto ilimitado con un punto de vista explícito *avant-garde*.

*What I wanted to get across with that film [The Beyond] was the idea that all of life is often really a terrible nightmare and that our only refuge is to remain in this world, but outside time. In the end, the two protagonists eyes turn completely white and they find themselves in a desert where there's no light, no shade, no wind...no nothing. I believe, despite my being a Catholic, that they reached what many people imagine to be the Afterworld [...] I'd like to emphasize that I wanted to make a completely Artaudian film out of an almost non-existent script by Sacchetti.*⁴⁵⁵

Este nihilismo lleva a Fulci a una visión en la que Dios está aparentemente ausente, algo bastante atrevido teniendo en cuenta la devoción católica en Italia. Negando la creencia cristiana en lo divino como garantía de valores como la Verdad y el Valor, Fulci usa en sus escenarios una iconografía religiosa -como en *City of the Living Dead* y *The Beyond* (haciendo referencia a la crucifixión de Cristo o a los estigmas)- al servicio del argumento explícito en subvertir la religión cristiana. En la visión de Fulci, el más allá es un completo vacío poblado por los muertos vivientes. No hay la esperanza del paraíso eterno, solo la “nadedad” del más allá y en el hipotético caso que Dios existiera, éste sería un mentiroso tal y como apunta Russell “*He can only live somewhere beyond the Beyond.*”⁴⁵⁶ Es un punto de vista absolutamente nihilista para la perspectiva católica el adoptar una ironía de la que Fulci se hacía valer muy conscientemente:

*I think each man chooses his own inner hell, corresponding to his hidden vices. So I am not afraid of hell, since hell is already in us. Curiously enough, I can't imagine a Paradise exists, though I am a Catholic –but perhaps God has left me?- yet I have often envisaged hell, since we live in a society where hell can be perceived. Finally, I realise that Paradise is indescribable. Imagination is much more stronger when it is pressed by the terrors of hell.*⁴⁵⁷

Significativamente, Fulci ha sugerido en alguna ocasión que la trilogía está ímpidamente conectada con sus propios problemas de fe:

⁴⁵⁵ RUSSELL, J. *Op. cit.*, p.140-141.

⁴⁵⁶ RUSSELL, J. *Op. cit.*, p. 142.

⁴⁵⁷ RUSSELL, J. *Op. cit.*, p. 142.

*This may seem strange, but I am happier than somebody like Buñuel who says he is looking for God. I have found Him in other's misery, and my torment is greater [...] for I have realized that God is a God of suffering. I envy atheists, they don't have all these difficulties.*⁴⁵⁸

Encarándose a estas preguntas, los personajes de Fulci no encuentran respuesta desde que el mundo en que se mueven deja de tener un sentido trascendente. Las figuras de autoridad en la trilogía –el psiquiatra y el periodista de *City of the Living Dead*, el académico de *The House by the Cemetery*, el doctor de *The Beyond*– se convierten en figuras patéticas e inservibles a la hora de afrontar el apocalipsis. Si a esto le sumamos el hecho de que es el Padre Thomas quien acciona el resorte del apocalipsis zombi al principio de *City of the Living Dead*, está claro que la religión no será capaz de ayudar tampoco.

A diferencia de Romero, quien estaba interesado en mostrar la destrucción de la sociedad americana, la trilogía de Fulci ofrece algo completamente diferente. Un mundo en el cual su significado se ha colapsado, los muertos caminan y no hay nada más en el planeta o en el universo que una vacío sin límite. No importa que John y Liza se queden con los ojos en blanco como sucede al final de *The Beyond*, como Fulci explica: “*their sight has no raison d'être any more in this lifeless world.*”⁴⁵⁹ Es la visión deprimente del sinsentido de la existencia vacía que viene a expresar lo que en palabras de Nietzsche sería: “*Who fights with monsters should look to it that he himself does not become a monster. And when you gaze long into an abyss the abyss also gazes into you.*”⁴⁶⁰

5. El (re)naciminetto del zombi como figura transmediática : Su tercera explotación.

5.1. Cultura del Apocalipsis: La estética de la destrucción y el 11/s

La cultura del Apocalipsis, entendida como fenómeno cultural y artístico ha sido

⁴⁵⁸ *Ibid.*

⁴⁵⁹ *Ibid.*

⁴⁶⁰ RUSSELL, J. *Op. cit.*, p. 142.

fagotizada por el espectáculo, el *Simulacrum* que menta Alex Mendibil.⁴⁶¹ Los profetas apocalípticos han dejado de ser los apóstoles para serlo los satanistas, los conspiranoides, los profetas del Juicio Final, los asesinos en serie o todos aquellos freaks que se salen de los márgenes de la sociedad para caer en los de la sociopatía. Todos ellos, personajes del “circo mediático” que han acabado por diluir y mancillar la función profética de la revelación para convertirla en una forma de entretenimiento de saldo y carcajada. De ahí que algunos críticos se refieran a la Cultura del Apocalipsis como la forma de terror posmoderno que impera en la sociedad del espectáculo. Si hacia el siglo II antes de Jesucristo se empieza a desarrollar la literatura apocalíptica, del griego *apo-calypten* que significa literalmente “Revelar”, ¿qué nos revela el Apocalipsis en la sociedad moderna?, ¿Cómo el mito del Apocalipsis se ha integrado en nuestra cultura y como la sociedad saca partido de él? ¿Qué papel juega el zombi en él?

Mendilibar, define la cultura del Apocalipsis de la siguiente manera:

La cultura del Apocalipsis es una desviación clara e inequívoca de la última corriente de pensamiento que trastocó toda condición anterior, el posmodernismo y, más concretamente, la Cultura Pop que instauró Andy Warhol. Propuso una nueva forma de ver la realidad, basada en la ausencia total de significado real y en una superficialidad estética que podía ser reproducida hasta el infinito.⁴⁶²

Siguiendo el mismo mecanismo de reciclaje de significados o su reificación del Pop Art, esta fue substituida por la Cultura Basura, que rescataba no solo la cotidianidad de los objetos de consumo, sino también los deshechos culturales, entendiendo por tales las manifestaciones culturales de consumo masivo e instantáneo y los productos alternativos. El cine de serie b y z, la literatura pulp, el mal gusto, etc.

No nos atreveríamos a forzar una afirmación que afirmara que hemos dejado atrás el posmodernismo, entrando en una nueva era –postapocalíptica- puesto que es demasiado pronto y todavía no hay una distancia lo suficientemente necesaria para

⁴⁶¹ DOMÍNGUEZ, V. *Los dominios del miedo*. España: Biblioteca Nueva, 2002 p. 178.

⁴⁶² *Ibid* p. 181.

analizar si el cambio de paradigma que supuso los atentados del 11 de septiembre del 2001 añadido a la tremenda crisis en el mundo occidental que estamos sufriendo desde hace unos años. Pero si que se pueden observar ciertas desviaciones hacia un nuevo tipo de paradigma social que ha evolucionado en la última década hacia una visión tremendamente pesimista de la realidad que nos circunda. Sin duda estamos en una época de profunda crisis social, económica y de valores. Inmersos en una recesión a nivel mundial terrible de la cual aún ni se vislumbra su salida y acongojados por un futuro peor que incierto y con el cambio climático, y el miedo a un terrorismo global incierto que nos acecha día y noche.

Las narrativas apocalípticas, dentro de este contexto, nos permiten fantasear con las posibilidades que estas nos aportan, y cómo reaccionaríamos si rostros nos encontráramos inmersos en una. Pero también las mismas narrativas nos ofrecen una visión esperanzadora. Al finalizar la sociedad y el mundo que conocemos nos vemos irrevocablemente lanzados a un nuevo mundo, todavía son reglas y a priori sin los males que nos aquejaban antes de que el conflicto estallara. Por lo tanto estas narraciones suponen un reciclaje en sí mismas de temas conocidos y de los problemas de la sociedad pero vistos desde otro punto de vista más fresco. Esta nueva forma de ver la realidad se sustenta en la fuerza de las imágenes.

Siempre hemos tenido fascinación por las representaciones culturales de destrucción. Esta contiene lo que William Butler famosamente denominó “belleza terrible”⁴⁶³ La destrucción no es solamente aterradora, el espectáculo de la destrucción es de un poder sobrecogedor que conlleva un potencial de cambio radical, tiene una estética diferente, un atractivo sublime. Las representaciones culturales a grande escala de ciudades destruidas, regiones, naciones o el mundo entero civilizado tienen una larga historia en la producción de la cultura americana. Sin embargo, especialmente en el contexto de “War on Terror”, no podemos simplemente entender la belleza contenida en las representaciones culturales de destrucción en las últimas dos décadas como algo meramente conectado al sublime atractivo de lo espectacular. En lugar de ello,

⁴⁶³ BIRKENSTEIN, J. & FROULA, A & RANDELL, K. Reframing 9/11. Film, Popular Culture and the “War of Terror”. Estados Unidos: Continuum International Publishing Group, 2011. p. 23.

necesitamos complicar en análisis de este específico tipo de belleza pensando en las representaciones de destrucción como formas narrativas, desde una específica manifestación de la cultura intentando narrar las relaciones entre nuestra existencia y el mundo externo. En otras palabras, la forma de las representaciones de destrucción es contingente frente a un contexto histórico específico que necesitamos examinar para llegar a un entendimiento detallado de las fuerzas que influyen a esta forma cultural. El primer paso en este análisis es sugerir que las representaciones de destrucción han crecido en número y popularidad especialmente en tiempos de incerteza política, moral y psicológica. De este modo, debemos analizar la belleza de dichas representaciones en relación a unos miedos específicos, ansiedades y deseos que en periodo histórico produce –reacciones psicológicas que directamente afectan las formas culturales y nuestro entendimiento de belleza. Durante las dos últimas décadas, hemos sido testigos de un repentino aumento de la popularidad de representaciones de destrucción, específicamente de representaciones (post) apocalípticas que representan las destrucciones a larga escala de la civilización tal y como la conocemos. ¿Qué podemos aprender acerca de la función sociopolítica de dichas representaciones cuando las emplazamos dentro el contexto del “War on Terror”? ¿Qué podemos aprender acerca de la condición psicológica de nuestros tiempos mirando los diferentes modos en que la cultura representa las emociones dominantes de la gente que vive en esta situación histórica?

Podemos entender las representaciones de destrucción a través del siglo XX como una forma popular de trabajar a través de los acontecimientos psicológicos producidos en momentos de crisis severa. Durante la Guerra Fría, el miedo a un ataque nuclear o a una invasión comunista dominaba la sociedad americana que se reflejaron en varias narrativas-fílmicas- de una destrucción global de ciudades, regiones o del mundo a manos de invasores hostiles. Si nos trasladamos dentro del clima sociopolítico de la era post 9/11, vemos un renacimiento de dichas narrativas, la invasión alienígena que tan bien funcionó durante la Guerra Fría como un vehículo para refrendar el miedo al comunismo, reaparece en el contexto contemporáneo del miedo al terrorismo, el miedo a un enemigo ideológico imaginario: Comunista, terrorista o cualquier otro.

Es tras los ataques del 9/11 y en el contexto del “War of Terror” que las funciones de la destrucción funcionan culturalmente como una solución a los problemas de un presente complejo y lleno de ansiedades. El interés de las representaciones contemporáneas de destrucciones es un aspecto que va más allá de la espectacularización, no es la causa, es el efecto de su producción lo que nos interesa. A diferencia de la Guerra Fría y sus representaciones de destrucción que producían un efecto de aniquilación, las representaciones contemporáneas de destrucción son diferentes, pues son en realidad el antídoto a un mundo que produce temores de los que buscamos escapar.

¿Cómo encaja todo esto especialmente después de los atentados del 9/11 y durante el “War of Terror”? Para entender la relación entre la destrucción y la sociedad en la cultura contemporánea, necesitamos entender la fuente de los miedos y ansiedades que definen el momento contemporáneo, así como los entresijos del contexto histórico que los produce.

En el pseudodocumental de Astra Taylor titulado *Zizek!* (2005), el crítico y filósofo Slavoj Žižek comenta que parece extraño que hayamos perdido la habilidad para imaginar cambios sistémicos pequeños para mejorar la sociedad mientras en cambio fácilmente nos imaginamos escenarios de devastación global y destrucción.⁴⁶⁴ Pese a que no ofrece una explicación al fenómeno, la afirmación de Žižek contiene una reflexión que nos sirve como una valiosa base para preguntarnos acerca de las representaciones contemporáneas de destrucción.

La industria fílmica americana inicialmente fue reacia a dramatizar los eventos acaecidos el 11 de septiembre del 2001, así como la subsiguiente “War of Terror”. A pesar de que el dantesco espectáculo fue uno de los eventos más fílmicos de nuestra historia más cercana y sin duda el más importante a día de hoy del siglo XXI. Pero mientras Hollywood inicialmente rehusaba explorar el turbulento paisaje después de la destrucción de las Torres Gemelas en Nueva York, otros films empezaron a tratar el tema desde el subtexto y la alegoría sin ser confinados por lo políticamente correcto y

⁴⁶⁴ BIRKENSTEIN, J. & FROULA, A & RANDELL, K. Op. Cit., p. 26.

la responsabilidad que acompañan a las representaciones de los hechos que acontecieron en la vida real, estos films alegóricos se convirtieron mucho más desafiantes e irónicos al mismo tiempo que de contenido altamente político. Estos films se encuentran en dentro de los géneros cinematográficos mas variopintos: dramas históricos como *The New World* (2005), *Elizabeth: The Golden Years* (2007) y *Apocalipto* (2006), de ciencia ficción como *War of the Worlds* (2005) y *Children of Men* (2006), de terror como *28 Days Later* o *Planet Terror* (2007); o incluso films de acción como *V de Vendetta* (2005) y *300* (2007); todos ellos pueden ser leídos de forma alegórica, sus textos recuerdan con imágenes y situaciones al clima social y político de los USA en los años posteriores al 2001.

El post 9/11 incrementó los films de zombis e infecciones presentándonos lo que Adam Lowenstein define como “*allegorical moment*” caracterizado por colisiones de eventos pasados con la contemporaneidad de los textos populares que confrontan las narrativas hegemónicas con los traumas colectivos que intentar reprimir. Después de los ataques del 11 de septiembre y de la escalada de la guerra del terror se volvió complicado para cualquier texto zombi (cómic, película o videojuego) no aludir a los hechos acaecidos de alguna manera. El termino “muerto viviente” también paso a ser parte de la terminología de la guerra del terror cuando el Secretario de Defensa, Donald Rumsfeld, nos regaló su tristemente celebre comentario “unknown knowns” acerca, entre otras cosas, del destino de los prisioneros de Guantanamo. Rumsfel afirmaba que muchos de sus prisioneros , aunque estuviesen técnicamente vivos, estaba oficialmente “muertos en vida” y que por ende se les trataría deacuerdo con su estatus.

Cuando Romero finalmente anunció en el 2002 que crearía el cuarto film de su zaga zombi, comentaba: “*We started sending the screenplay around right after 9/11, and everyone said, “Ugh! We want to make soft and fuzzy movies now. Go home”. So I did Then this post 9/11 mentality started to set in and I thought, “This may be better”*; so I tried to relate this movie to the post-9/11 head in America”⁴⁶⁵ Cuando finalmente se desvelo el titulo oficial del film este fue el evocativo *Land of the Dead*,

⁴⁶⁵ Ibid p108

en alusión al himno nacional americano que sugería un ataque en toda regla a los mitos culturales americanos así como al corazón de la experiencia americana.

Cuando el film finalmente se estrenó en los EEUU en junio de 2005, la guerra del terror resonaba alrededor del globo, la Segunda Guerra del Golfo vivía su tercer año de conflicto y la erosión de los derechos civiles bajo el mandato del presidente George W. Bush contribuyó a que perdiera su popularidad y esta pasara de un 90% de apoyo a un nuevo historico minimo de tan solo el 37%, el más bajo de cualquier otro presidente en segundo mandato desde acá más de 50 años.⁴⁶⁶ En este contexto aparece *Land of the Dead* que sin duda es el film más mordaz y políticamente implicado de la era post 9/11 que sigue la estela de los acontecimientos ocurridos el 11 de septiembre con un clímax final reconstruyendo simbólicamente la destrucción del mismo World Trade Center.

Recordemos antes de empezar que Romero siempre ha entendido a los zombis como un medio de expresión y no como una finalidad. A sus palabras nos remetimos cuando aseguraba que:

The zombie films are what I percieve as my platform, a pulpit. They have given me an opportunity to at least, not necessarily express opinions or criticize, but observe what's going on in society.⁴⁶⁷

El aspecto más interesante del film es el mismo comportamiento de los zombis de la pequeña localidad de Uniontown, estos sin diferentes a cualquier otro zombi anterior de la saga de Romero, parecen evolucionar, aprender, e incluso desarrollar consciencia, así lo deja patente Riley, que parece ser el único quien se da cuenta de que algo sucede: "*They are not just walking. It's like they are communicating, they are thinking, something going on*".⁴⁶⁸ Por primera vez en un film e Romero, uno de sus zombis emerge como líder: Big Daddy, el propietario de la pequeña gasolinera.

⁴⁶⁶ BIRKENSTEIN, J. & FROULA, A & RANDELL, K. Op. Cit., p109

⁴⁶⁷ Ibid p107

⁴⁶⁸ BIRKENSTEIN, J. & FROULA, A & RANDELL, K. Op. Cit., p. 109.

Considerando el liderazgo de Big Daddy el contexto sociopolítico del film donde Romero caracteriza a sus zombis como “*a little more organized. Big Daddy is not as instantly as sympathetic as Bub. He is... Zapata*”.⁴⁶⁹

Con la evolución de Big Daddy, y posteriormente con los otros zombis el film explora el hecho de que la distinción entre zombies y humanos dejan de ser fáciles de llevar a cabo, ya no existe la diferencia entre “nosotros” y ellos”. Cuando en abril del 2004 Bush estableció la diferencia entre “Us and Them” estaba en su mente que “*We love freedom and they hate freedom-that’s where the clash occurs*”⁴⁷⁰ Romero explota esa centralidad entre “nosotros y ellos” a través de la relación entre los humanos y los zombis. Pero existe otro elemento en el film cargado también de simbología post 9/11, la presentación de Fiddler Green recuerda no solo el World Trade Center sino también America en si misma. Acerca de las resonancias culturales del 9/11 Jürgen Habermas observó:

What was new was the symbolic force of the targets struck. The attackers did not just physically cause the highest buildings in Manhattan to collapse; they destroyed an icon in the household imagery of the American nation. Only in the surge of patriotism that followed did one begin to recognise the central importance that the towers held in everyone’s imagination, with their irreplaceable print on the Manhattan skyline and their powerful embodiment of economic strength and projection towards the future.⁴⁷¹

Del mismo modo que en *Dawn of the Dead* el centro comercial era el emblema del capitalismo mas feroz de la década de los años 70 en America, el rascacielos de *Land of the Dead* funciona como un icono de la cultura dominante en America. Romero, describiendo el guión del film repetidamente explicita la conexión entre Fiddler Green y America:

Then 9/11 happened and I made it more political, more about what was turning into America’s “new normal”. You know, a government that held itself to be protected by water. The folly being

⁴⁶⁹ BIRKENSTEIN, J. & FROULA, A & RANDELL, K. *Op. Cit.*, p. 110.

⁴⁷⁰ *Ibid.*

⁴⁷¹ *Ibid.*

that the “new normal” is not really normal at all. Is the fortified city of opportunities making money out of being surrounded by zombies an allegory for America living with terrorism and trying to keep the threat at bay? Is the Dennis Hopper character George Bush in disguise? Yes, is the simple answer.⁴⁷²

El teórico Jean Baudrillard se ganó un considerable desdén en los Estados Unidos cuando no dudó en asegurar justamente un mes después de los atentados que la política exterior americana había sido en gran medida la que provocó los ataques del 9/11:

For it is this superpower [the US] that, through its unbearable power, is the secret cause of all violence percolating all over the world, and consequently of the terrorist imagination, which unbeknownst to us, inhabits our psyche. That we may have dreamed of that event, that everybody without exception, dreamed of it because no one cannot dream of the destruction of a power that has become hegemonic to such a point, is unacceptable to Western moral consciousness. However, it is a fact that can be measured against the pathetic violence shown by all the speeches and discourses that want to erase the event. We could even go so far as to say that it is they who perpetrated the attack, but it was we who wished it.⁴⁷³

Sería no hacer justicia a la verdad si no afirmáramos que el resurgimiento de la popularidad de las películas zombis a principios del 2000 está directamente relacionado con los acontecimientos del 11 de Septiembre del 2001. El mundo, después de la caída del muro de Berlín en 1989 y el final de la Guerra Fría había podido respirar más tranquilamente en los últimos 10 años, pero tal como apunta Dendle, “*apocalypticism has always been engrained into the archetypal psyche of any society defining itself –as mortal endeavours must- in the context of history and time.*”⁴⁷⁴ La posibilidad de una destrucción y la devastación a gran escala que el 9/11 trajo consigo se gravó a fuego en la consciencia común encontrando en la narrativa zombi y en el Apocalipsis zombi la expresión visual de un subgénero que estaba preparado para poner a punto unas ansiedades que hacían cerca de 30 años que habían quedado aletargadas de la retina del mundo occidental y que mostraban

⁴⁷² BIRKENSTEIN, J. & FROULA, A & RANDELL, K. *Op. Cit.*, p. 112.

⁴⁷³ *Ibid*, p. 114.

⁴⁷⁴ SCOTT, A. *Op. cit.*, p. 54.

la desesperación de la subsistencia y la sobrevivencia amoral llevándola a su máxima expresión.

A estas alturas, el zombi ha recorrido un gran camino desde esa visión de robot o autómatas en los primeros films para convertirse después de los atentados del 11/s en algo feral, frenético, enfurecido e insaciable: “*it is animalistic core of hunger and fury.*”⁴⁷⁵ Una figura nihilística con un fuerte componente existencial que nos muestra nuestro miedo ante un poder bruto. Un signo de una sociedad que ha estado mucho tiempo sobre expuesta al ocio y a la falta de espiritualidad y sentido común, llevándose por sus impulsos de poder y sus deseos de consumo.

5.1.1. El inicio de su renacimiento

La explicación más obvia para el renacimiento del cine zombi es principalmente económica –los zombis venden, axial que a más demanda, más producciones- y es por eso que las teorías de la recepción se hacen indispensables para obtener un acercamiento al reciente incremento de narrativas basadas en la temática zombi. En nuestra investigación, hemos seguido la admonición de Jauss acerca de la historia literaria que nos comenta que “*the removal of prejudices of historical objectivism and the grounding of the traditional aesthetics of production and representation in an aesthetics of production and representation in an aesthetics of reception and influence.*”⁴⁷⁶ Porque las narrativas zombi representan a la cultura popular, un acercamiento histórico formal falla a la hora de dirigirse a la complejidad de este fenómeno. Un punto esencial de este argumento es que no es meramente centrarnos en el advenimiento de las nuevas formas narrativas zombi o porque tuvieron éxito en el pasado, sino también porque las mismas historias han vuelto –hablando de muertos- para unirse a un éxito y popularidad en los inicios del siglo XXI. Según Jauss:

A literary past can return only when a new reception draws it back into the present, whether and

⁴⁷⁵ SCOTT, A. *Op. cit.*, p. 55.

⁴⁷⁶ BISHOP, K.W. *Op. cit.*, p. 25.

altered aesthetic attitude willfully reaches back to reappropriate the past, or an unexpected light falls back on forgotten literature from the new moment of literary evolution, allowing something to be found that one previously could not have sought in it.”⁴⁷⁷

Creemos que los dos procesos están en juego hoy en día: las narrativas zombi se han reacondicionado para satisfacer a nuevas narrativas, pero de la misma forma también estas han vuelto a la palestra debido a los condicionantes culturales y sociales de la era post 9/11 donde parece que el mundo haya adoptado los temores y ansiedades que provocaron el descontento social de los años 60 y 70.

Además, debido a la habilidad remarcable del subgénero de adaptarse a los cambios culturales y las ansiedades sociales a través del tiempo, el cine zombi debe ser visto además como parte de la tradición gótica literaria. Por ejemplo, las narrativas zombis de hoy en día llevan a cabo el mismo objetivo que el de Horace Walpole intentaba cuando devolvió el Gótico de nuevo a la literatura del siglo XVIII. Según E.J Clery, “*Walpole wanted to combine the unnatural occurrences associated with romance and the naturalistic characterization and dialogue of the novel.*”⁴⁷⁸ Films como *Night of the Living Dead* ciertamente consiguen esta mezcla de lo romántico con lo realista, confrontando los reconocibles “*characters in very real and ordinary contemporary environments with overwhelming supernatural forces*”⁴⁷⁹ Además, las narrativas zombi manifiestan las ansiedades culturales predominantes de nuestros tiempos, ansiedades habitualmente reprimidas o ignoradas por ellos medios *mainstream*. Steven Bruhm identifica esta reveladora función de la literatura gótica llamándola “*a barometer of the anxieties plaguing a certain culture at particular moment in history*”⁴⁸⁰ Desde la II GM, estas ansiedades y horrores incluían miedos al extranjero o a una invasión monstruosa, a la explosión de la tecnología, al alzamiento del feminismo, la liberación gay o los derechos de los afroamericanos, etc. Una vez más, estas preocupaciones se pueden indentificar en los trabajos de Romero y en

⁴⁷⁷ *Ibid.* p. 25.

⁴⁷⁸ BISHOP, K.W. *Op. cit.*, p. 25.

⁴⁷⁹ *Ibid.* p. 26.

⁴⁸⁰ *Ibid.*

otros ejemplos contemporáneos como *28 Days Later* o el *remake* de *Dawn of the Dead*.

Sin embargo, la mayoría de los films de invasiones zombies post 9/11 continúan con los protocolos originales del subgénero, aunque los zombies no están ligeramente muertos como en los films de Romero, hordas de criaturas caníbales, diferentes formas de un Apocalipsis a gran escala, y el colapso total de las infraestructuras de la sociedad continúan quedando como temas centrales. Además el subgénero tiende a enfatizar una cierta forma metafórica del fin del mundo, incluyendo infecciones por contagio, amenaza biológica, eutanasia, terrorismo e incluso inmigración a gran escala. Aunque la primera versión de Romero tiene ya más de 40 años, sus conceptos resuenan con más fuerza que nunca en la sociedad moderna americana, motivado en gran parte por los atentados del 11 S, la guerra en Irak, o los desastres naturales como el Katrina o bien las teorías del fin del mundo. En clima post 9/11 el cine zombi funciona como un importante ejemplo del gótico contemporáneo exponiendo las ansiedades culturales reprimidas. Fred Botting enfatiza como las narrativas góticas “*retain a double function in simultaneously assuaging and intensifying the anxieties with which they engage*”⁴⁸¹ En otras palabras, las narrativas zombi siempre estarán como un valioso indicador cultural, recreando –esperanzadamente, catárticamente o destructivamente- las escenas e imágenes que aterrorizan a la población que se han desensibilizado a las representaciones menores de la muerte, destrucción o las actividades terroristas.

El fin del mundo es el último miedo social, que se ha convertido en más que una posibilidad potencial debido a las armas de destrucción masiva y el incremento de gobiernos inestables en países que poseen armas nucleares. Según Brooks, “*people have apocalypse on the brain right now... it's from terrorist, the war, [and] natural disasters like Katrina*”⁴⁸² De hecho durante y después del colapso del World Trade Center en Nueva York, muchos periodistas se afanaban en calificar que los acontecimientos parecían irreales, como algo sacado de una película. El huracán

⁴⁸¹ BISHOP, K.W. *Op. cit.*, p. 26.

⁴⁸² *Ibid* p. 27.

Katrina tubo similares efectos, las noticias mostraban calles desiertas de Nueva Orleans, coches abandonados, diarios volando, etc. Todos estos motivos narrativos e imágenes cinematográficas naturalmente resuenan fuertemente a los espectadores modernos de las películas de zombis pero la primera metáfora en la era post 9/11 es el terrorismo en si mismo. Según St John,

“It does not take much of a stretch to see the parallel between zombies and anonymous terrorists who seek to convert others within society to their deadly cause. The fear that anyone could be suicide bomber or a hijacker parallels a common trope of zombie films, in which healthy people are zombified by contact with other zombies and become killers”⁴⁸³

Debido a que cualquier persona puede ser infectado/atacado en cualquier momento, todo el mundo es potencialmente un peligro. La paranoia, por lo tanto se vuelve crucial para la supervivencia. Aquellos que son mordidos rápidamente esconden sus mordeduras, ocultando las marcas incluso a sus familiares y amigos, no te puedes fiar de nadie. En esta línea Andy Coghlan escribe, “*Infectious diseases are indeed the new paranoia that’s striking Western society.*”⁴⁸⁴ Ejemplos recientes como el remake de *Dawn of the Dead* o *28 Days Later* nos muestran el riesgo de una pandemia imparable a nivel global por un lado o en el Reino Unido. En el film de Snyder al poco de dar comienzo la película nos muestra un escenario completamente Apocalíptico usando un montaje rápido de imágenes reales entrelazado con la ficción donde en apenas tres minutos se condensa la situación de pánico, paranoia y caída de los gobiernos. En el prefacio donde la protagonista, Ana, al empezar el día se ve atacada por su marido, los vecinos desconfían los unos de los otros pistola en mano y aparecen explosiones y restos por le vecindario hacen que el caos, la desorientación, el miedo, la destrucción que vemos a través de sus ojos se nos haga extrañamente familiar con las imágenes del 11 de septiembre del 2011. La película de Boyle⁴⁸⁵ nos

⁴⁸³ BISHOP, K.W. *Op. cit.*, p. 29.

⁴⁸⁴ BISHOP, K.W. *Op. cit.*, p. 27.

⁴⁸⁵ Es en *28 Days*, precisamente donde esta figura del infectado tal y como comentabamos con anterioridad, donde los monstruos so no nombran como zombis, sino como infectados. Las criaturas no estan tecnicamente muertas, sino afectadas por un virus neurologico que los convierte en sujetos extremadamente agresivos y violentos. Este tipo de zombi es mucho más aterrador que el tradicional de Romero.

encontramos con un inicio desértico en medio de las calles de Londres, unas imágenes inspiradas en un trabajo fotoperiodístico basado en los asesinatos producidos durante y después del reinado de Pol Pot en Camboya, así como el mural en la calle lleno de fotografías de personas desaparecidas y notas de recuerdo nos trasladan de nuevo de una manera feroz a los atentados del 9/11 en realidad está sacado de unas imágenes reales de las calles de China después del terremoto devastador donde se podían observar al igual que en el film, la ciudad abandonada, con autobuses caídos y las iglesias llenas de cadáveres al poco después de producirse en colapso social en China. Estas imágenes ciertamente tienen hoy un nuevo significado que retumba en nuestras cabezas con mucha más fuerza que años atrás.

Desde el inicio de la llamada “*War on Terror*” que siguió al 9/11, la cultura popular americana ha producido sus obras filmicas en el marco de un miedo a un posible ataque terrorista así como a la inquietante certeza de que el pueblo no está ni seguro ni a salvo como pensaban que lo habían llegado a estar antes de los atentados terroristas. Así como en el pasado muchos críticos y investigadores reconocieron un cambio en la consciencia cultural a través de patrones en las narrativas de ficción, el cine zombi es una de los fenómenos culturales más reveladores dentro de los productos de ficción en esta primera década del siglo XXI.

Naturalmente no podemos acercarnos a un producto cultural solamente a través de su contexto histórico o por sus elementos formales solamente. En lugar de eso, la audiencia, aquellos que reciben el trabajo, son esencialmente importantes ya que “*it is only through the process of its meditation that the work enters into the changing horizon-of-experience of a continuity in which the perpetual inversion occurs from simple reception to critical understanding.*”⁴⁸⁶ En otras palabras, la recepción de un texto y su popularidad entre sus consumidores, es un componente muy importante dentro de los estudios culturales.

El incremento en las narrativas zombi desde su comienzo en 1930 y en los años

⁴⁸⁶ BISHOP, K.W. *Op. cit.*, p. 10.

posteriores al 11 de septiembre, en ambos casos se produjeron por estudios tanto independientes como comerciales haciendo que su producción creciera enormemente. Aunque el interés decreciera en la década de los 90, Hollywood volvió a abrazar el subgénero después del film *28 Days Later* (2002), o el remake de *Dawn of the Dead* (2004) o la película inspirada en el videojuego *Resident Evil* (2002) o incluso comedias románticas como *Shaun of the Dead* (2004). Pese a que ahora las narrativas zombi ya acusan un cierto cansancio por parte de la recepción de espectadores y existen señales claras del decrecimiento de su ritmo, se siguen produciendo año tras años nuevos films. En el 2012 y el 2013 de *REC: Génesis*, *Resident Evil: Retribution* o *The 4th Reich*, *Warm Bodies* y *World War Z*. Los datos fílmicos que podemos encontrar en webs de referencia en la temática como *Zombie Movie Database* y *IMBD* o la propia *Wikipedia*, confirma el decreciente interés del cine zombi en el mercado mostrando el paso de una explosión a un decaimiento de la demanda de este tipo de films en los últimos años. Según informes hemos pasado de una producción de 49 films en el 2008 (inicio de la explosión cinematográfica y del renacimiento de la cultura zombi), a 48 en el 2009, 43 films en el 2010, y a partir del 2011 asistimos a un decrecimiento con 21 films estrenados ese año o tan sólo 8 en el 2012 (hasta la fecha), regresando exactamente a la misma cifra que el año 2000 unos meses antes de que se produjera el atentado de las Torres Gémelas. Sin embargo parece que puede haber un pequeño repunte, teniendo en cuenta que ya se han confirmado el estreno de 4 films para el 2013 uno de ellos *World War Z*, basado en la exitosa novela de Max Brooks y protagonizado en el film por Brad Pitt. Pero aún así parece bastante claro que ya hemos entrado en el declive del subgénero zombi cinematográfico.

Según Peter Dendle, profesor de la Universidad de Pennsylvania y uno de los mayores expertos en cine zombi expresaba en una entrevista realizada por Peter Bishop “[*amateur zombie movies*] *mushroomed considerably since 2000*”.⁴⁸⁷ Aunque la calidad de la mayoría de producciones sería materia de debate, lo que queda claro es que no se puede negar la popularidad que ha estado viviendo este subgénero entre fans y directores de cine.

⁴⁸⁷ BISHOP, K.W. *Op. cit.*, p. 10.

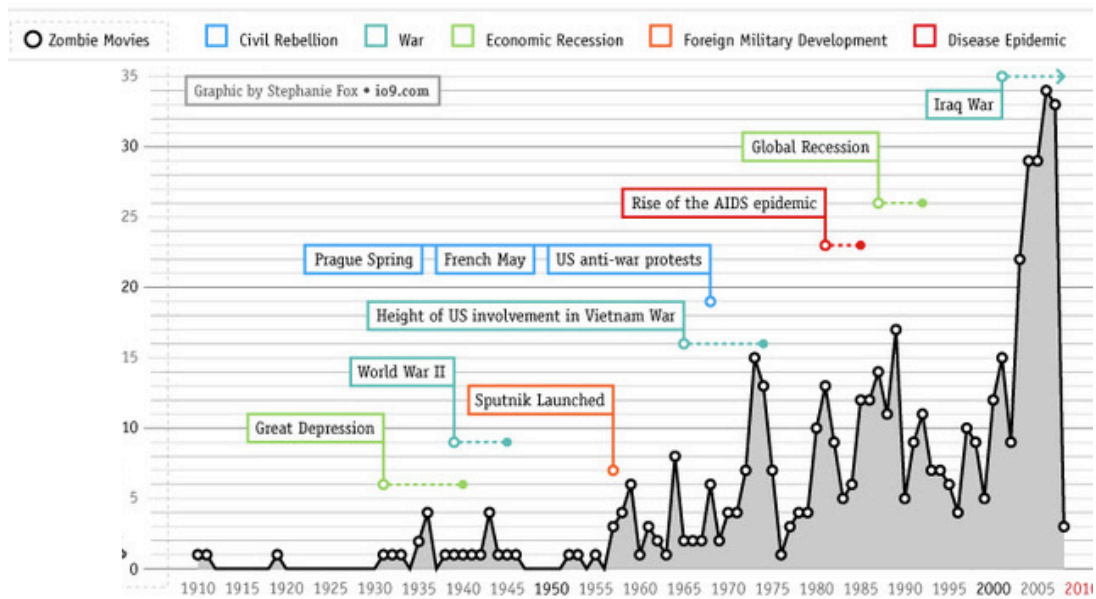
Este tipo de narrativas cinematográficas nos muestran los miedos sociales y las ansiedades culturales producidas después de los recientes atentados terroristas debido a los fundamentos en los cuales estos films están basados. Las fundamentales convenciones de género que la ficción gótica en general y del cine zombi en particular hacen que el subgénero sea el vehículo más apropiado para explorar la consciencia cultural de la América post 9/11.

Pero ¿De dónde sale este monstruo realmente, y porque debemos considerarlo como un icono esencial de la tradición de figuras monstruosas?

No solamente el zombi es un monstruo originario de la cultura americana, sino que también es único dentro de este panteón de monstruos. Esto se debe principalmente a que otras criaturas como fantasmas, vampiros, hombres-lobo, o cuerpos reanimados pese a que también son originarios de la tradición folclórica, el zombi por el contrario es el único monstruo sobrenatural que ha escapado de esa manifestación literaria inicial –especialmente gótica- del resto de sus congéneres monstruosos. Los vampiros deben sus orígenes populares a la mitología de Bram Stoker, las cadáveres reanimados enlazan con la obra de Mary Shelley, especialmente cuando estas criaturas comparten más elementos comunes con los vivos que con los muertos. El zombie, en cambio, no proviene de una narrativa gótica germinal como en los casos anteriores y por tanto, no se ha establecido una serie de códigos respecto a su comportamiento o origen.

El cine zombi, al igual que otros géneros, ha pasado por etapas de desarrollo hasta llegar al punto en que nos encontramos. Frecuentemente sus películas han tenido un incremento sustancial durante periodos de tensión, crisis o guerras, especialmente durante la Guerra de Vietnam y la de Irak o la aparición del SIDA y la recesión económica.⁴⁸⁸

⁴⁸⁸<http://io9.com/5070243/war-and-social-upheaval-cause-spikes-in-zombie-movie-production>. Esta extraído del trabajo llevado a cabo por Annalee Newitz titulado *War and Social Upheaval Cause Spikes in Zombie Movie Production*. Aquí se han tenido en cuenta no sólo las películas de zombis sino también las de momias, por ello el estudio se inicia a partir de la primera década del siglo XIX.

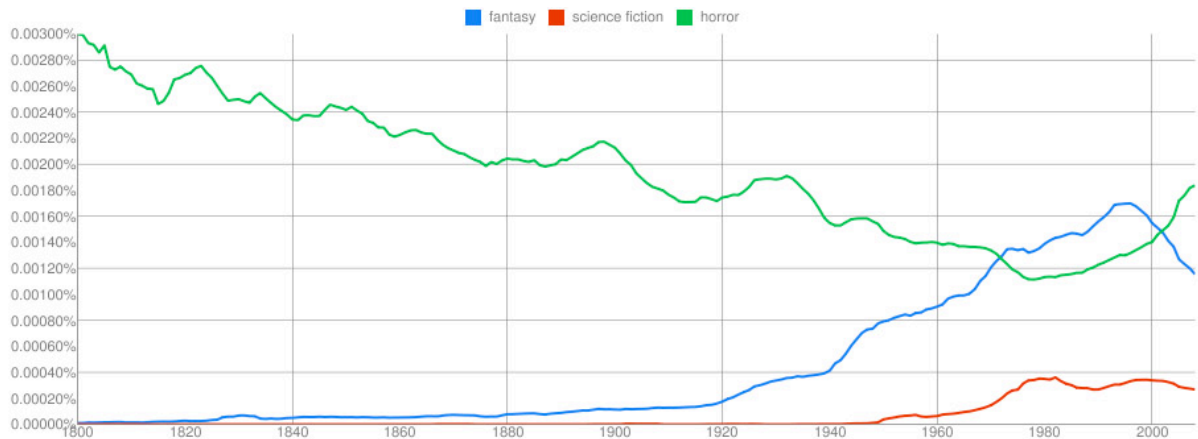


En el gráfico anterior realizado por Annalee Newitz vemos la evolución del subgénero desde 1910. Como se puede observar la producción del cine zombi sufre un incremento en su producción siempre después de acontecimientos inspirados en conflictos bélicos o por períodos de crisis sociales. A partir de *28 Days Later* hasta la actualidad, las películas de zombis nacen en una referencia explícita contextual de periodos de guerra, como ya ocurre con el primer film de zombis moderno *Night of the Living Dead* (1968). ¿Hay conexión real entre estos films y los periodos de descontento y malestar social? Basándonos en el gráfico el resultado muestra ciertos picos muy definidos de aumento de producción en años muy determinados. Estos años aparecen siempre muy cercanos a eventos históricos donde ha habido conflictos militares o agitaciones sociopolíticas. En el gráfico de Newitz, se han contabilizado principalmente films americanos y europeos, así como películas cuyos protagonistas monstruosos fueran muertos vivientes (momias incluidas, pero no así vampiros y fantasmas). Observamos que se han producido más películas conforme nos acercamos al presente, y lo más importante es que hay mejores informes de estas películas lo que nos permite clasificarlas de forma más clara y sencilla, especialmente después de 1980 en adelante. Además, ha habido una explosión de películas indies y de bajo coste dentro del género de terror en los últimos 10 años, lo que repercute en el pico gigante que podemos ver en los últimos 8 años aproximadamente. Aún teniendo en cuenta que siguen produciéndose películas hoy en día, podemos asegurar a tenor del

gráfico que ha habido diferentes picos en la popularidad zombi y estos parecen decaer suavemente después de un evento político o social causado por el miedo, el caos o el sufrimiento. Así vemos que en la Segunda Guerra Mundial, Vietnam o la guerra de Irak han sido precedidas por una gran actividad de películas zombi refrendando a nuestro modo de ver que estos picos están fuertemente relacionados con periodos de trauma histórico como la aparición del SIDA como epidemia. Aunque el gráfico se detiene en el 2008, donde comentábamos con anterioridad que la producción había sido extremadamente alta –alrededor de 49 films- para seguir con un 2009 con 48 títulos y un 2010 con un ligero retroceso de 43 producciones, para finalmente iniciar un retroceso importante en los dos siguientes años 2011 y 2012 donde la suma de títulos entre los dos años es de 29.

El gráfico también muestra la evidencia de un claro renacimiento en la popularidad del zombi fílmico a partir del 2002, aunque nadie formalmente reconociera un renacimiento del fenómeno zombi hasta el 2006. Otro gráfico⁴⁸⁹ interesante es el de producción literaria al según el género literario. Si nos centramos en los tres géneros a priori con elementos concomitantes y con un público en cierta medida compartido, es a partir del 2001 en adelante donde la producción literaria del género de terror se dispara drásticamente, aunque tuviera un incremento constante desde 1980. Además resulta interesante observar también que este aumento del género de terror va en detrimento del fantástico. Cómo vemos existe relación entre el aumento de la demanda por parte del público de narrativas de terror con el auge de la temática zombi después de los atentados del 11/S.

⁴⁸⁹ <http://io9.com/5070243/war-and-social-upheaval-cause-spikes-in-zombie-movie-production>



Todas estas evidencias apuntan un hecho irrefutable: “Zombies are back.”⁴⁹⁰ El aumento de las narrativas zombis en el ámbito cinematográfico, la televisión y otros medios indican la presencia de algo más profundo y complejo que el mero entretenimiento. Como otras monstruosidades góticas como vampiros o golems, el zombi también está llevando a cabo una labor cultural valiosa, ofreciendo a los espectadores una catarsis de los miedos y ansiedades reprimidas en las sociedades modernas actuales.

5.1.2 El zombi 2.0: Los no-muertos y los videojuegos

5.1.2.1. Aspectos de mercado/género y tecnológicos

No se puede obviar en esta tesis, el tratar el tema de los zombis en los videojuegos. Pese a que el tema por sí mismo da para otra tesis doctoral, es importante vislumbrar su importancia dentro del contexto actual y cultural del fenómeno zombi, puesto que aunque esta es una tesis centrada en el ámbito audiovisual del zombi, no es menos cierto que uno de los elementos que explican el fenómeno zombi en la sociedad presente, viene dado por su significancia cultural dentro del videojuego, así lo demuestran los últimos lanzamientos de videojuegos como *Left 4 Dead 1 y 2*, *Deadisland*, *Resident Evil 5*, *Dead Rising 2*, *Red Dead Redemption Undead Nightmare* o el *Zombi U* de la nueva consola de Nintendo que aún no ha salido a la luz.

⁴⁹⁰ BISHOP, K.W. *Op. cit.*, p. 18.

Se puede afirmar que la popularidad de los zombis en los videojuegos está, en parte, por cómo éstos están articulados en un contexto fantástico, donde los miedos contemporáneos acerca de la pérdida de autonomía o de la capacidad de la ciencia para crear devastaciones apocalípticas hacen que estos significados sean ciertamente fáciles de ver en los juegos de zombis. Pero además, el valor de los zombis en el mercado como subgénero de terror viene dado por el desarrollo tecnológico de este entretenimiento. Las limitaciones de la animación en los videojuegos también tienen mucho que ver acerca de la ubicuidad de los zombis en los videojuegos. Los zombis de videojuego se convierten en el enemigo ideal: son fuertes, implacables, y están ya muertos; son espectacularmente terroríficos; e invitan al jugador a acabar con ellos sin tener ni por un segundo un sentimiento de culpabilidad o remordimiento.

Si los zombis son el único “*modern myth*” como apunta Gilles Deleuze y Félix Guatari, entonces, como apunta Tanya Krzywinska “*this bound into the cultural and formal value placed on agency-something that might be seen as being heavily channeled in a work-based consumer culture.*”⁴⁹¹

Es importante considerar el contexto mercadotécnico de los videojuegos para entender porqué éstos aparecen de manera tan frecuente. El contexto industrial del mercado tiene una forma muy característica a la hora de mostrar a los zombis en términos estéticos y de valores de juego. El riesgo está calculado meticulosamente, y hay una tendencia a quedarse en las fórmulas probadas y utilizadas con anterioridad para minimizar el fracaso comercial. Al igual que en el cine *mainstream*, el estilo y una marca reconocible, es un instrumento para asegurar que el producto llega a los mercados potenciales.

Parafraseando a Rick Altman, cuando dice que el género ofrece un cierto marco formal así como unos patrones que permiten a la audiencia predecir lo que ofrece un producto, a la vez que ofrece un marco interpretacional que conforma la posición del consumidor en relación con el producto, el género tiene un significado modal que comunica varios mensajes diseñados para hacer atractivo el producto a audiencias potencialmente receptivas. Las particulares características textuales del género de terror atraen a los

⁴⁹¹ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 154.

aficionados a de éste, que en su mayor parte son adolescentes y personas de más de 20 años en búsqueda de emociones. Dichas características crean un marco específico y demográfico del videojuego: los juegos de terror atraen a “*hardcore gamers*”, particularmente aquellos juegos que conllevan innovaciones en el juego o en los gráficos, así como a “*casual gamers*” los cuales compran un videojuego por formar parte de una franquicia de éxito o formar parte de algún ciclo de juegos.

Para intentar captar el número máximo de jugadores con diferentes habilidades, la mayoría de estructuras narrativas de los videojuegos crean curvas de aprendizaje, lo que significa que la fuerza y el número de zombis va aumentando mientras el jugador progresa en el videojuego. Otros juegos, en cambio, dan la oportunidad al mismo jugador de seleccionar el nivel de dificultad. Estas características están diseñadas para ayudar a aumentar la cantidad de posibles compradores en los diferentes mercados.

Los films de zombis más exitosos de los años ochenta, como *Evil Dead II* y *Return of the Living Dead*, atrajeron a un gran número de espectadores hacia el subgénero zombi. Este efecto se produjo gracias a los mecanismos de tensión-comedia que permitían que la audiencia burlara el horror y como consecuencia sintieran el control sobre el terror que ofrecía el film.. Los videojuegos basados en el zombi utilizan un método más particular o directo para que los jugadores sientan el control de lo que ocurre en la pantalla. Los *Tag-lines* de los videojuegos zombi como “*Stop the Unholy War*”, “*Can you survive to horror?*”, “*Discover the Root of All Evil*” o “*How Long You Will Survive?*” desafían al jugador a controlar el peligro psicológico y virtualmente físico que representan los zombis en el juego. La promesa de conseguir la maestría necesaria –normalmente a base de repetición- para finalizar los videojuegos es importante dentro de su valor de entretenimiento ya que esto los hace, en la mayoría de casos, menos ideológicos o estéticamente menos interesantes, que por ejemplo los films de Romero. No obstante, los videojuegos basados en historias zombis, dirigidos al mismo *target* que el de los films de terror *mainstream*, tienden a compartir narrativas genéricas similares así como patrones temáticos como se puede ver por ejemplo en las versiones de los videojuegos *House of the Dead*, *Resident Evil* o *Resident Evil: Apocalypse*.

De la misma forma que se han de tener en cuenta los aspectos de género y del mercado al que va dirigido el sector del videojuego de zombis, es igualmente relevante el aspecto técnico o su aspecto gráfico. Las características textuales de los juegos no se pueden tener en cuenta de forma individual sin antes analizar la base tecnológica que los videojuegos utilizan como elemento no solo visual sino también narrativo. La capacidad para generar un realismo gráfico ha ido incrementando a medida que se han desarrollado los juegos de ordenador hecho que ha repercutido por ende, en los que centran su narración en los zombis.. El desarrollo de tarjetas de vídeo 3-D, añadiendo imágenes renderizadas de tres dimensiones dio a los jugadores una mayor sensación de libertad para moverse a través de un mundo prácticamente sin límites, lo que ahondó en poder utilizar tácticas de shock mucho más efectivas a la hora de asustar a los jugadores, así lo expresa Krzywinska:

Consonant with the availability of greater graphical resources, the fact that game zombies are digital creations affords artists greater freedom to construct more fantastical entities than is possible with the use of real people made up to look like zombies, and their digital origin accounts for the many diverse shapes and forms of zombies found in games.⁴⁹²

Y el primer juego en llevar esto a cabo fue *Resident Evil* (1996), donde los zombis se convirtieron en el enemigo principal. Su arco dramático se basa en la mezcla de la ciencia ficción y el “*survival horror*” que ya se encuentran en *The Night of the Living Dead* de Romero, añadiendo el aire conspirador de la serie *X Files* a la mezcla, que se ha convertido en uno de los ciclos más fructíferos del subgénero zombi del videojuego moderno. En *Resident Evil* los zombis son producto de un virus manufacturado por una poderosa empresa llamada *Umbrella Corporation*, que reanima a los muertos causándoles un afán agresivo de búsqueda de carne humana para su sustento. El juego adopta unos ángulos de cámara neo expresionistas que aparecen también en el primer film de Romero, que ya se comentó con anterioridad, y que tienen un uso y propósito muy específico en la narración del juego.

Mientras que en la mayoría de juegos utilizan un punto de vista en primera o tercera persona (anclando la perspectiva del personaje a través de juego), en *Resident Evil* el punto de vista muy a menudo cambia de forma radical para enseñar al jugador lo que

⁴⁹² MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 157.

ocurre en otras localizaciones. Este aspecto del diseño del juego derivado del cine, crea una diversidad visual que proporciona un estilo Hitchcockiano de suspense mostrando al jugador situaciones que ocurren más allá de la visión del jugador/personaje del juego. Esta técnica, de corte y montaje paralelo, ayuda a que el jugador se haga una idea visual acerca del mundo que le rodea, creando así la posibilidad de la anticipación; el jugador sabe que aquello que ha visto antes o después tendrá un impacto en sus acciones. El uso de ángulos esquineros o desequilibrados también ayuda a reforzar la idea de que estamos en un mundo que se ha vuelto extraño e inestable. Este estilo cinematográfico incorpora la sensación de peligro provocando que el jugador sienta en ocasiones que ha perdido el control sobre el juego.

El ciclo de *Resident Evil* también reubica los efectos más chocantes de películas de serie B como la de Romero, trasladando la textualidad de los videojuegos y su contexto. Es ilustrativo el uso de la “*splat death screen*”. Cuando el jugador muere, la escena de la muerte no es cortada: el jugador/personaje puede ver como es devorado por los zombis mientras éste se retuerce de dolor en la pantalla sin poder hacer nada al respecto, ya que se le ha inhabilitado la función del mando, pero sin embargo es obligado a ver su muerte en el juego una y otra vez.

Quizás el juego más enigmático y atmosféricamente espeluznante de este subgénero sea *Silent Hill*. Con un lavado de color, un sonido no musical ideado para perturbar, además de una narración no demasiado lineal y una zona más extensa de exploración que en otros juegos, se crea una compleja historia de terror psicológico y un estilo visual único. El juego tiene un aura neo-gótica muy diferente a todo lo visto hasta la fecha. El pueblo en el que sucede la acción parece relativamente normal (la niebla impide ver más allá de la inmediatez local en algunos juegos). En cada juego de la saga, el terreno tiene dos dimensiones: la normal y la de pesadilla. Los edificios renderizados y los espacios se convierten más adelante en lugares viscerales, llenos de sangre e intestinos, llenos de zombis. Estas dos tipologías crean una diversidad óptica que ensalza el terror de la dimensión angustiosa, muy bien conseguida debido al uso del mismo mapa para las dos dimensiones. Con cada iteración de la saga, la fidelidad de los gráficos incrementó, siendo los zombis más detallados y bizarros y la línea argumental más profunda –hasta el punto de que cada episodio se convirtiera en más oscuro y enigmático-. La aparición de los zombis

en la trama del juego se debe a hechos sobrenaturales, a diferencia de lo que sucede en *Resident* donde su origen es un virus generado en un laboratorio.

Los videojuegos no son simplemente productos representacionales. Mientras que los arcos dramáticos y estéticos pueden ser adquiridos de otros medios, como el cinematográfico, jugar a un juego basado en un mundo posiciona al jugador en medio de la acción como un participante activo. Todos los videojuegos son “*player-centric*”, diseñados precisamente para la actividad del jugador. Esta característica principal del juego es diferente de los otros media, y es esencial para dirigir el impacto de la actividad del jugador hacia los significados y consumos de los videojuegos de zombis.

Todo juego está estructurado por unos determinados parámetros implementados por los diseñadores para dar forma a la experiencia del jugador cuando está jugando. La jugabilidad en estos videojuegos es más o menos la misma que en otros: un *shooter* en primera o tercera persona en el lugar donde se desarrolla la acción de la aventura, se convierte en el personaje que determina las características o actividades que puede conseguir el jugador -más allá de la presencia de los zombis o del uso de un arco narrativo establecido para representar una invasión zombi. Aún así, la mayoría de juegos están basados en los principios del “*survival horror*” de los films de Romero. La ventaja genérica de tener a los zombis como enemigos potenciales es que ya están muertos, así que matar a algo que ya está muerto y en estado de descomposición reduce considerablemente los problemas morales que conlleva matar a una persona de nuestra misma especie (aunque en un *shooter* en primera persona el jugador no puede permitirse el lujo de dudar, ya que significa el final de la partida en manos de los no-muertos):.

El hecho de que muchos de los juegos basados en narrativas zombi permitan al jugador-personaje superar la amenaza provocada por los zombis, merece una consideración especial. Y es que aunque la mayoría de videojuegos presenten a los zombis como sujetos prescindibles y absolutamente derrotables, esto es así sólo en la superficie. Cuando los comparamos con las palabras de Steven Shaviro, que argumenta que los zombis de los films de Romero tienen la convincente y ambigua cualidad de “*refigure[s] the very*

processes that produce and enforce the social order”⁴⁹³, hay que recordar que los zombis de los videojuegos pueden parecer faltos de esa profundidad psicológica, estética o política, pero en realidad, se debe tener presente que los videojuegos tienen diferentes propiedades que los films.

Shaviro describe en una prosa afectuosa el placer ambiguo que supone esperar a que los zombis alcancen sus objetivos en los films de Romero. Él sugiere que es algo intrínseco a los placeres pasivos que obtenemos a la hora de ver los films de Romero. La anticipación es también una experiencia significativa en la jugabilidad de éstos, como ya se ha comentado anteriormente. En los videojuegos se intensifica porque los eventos que se producen afectan directamente en el progreso del jugador así como en su estatus como agente activo en el juego. Mientras que Shaviro argumenta que las cualidades miméticas y alegóricas de los zombis de Romero los convierten en más que una representación, aquí se defiende que los videojuegos son intrínsecamente más que una representación, precisamente porque el jugador lleva a cabo acciones en función de la situación que se le presenta, la cual va más allá de la mera representación.

La crítica académica analiza el terror desde el punto de vista de Shaviro, que a menudo se refiere también al concepto de “*abjection*” del que habla Kristeva para descubrir porqué los zombis son potencialmente tan perturbadores. Los zombis son abyectos por su estatus intermedio: como muertos reanimados, trastocan y difuminan las categorías entre la vida y la muerte. Cuando Shaviro apunta en referencia a los zombis de Romero, “*The sheer exorbitance of zombies defies casual explanation or even simple categorization*”⁴⁹⁴, sugiere que estos zombis son como nosotros pero sin llegar a serlo, o en otras palabras, no son enteramente diferentes a nosotros. De todas formas, el exagerado estilo y la forma fantástica de los zombis en los videojuegos denotan que raramente consiguen este ambiguo estado perturbador: ellos son más que monstruos convencionales, son los Otros de forma mucho más radical que en las películas, con un estilo mucho más bestial que los humanos.

⁴⁹³ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 165.

⁴⁹⁴ MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Op. cit.*, p. 165.

Para finalizar podemos inferir que los zombis representados en los videojuegos simbolizan la perversión del orden común. El contagio, la ciencia o el poder se vuelven extraños, y esto hace que quizás sea más fácil invocar modelos ya usados con anterioridad y establecidos en las narraciones cinematográficas que otros nuevos. El uso de estos bien conocidos clichés expresa que los significados abyectos y profundamente alegóricos son el sumidero donde van a parar los zombis de los videojuegos. No en vano, los zombis sirven para un particular propósito en los videojuegos: son los enemigos perfectos que pueden ser asesinados sin incurrir a un sentimiento de culpabilidad.

5.1.2.2 Resident Evil: Redefiniendo el zombi moderno

El zombi como figura mitológica, fácilmente representa las necesidades y requerimientos de un abanico muy amplio de la audiencia. Es lo que Tony Bennett y Janet Woollacott (1987) llaman *mobile signifier*, un símbolo cultural que cambia su significado a través del tiempo y en contextos diferentes y precisamente esa permeabilidad y maleabilidad de su significado es uno de los elementos que ha revitalizado la figura del zombi durante la década de los años 90. Jaime Russell no muestra problemas en llamar a esta explosión de popularidad de principios de los 90 como “*The Resident Evil Effect*” en referencia al juego de Playstation. Para Russell no fue el cine, sino los videojuegos –particularmente *Resident Evil*- el que hizo resurgir la figura del zombi para una nueva generación de espectadores y consumidores de videojuegos. Otras voces entendidas como la del actor y director Simon Pegg o Edgar Wright citan *Resident Evil* como la mayor influencia a la hora de llevar a la pantalla su film *Shaun of the Dead* (2008). Y es que *Resident Evil* tuvo un impacto enorme en el diseño de los juegos electrónicos y en la cultura del videojuego cuando se presentó en sociedad en el 1996, acuñando un nuevo concepto hasta entonces desconocido llamado el “*survival horror*” para describir lo que rápidamente se consideró un nuevo género dentro de los videojuegos.

Si a los films de zombis se les ha considerado como marcadores socioculturales de nuestro tiempo, los zombis de los videojuegos no son un caso a parte. *Resident Evil* (1996) nos habla de los miedos y ansiedades de la sociedad de los 90 así como su hermano mayor *Resident Evil 4* (2005) nos habla de la era post 11 de septiembre. Este hecho que no está

reconocido a menudo, se cierne más sobre el discurso del videojuego que no en los videojuegos en sí mismos, y es que éstos son un medio joven, y por lo tanto, aún inestable a nivel tecnológico y formal. Esa inestabilidad puede complicar ciertas decisiones respecto a las elecciones de diseño para representar las ansiedades populares y éstas puedan resultar confusas. Se puede argumentar que la poca destreza o coordinación a la hora de jugar a cualquier versión de la saga Resident Evil –o videojuego en sí– no es una respuesta a ningún tema cultural, sino a las características del hardware de la Play Station y demás consolas, pero dichos argumentos ignoran como los jugadores deciden abordar estos problemas durante el juego. Las convenciones evolutivas de los videojuegos de temática zombi son por descontado respuestas a desafíos técnico-formales, pero la manera en que los jugadores deciden solucionarlos muestra implicaciones ideológicas al respecto. Como resultado se puede observar un cierta deriva ideológica en los juegos de zombis a pesar de la juventud del medio.

Los zombis siguen siendo una figura en constante movimiento, sin olvidar el impacto que todavía tiene la figura del muerto viviente romeriano en la sociedad y en los directores de cine contemporáneo, así como en los dibujantes de comics, novelistas y por descontado los diseñadores de videojuegos. La relativa reciente ola de historias de zombis “serias” entre tanta variedad de medios, es un intento de arrancar la figura de estos monstruos de su visión más cómica. Por ejemplo, los zombis que aparecen en *Return of the Living Dead* donde estos zombis más “divertidos” pueden convivir con otros más “serios” como los de la saga de Romero. Max Brooks cita específicamente *Return* como una copia de baja calidad del film de Romero y en su novela intenta retomar el legado de éste. Esta obsesión por reclamar un zombi “serio”, trayéndolo de la gloria de días pasados como una figura tremendamente terrorífica, fue también el principio de Shinji Mikami, el director del primer *Resident Evil* (y si hacemos caso de la afirmación que se comentó antes del mismo Russell) también es el responsable de pavimentar el camino del resurgimiento del zombi en los 90. No es una coincidencia que la cubierta de *The Walking Dead* se anuncie como “a continuing story of survival horror”, ya que *Resident Evil* y el género del “survival horror” dieron la oportunidad a los espectadores de los films de Romero de enfrentarse cara a cara ante un apocalipsis zombi y ver como reaccionarían antes éste.

Si se tomara el film *Night of the Living Dead* como el texto constitucional del zombi moderno se vería que los zombis que aparecen en *Resident Evil* cumplen los requisitos de las características de los primeros zombis usados por Romero en sus films. Por lo tanto, si el film de Romero es el texto constitucional del zombi moderno en el cine, *Resident Evil* constituye el texto original de los zombis en el videojuego. Weise en referencia a este punto que:

Resident Evil is a prime example of procedural adaptation, the practice of interpreting other media forms in terms of process, in terms of rules, and modeling them in game systems [...] Resident Evil attempt to simulate conditions of a particular story genre (in this case the zombie survival story) thus allowing players to role-play and experiment within that genre How gamemakers choose to model zombie fiction systemically –in response to cultural norms, technical limitations, or commercial pressures, or mere personal preferences- constitute a form of authorship, a stance on how zombies and zombie fiction “should work”, and this can be examined quite clearly in the case of Resident Evil and another zombie games.⁴⁹⁵

De una forma similar a *Night of the Living Dead*, *Resident Evil* no fue el primer trabajo de su medio en hacer aparecer zombis. Los ejemplos de zombis digitales existen mucho antes, ya en los años 80, y no todos aparecen dentro del género de terror. En juegos de fantasía como *Wizardry* (1981) o *Arcade como Castlevania* (1986) ya aparecían zombis. En estos juegos los zombis normalmente se mostraban en un estado necrótico y sus comportamientos no se alejaban demasiado de los convencionalismos de sus respectivos géneros. (devoradores de carne humana, infestados, con movimiento extraño). De modo que no se requería una estrategia especial para sobrevivir a éstos o matarlos. En lo único que estos zombis se asemejaban a los zombis haitianos en lugar de a los romerianos era en que a menudo su aparición estaba ligada a la de la magia negra.

Otro juego importante en la evolución de los zombis digitales fue sin duda alguna *Alone in the Dark* (1992). Más inspirado en las narraciones de H.P Lovecraft que en las de Romero, la manera de representar a los zombis era absolutamente instrumental para así poder configurar un mundo que se vería representado conforme el juego fuera avanzando. Fue uno de los primeros juegos en utilizar gráficos en tres dimensiones. *Alone in the Dark*

⁴⁹⁵ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, C. J. *Op. cit.*, p. 154.

estaba ubicado en una mansión oscura llena de terrores. Los jugadores solo disponían de una pistola con unas cuantas balas para defenderse de los cadáveres que merodeaban por la mansión. Ninguna de las reglas de Romero se aplicaba en el juego, más allá de la lentitud de los no muertos, aunque sí se aprecia una tensión propia de Romero gracias al comportamiento de los cadáveres combinado junto al movimiento 3 D. *Alone in the Dark* fue uno de los primeros juegos en utilizar ángulos de cámara cinematográficos (como ya pasaba en *Resident Evil* o en *Silent Hill*) en lugar de la perspectiva en 2 D. Así se consigue forzar al jugador a observar la acción desde determinados puntos de vista que permiten ver a un zombi acercándose hacia él o esconderlo de la visión directa. Estas técnicas hicieron que el juego fuera “*the first game to model the real-time logistics of close-quarters zombie combat, a stride that would serve as the entire basis for later games, most notably Resident Evil and its immediate successors.*”⁴⁹⁶

Resident Evil a primera vista es extrañamente similar a *Alone in the Dark* en cuanto a la atmósfera, movimiento de cámaras y controles se refiere, pero los zombis siguen siendo mucho más romerianos en el videojuego japonés. De hecho los zombis son de andares lentos, muertos devoradores de carne humana extremadamente complicados de matar a no ser que se les destruya el cerebro. El juego consiste casi enteramente en tratar con estas criaturas de un modo estratégico, descubriendo formas para esquivarlos o bien destruirlos para escapar con éxito de la mansión de Umbrella. Era algo inusual, especialmente en los 90, llenar un videojuego principalmente con un solo tipo de enemigo y es por eso por lo que parcialmente *Resident Evil* deja una fuerte impresión de que el juego era de zombis, y no solo un juego más de terror. Aunque otras criaturas aparecían en el videojuego- como perros zombificados, serpientes, etc- estos siempre tenían un rol secundario frente a los zombis, los cuales aparecían en prácticamente en cada habitación. Estos zombis, al parecerse tanto a los creados por Romero, hacían que su conducta no fuera la típica de los enemigos que aparecen en los videojuegos. La lentitud de movimientos de los villanos no suele ser una característica muy recomendable en los videojuegos prefiriendo los diseñadores de juegos crear oponentes inteligentes y rápidos. Como un desafío estratégico, los oponentes lentos llevan al jugador a un mundo mental completamente diferente al de los rápidos. *Resident Evil* no fue, en última instancia, un juego de reflejos sino de

⁴⁹⁶ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, C. J. *Op. cit.*, p. 155.

preparación y planificación. Ciertamente es que tenía un pequeño componente de habilidad (poder esquivar a un zombi en una o dos ocasiones) ya que los movimientos no eran del todo precisos y no garantizaban la supervivencia del jugador. Pero el verdadero reto venía a la hora de racionar la munición o los botiquines de salud para sobrevivir en una mansión llena de pasillos y lugares secretos donde están aguardando, escondidos, una hueste de zombis sedientos de sangre.

Si se observa *Resident Evil* en retrospectiva, se puede observar la lucha entre el intento de reconciliar los comportamientos del zombi moderno frente a las convenciones propias del lenguaje de los videojuegos. Mikami y su equipo decidieron qué convenciones respecto al zombi utilizaban y cuáles relegaban y viceversa. Se puede asumir que a Mikami, como desarrollador comercial de videojuegos, le interesaba tener un equilibrio entre unas y otras características para tener éxito en la venta del videojuego. Como resultado se creó un tipo de proceso que se podría definir como abstracción selectiva. Estos tipos de procesos son bastante habituales en la creación de adaptaciones de videojuegos ya que ningún juego puede copiar exactamente todos los aspectos de un texto original sin abstraerse de su fuente primigenia. Así es como *Resident Evil* puede modelar ciertas reglas del cine de zombis sin perder la esencia de estar frente a una ficción de este género. La mayor contribución de *Resident Evil* fue un diseño estético consiguiendo que aflorara el sentimiento de vulnerabilidad en los jugadores a la vez que mostraba el peligro de los zombis de una forma atípica en los videojuegos y heredando así las principales características estéticas –y por ende filmicas– de los zombis de Romero. En este sentido, el juego recreó una cierta temática emocional inspirada en la cinematografía zombi, siendo quizás la más notable, la manera de representar el valor de la previsión y reflexión en tiempos de pánico apocalíptico.

Resident Evil es el desencadenante que muestra lo mucho que han cambiado los juegos de zombis los últimos 14 años. Desde su moderna concepción, estos han evolucionado y se han expandido en múltiples direcciones. Una de las más recientes y de un éxito reseñable fue el lanzamiento de “*Left 4 Dead*”, probablemente uno de los videojuegos de zombis más populares que además cuenta con una continuación donde los zombis se alejan de la perspectiva romeriana para parecerse mucho más a esos monstruos rápidos vistos en el remake de *Dawn of the Dead* o bien en las películas de *28 días después* o *28 semanas*

después. Pero esta novedad ya formó parte de un videojuego anterior, *Resident Evil 4*, que formó parte de este proceso evolutivo redefiniendo las normas del género “*survival horror*” llevándolo hasta una temática y jugabilidad mucho más activa. Desde que la acción se orientó, en los juegos de supervivencia, hacia los *shooting* y el disparo se convirtió en su principal actividad, éstos eclipsaron los juegos de estrategia zombis en el género de supervivencia, basados en la previsión y la administración de recursos.

¿Qué se puede concluir de esta evolución? Si el zombi es de hecho un significativo móvil que expresa las ansiedades populares de los tiempos, que expresan estos videojuegos en sus diversas mutaciones? Examinar cada uno de ellos en detalle significaría una discusión demasiado larga para el propósito de esta tesis, pero sí se pueden extraer algunas conclusiones de lo visto hasta el momento que pueden dibujar un patrón para definir este tipo de juegos.

Según Weise, uno de los principales cambios ha sido un “*general drift away from the anxiety of disempowerment towards the thrill of empowerment.*”⁴⁹⁷ Un cambio con unas obvias implicaciones políticas en los juegos de zombis. Estas implicaciones se pueden ver fácilmente en la saga *Resident Evil*, donde se adoptan unas narrativas políticas mucho más fuertes para competir con juegos de jugabilidad más compleja. No es ninguna coincidencia que las habilidades sobrehumanas y rápidos reflejos de los zombis en *Resident Evil 4 y 5* aparezcan paralelamente a las narrativas de Hollywood afines a un sistema militar ciertamente xenófobo por parte del protagonista después de los atentados de la era post-9/11. En *Resident Evil 4* el protagonista es un americano xenófobo frente a los extremistas religiosos en una España rural, mientras que en *Resident Evil 5* la localización pasa a desarrollarse en África mostrando una “*massive, body-building with the American battling hordes of infected poverty stricken black people.*”⁴⁹⁸ Estos marcos textuales narrativos de ambos juegos se sitúan muy lejos de los que aparecían en *Resident Evil 1* hasta el 3, la acción de los cuales se llevaban a cabo en pequeñas poblaciones urbanas, *Raccoon City*, habitadas por gente normal y girando ante un tema común centrado en la corrupción del poder. El villano en *Resident Evil 3* es una corporación farmacéutica, Umbrella Inc., la cual

⁴⁹⁷ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, C. J. *Op. cit.*, p. 165.

⁴⁹⁸ *Ibid.*

tiene intereses secretos con el gobierno y construye una especie de bunker subterráneo alejado de las vistas de los curiosos donde llevar a cabo experimentos. Los argumentos de estos videjuegos giran principalmente alrededor de Umbrella intentando esconder el apocalipsis zombi que ha generado, con unos protagonistas intentando, por un lado hacer pública su corrupción y, por otra, acabar con las hordas de zombis, lo que culmina con la decisión del gobierno de hacer estallar una bomba nuclear en Racoon City en Resident Evil 3,-no solamente para frenar el avance de los zombis sino también para destruir cualquier evidencia de las armas biológicas que éstos pagaron a Umbrella para desarrollarlas-.

Es difícil , en el caso de *Resident Evil* al menos, tomar este cambio ideológico en sus videojuegos como un valor añadido. *Resident Evil* es una franquicia japonesa, llena de arquetipos anime/manga, representaciones distorsionadas de América y los americanos, y otros detalles codificados desde el punto de vista japonés para audiencias occidentales. Por otro lado, esto precisamente es lo que ayudó a popularizar la franquicia a nivel global, y ayudándola, hasta cierto punto, a tener un éxito de ventas rotundo especialmente en el mercado occidental. La aparente sinceridad detrás del juego (especialmente de *Resident Evil 4*) para mostrar una visión de la era post 9/11 creándolo como reacción a los acontecimientos políticos es debatible, pero no por ello cambia el hecho de que éste acercamiento haya sido más que popular en una era obsesionada por el terrorismo.

Como se ha visto, el particular diseño que encorsetaba al primer *Residen Evil* fue ignorado por sus sucesores, jugando un rol mucho más determinante en su evolución. El diseño original de Mikami puede verse desde una perspectiva romeriana que en cierta manera parecía ir en detrimento del éxito comercial de un videojuego. Pero a la vez que la franquicia se iba popularizando ésta evolucionó, creando algunas excepciones notables que han hecho que se vea casi de forma indistinta entre sus competidores más “normales”, que convenientemente han adaptado sus convenciones a las de *Resident Evil*, haciendo frente sus jugadores a las lógicas internas del contexto apocalíptico únicas de la ficción zombi. Aunque está muy claro el punto de partida, se hace complicado dilucidar si en el futuro las adaptaciones de estos juegos volverán a centrarse en unas características más romerianas o por el contrario, continuaran su camino hacia el punto de vista de Hoollywood llevado a la gratificación instantánea o el poder de la fantasía. En realidad fue algo fortuito el éxito de *Resident Evil*, ya que a mediados de los 90 el sector de los videojuegos estaba

readaptándose a la evolución de los gráficos del 2 D al 3D, así como a aprender a utilizar la mayor capacidad de memoria del CD. En este corto periodo temporal, era algo relativamente común en las grandes empresas experimentar con nuevas ideas. Fue éste momento histórico tan concreto el que hizo posible el experimento de trazar unas normas de juego que sencillamente antes de esa crisis era imposible que las grandes empresas lo tuvieran en cuenta. Esta fresca catapultó al zombi hacia la cultura popular, transformándolo en un éxito de superventas que funcionó a la perfección encajándose en las ideologías dominantes que se asociaban al cine contracultural.

Quizás el zombi necesita juegos de compañías independientes que vengan a rescarlo del ostracismo, al igual que el cine independiente lo hizo en los años 60 y 70, como lo demuestra el hecho que algunos creadores de videojuegos más “indie” hayan experimentado con las mecánicas zombi propias de los videojuegos y que las grandes compañías no están dispuestas a llevar a cabo. como el juego *Urban Dead* (2005), un videojuego multijugador basado en modelos de infección. No deja de ser sorprendente como estos juegos tienen la facilidad y la inteligencia necesarias para invertir las férreas lógicas tradicionales de las narrativas basadas en infecciones zombis, permitiendo en el caso de este juego en concreto, que los jugadores sean mordidos por los zombis para convertirse en uno de ellos, y del mismo modo que el zombi se convierta en un humano de nuevo. Convirtiendo así la zombificación en una opción de estilo de vida (o estilo de juego) más que en una terrible confrontación con nuestra propia mortalidad.

Que la lógica interna del zombi dictamine el diseño de los juegos, parece extraño, ya que afrontar la muerte es, a priori, algo que está alejado de ser algo divertido. La “diversión” es, de hecho, una especie de trampa ideológica, una excusa universal para encargarse de los deseos más básicos de los videjugadores en nombre de una viabilidad mercantil. Los zombis obtienen, por tanto su fuerza al ser una “*perversion of the nominative order*”⁴⁹⁹ pero además, en el tema que nos atañe también muestran su significado más poderoso al pervertir el orden normativo del diseño convencional de los videojuegos. Si las normas del juego facilitan que los jugadores se sientan seguros y controlando de las acciones que llevan a cabo, cuando los videojuegos de zombis desafían estas convenciones, provocan una sensación de sobrecogimiento igual a las que podemos observar en los mejores films

⁴⁹⁹ MOREMAN, C. M. & RUSHTON, C. J. *Op. cit.*, p. 167.

de ficción, destrozando nuestro sentido de la realidad y forzando a redefinir nuestra percepción de lo que nos rodea si no queremos perecer.

5.1.2.3. Robert Kirkman: La serialidad (in)finita del zombi en *The Walking Dead* (2003)

Para mí, las mejores películas de zombis no son los festivales de gore y violencia con personajes chorras y chistes cutres. Las buenas películas de zombis nos demuestran lo fastidiados que estamos, nos hacen reflexionar sobre nuestra posición en la sociedad... y sobre la posición de nuestra sociedad en el mundo. Nos muestran el gore y la violencia y todas esas cosas guays, también... pero siempre hay una corriente subterránea de comentario social y reflexión [...] para mí, las películas de zombis son ficción dramática que mueve a la reflexión y están a la altura de cualquier basura merecedora del Óscar de las que se producen año tras año. Me gustan las películas que me hacen cuestionarme el tejido de la sociedad. Y en las BUENAS películas de zombis... de eso hay montones.⁵⁰⁰

Con estas palabras tan directas empieza Robert Kirkman el inicio de su obra *The Walking Dead*, en su primer arco narrativo “*Days gone by*”. El cómic, que se inició en 2003, es el primer intento de llevar una narrativa de zombis en su formato capitular con una extensión tan larga en el tiempo. Ha habido otros intentos de serializar narrativas zombis, como *Dead Set* (2008) emulando el *reality* televisivo *Gran Hermano* donde los únicos supervivientes en el mundo son precisamente los concursantes del *reality*, o si más no el Reino Unido se encuentra completamente zombificado, pero su formato capitular es decididamente mucho más escueto -5 capítulos- que *The Walking dead*.

En su inicio la serie de Kirkman, su protagonista principal Rick Grimes, se despierta en un hospital después de haber estado en coma durante un tiempo indeterminado para descubrir que el mundo, durante su ausencia, se ha convertido en un infierno apocalíptico donde los muertos han vuelto a la vida. Un inicio muy similar al film de Danny Boyle *28 Days later* (2002). Ambas historias de hecho se basan en una larga tradición en la ficción postapocalíptica de personajes hospitalizados o incapacitados despertándose en un mundo asolado por una extraña amenaza, una tradición que

⁵⁰⁰ BOLUK, S. & LENZ, W. *Op. Cit.*, p. 103.

incluye el clásico de John Wyndham *The Day of Triffids* (1951), o *Vampires Overhead* (1935) de Alan Hyder pero en el caso que nos atañe esa amenaza se vuelve corpórea en las carnes de unos zombis inspirados en aquellos romerianos además de una utilización similar a sus elementos narrativos.

Esta serialidad en la que sustenta el trabajo de Kirkman hace que los lectores no se pudieran imaginar hacia donde iría la historia en los primeros números del cómic. El elemento más importante de *The Walking Dead*, lo que lo hace tan emocionante y emotivo ,no son los zombis, sino los personajes que nos encontramos. Precisamente esta combinación de serialidad junto a unos personajes corales hace que sea tan interesante el trabajo de Kirkman⁵⁰¹. De hecho *TWD* en su esencia no habla de zombis, sino de las relaciones humanas y del peligro que suponen estas en ocasiones, especialmente cuando un grupo se enfrenta a un mundo hostil donde la muerte los acecha en cada esquina. El propio Kirkman define su obra como:

En *The Walking Dead* quiero explorar cómo la gente se enfrenta a situaciones extremas y cómo esos acontecimientos los CAMBIAN [...] Espero que os gusten las grandes sagas épicas, porque eso es lo que pretendo hacer aquí. Todo en este libro es un intento de mostrar la progresión natural de acontecimientos que creo que se produciría en estas situaciones. Es un trabajo basado en los personajes. Cómo llegan allí estos personajes es mucho más importante que el hecho de que lleguen. [...] Esto no es una historia de terror [...] sólo estamos marcando un camino diferente. Este libro trata más de ver a Rick sobrevivir que de ver a zombis asomando por la esquina para asustaros.⁵⁰²

⁵⁰¹ No es casual que el trabajo de Kirkman haya dado precisamente ahórrale salto de los cómics a la pantalla televisiva. En una década donde las series televisivas americanas viven su segunda edad de oro, el público demanda historias dónde se puedan identificar de forma directa con los personajes y en este sentido *TWD* permite por un lado el acceso a una dramatización de los personajes que hasta ahora no era posible en las películas de cine tradicional por el constreñimiento de la duración de las cintas y por otro lado nos muestra por primera vez el desarrollo de unos personajes en un mundo zombi. La doctora Cascajosa en colaboración con otros autores intentan dar respuesta a los diversos motivos analizando algunas de las series de más renombre de los últimos años para explicar el fenómeno del resurgimiento de las series en el libro *La caja lista*. Pese a que no se habla de esta serie en concreto ya que el año de producción es posterior al del libro, si nos sirve para poder detectar algunas de las respuestas de esa nueva explosión de narrativas que también se hacen extrapolables a la serie televisiva de *The Walking Dead*.

⁵⁰² KIRKMAN, R. *The Walking Dead: Days Gone By*. Barcelona: Planeta de Agostini, 2004, p. 1-4.

Sólo Kirkman sabe lo que ocurrirá con Rick, si este se convertirá en un héroe, el fundador de una nueva civilización humana, o en un villano, un monstruo como el Gobernador para quien el final del mundo justifica la brutalidad y la violencia más malsana. O quizás el destino de Rick sea el de moverse entre este nuevo mundo salvaje y el antiguo civilizado, entre los dominios del Caos y el Orden- pero incapaz de encontrar un hogar en ninguno de los dos.

La naturaleza evolutiva de los personajes y sus cambios de relaciones en un mundo infestado de zombis probó a los lectores de una narración infinita y sin un final a la vista donde a diferencia con otras narrativas seriadas aquí los héroes no siguen puntos prefijados sino que se ven afectados por sus aventuras y desventuras que giran a su alrededor alterando sus personalidades individualmente y dentro del colectivo. Kirkman, nos muestra que estas transformaciones pueden llegar a ser dramáticas y dando pie a fuertes discusiones.

Tal y como apunta Bishop en *The Triumph of The Walking Dead*, la serie efectivamente usa el pathos para reafirmar las narrativas zombi en la tradición cinematográfica del terror zombi. Idea que se refuerza de nuevo con otras palabras de Kirkman al respecto de la serialidad del cómic.

[...] Para mí, lo peor de las películas de zombis es el final. Siempre quiero saber qué pasa después. Incluso cuando los personajes mueren al final... quiero que sigan. Frecuentemente, las películas de zombis parecen un pedazo de vida de alguien [...] Conocemos al personaje, vive una aventura y entonces, BUM, tan pronto como la cosa empieza a ponerse bien... aparecen esos pesados títulos finales [...] *The Walking Dead* será la película de zombis que nunca acaba.⁵⁰³

En otras palabras, y comentábamos anteriormente, una serialidad narrativa permite desarrollar arcos narrativos mucho más profundos y largos que un film de 90 o 120 minutos además de trabajar los personajes de manera mucho más detallada. Esta característica hace que el foco de la atención se aleje de los muertos para centrarse en

⁵⁰³ LOWDER, J. *Op. Cit.*, p. 8.

los supervivientes humanos. El director de la serie, Frank Darabont⁵⁰⁴ comenta al respecto: “It’s more about the character than the zombies... This is about a group of people who are forced to survive together, be a family together, and endure very, very difficult circumstances”⁵⁰⁵

De hecho, los zombis están ausentes en muchas ocasiones en la versión televisiva de *The Walking Dead*. En la primera temporada los zombis tardan su tiempo en mostrarse. Nada más después de los créditos de apertura, la historia inicial se centra en la vida de Rick antes de la invasión zombi, llegando a consumir catorce minutos de la trama antes de la aparición del primer zombi. Una vez llegado al clímax del primer episodio dónde al final de este, Rick se ve sitiado por una horda de zombis que rodean el tanque donde ha tenido que refugiarse nos encontramos con menos de diecisiete minutos de material visual donde aparezcan los zombis en este primer episodio de sesenta y seis minutos de duración total. Apenas un cuarto de la duración total del episodio inicial. Y esta situación se mantiene también durante toda la segunda temporada pero aún con unas medias mucho más bajas. En la temporada posterior –que ya no está dirigida por Darabont por diferencias con el canal de televisión AMC- la aparición de los zombis en toda la segunda temporada se reduce a un total de doce minutos entre los trece episodios de 40 minutos de duración aproximada de cada uno de ellos, quedando así los zombis marginalizados en beneficio de los personajes humanos.

Este énfasis en las relaciones de los protagonistas en la serie es el que crea una contribución tan importante dentro del canon de narraciones zombis, ya que genera unos personajes muy bien desarrollados, estimables y expuestos al peligro. Algo hasta la fecha no se había conseguido. Aunque los zombis tengan una función catalizadora dentro de la serie y sean quienes muestran la acción física y apocalíptica dentro de la trama cuando estos aparecen, el núcleo de *The Walking Dead* se centra en los temas

⁵⁰⁴ Conocido por dirigir films como *Shawshank Redemption* (1994) y *The Green Mile* (1999). En ellos hay un trabajo de desarrollo de personajes, con sus conflictos y emociones que hace que a nivel de guión sus personajes sean bastante característicos.

⁵⁰⁵ LOWDER, J. *Op. Cit.*, p. 89.

esenciales del sufrimiento humano: las luchas, las pérdidas, y los traumas emocionales experimentados por los protagonistas humanos. De hecho, el primer colapso emocional que sufre Rick en la serie no proviene del hecho de encontrarse sólo al despertar de un coma y rodeado de muertos, sino de darse cuenta de que su mujer e hijo han desaparecido y posiblemente estén muertos, llegando a convertirse en la trama inicial durante los siguientes dos episodios, siendo la búsqueda de Rick en pos de su familia lo más importante y dejando en un segundo plano a la invasión zombi. Toda la acción terrorífica de la serie de televisión es sublimada en la trama de la familia.

Este énfasis fundamental en la humanidad hace que la versión televisiva –así como la del cómic- sea particularmente terrorífica. Aún así, los personajes vivos no son la única fuente de pathos en la serie. Además de ser un peligro en forma de monstruo, los zombis también son mostrados en ocasiones (especialmente en los cómics) como figuras empáticas para los lectores/espectadores, haciendo que esta empatía se manifieste también en los personajes de la serie. “*The zombies of The Walking Dead are victims of tragedy, not metaphors for social satire*”.⁵⁰⁶ Quizás en TWD más que en ninguna otra serie, los zombis son presentados como víctimas, monstruos que antes fueron humanos como nosotros mismos los somos ahora. En cierto sentido, además, los zombis son también personas. Aún si estos no muestran capacidad intelectual o emotiva, la serie crea esta empatía con ellos precisamente por su pérdida de humanidad.

Como ya ocurría con *Dawn of the Dead* de Romero, aquí Darabond tiene una visión similar a la de Romero respecto al Apocalipsis zombi. Rick, en el primer episodio muestra compasión al acabar con los zombis, casi como si se tratara de asesinarlos por compasión. En la escena donde esta relación se ve más claramente sucede cuando Rick encuentra el cadáver destrozado de una mujer en el parque y que se halla completamente devorada de cintura para abajo ya convertida en zombi y que apenas se puede arrastrar por el suelo, aquí se nos muestra a un Rick capaz no solo de entender por el sufrimiento que pasaron esas personas antes de morir y convertirse

⁵⁰⁶ LOWDER, J. *Op. Cit.*, p. 11.

en zombis sino además de percatarse de lo mísero de su existencia en tales condiciones. Otro claro ejemplo es el del desmembramiento de un zombi por parte de Rick y su equipo para intentar huir del centro comercial ataviados como zombis. Para ello despedazan un zombi para camuflarse entre sus vísceras a modo de abrigo. En esta escena Rick busca alguna identificación en los restos del zombi para decir al resto de sus compañeros “*He used to be like us. Worryng about bills, the rent, or the Super Bowl. If I ever find my family, I’m going to tell them about Wayne*”. La tragedia de la infestación zombi por tanto no solamente reside en el riesgo físico de convertirse en uno de ellos sino que los monstruos antes también eran personas y representan lo que quizás los protagonistas llegarán ser algún día si no tienen fortuna. Proféticas son las palabras de Rick en uno de los capítulos del cómic que define así su relación no sólo con el tiempo en el que viven sino también con los zombis que les rodean:

The second we put a bullet in the head of one of those undead monsters, the moment one of us drove a hammer into one of their faces or cut a head off. We became what we are! And that's just it. THAT's what it comes down to. You people don't know what we are. We're surrounded by the DEAD. We're among them and when we finally give up we become them! We're living on borrowed time here. Every minute of our life is a minute we steal from them! You see them out there. You KNOW that when we die -- we become them. You think we hide behind walls to protect us from the walking dead? Don't you get it? We ARE the walking dead!.⁵⁰⁷

¿Quiénes son los vivos y quiénes los muertos? ¿Aquellos que viven como ratas escondiéndose, con el miedo en el cuerpo, viviendo en un estado de alerta constante para finalmente saber cual será su destino, o los zombis, que son libres de cualquier atadura mortal y ya no sienten nada? La respuesta no parece tan clara...

The Walking Dead no sólo nos hace reflexionar acerca de nosotros mismos y nuestra sociedad o acerca de la relación de los protagonistas con unos zombis más (des)humanizados, sino también aterroriza a los espectadores al tener un formato extensivo en su narración que permite a los fans seguir un desarrollo emocional de los personajes en el tiempo e identificarse con ellos consiguiendo que temamos por su

⁵⁰⁷ KIRKMAN, R. *Op. cit.*, p. 131-132.

vida y sobretodo creando una empatía hacia ellos y haciéndonos partícipes de su tragedia, sus pérdidas, sus culpas y dándonos cuenta que lo más terrible no es la muerte en sí, sino la infección y la transformación de los seres amados en figuras de terror y de pena y tristeza a la vez.

5.2. El futuro del zombi

Mientras el público siga teniendo interés por las historias de zombis y su figura esta continuará siendo explotada desde el ámbito cinematográfico, literario o del videojuego explotando la fórmula del éxito de Romero y de los imitadores posteriores. Aun así hemos de recordar que la reactivación de los géneros que se sustentan en un *revival* normalmente son de carácter eventual dejando de interesar a los espectadores que por norma general quedan sobresaturados llegado el momento. De hecho Botting nos recuerda al respecto “*once formulas become too repetitious and familiar, they are perceived as mechanical and boring. Without difference and variation, generic codes become obvious and predictable. Excitement, interest and affect wanes. Desire moves on, in search of innovation, stimulation and reinvigoration.*”⁵⁰⁸ Hasta la fecha las propias narrativas zombis han ido transmutándose en algo substancialmente diferente no ya a las primeras incursiones fílmicas de los años 30, sino también a las generadas pasados los años 70 de la mano de Romero. Actualmente ya podemos observar varias escisiones que invitan a reflexionar un cambio dentro del subgénero. Por un lado vemos que los personajes zombificados se convierten no sólo en uno más de entre los otros, sino que desarrollan por un lado una personalidad propia (como ya comentamos en el caso de Bub y siguiendo más adelante con Big Daddy) además de convertirse en personajes mucho más comprensivos en el sentido de generar sentimientos de empatía frente al espectador. Otra acepción dentro de este cambio de paradigma es la comedia zombi, que pese a que en su mayoría retiene la fórmula inicial de Romero sufre alteraciones leves donde se muestra un interés en la subjetividad e inteligencia del zombi como tal. Esta adaptación del subgénero zombi nos lleva a un modelo diferente que ha cosechado un buen éxito por parte de la audiencia. Hablamos de las narrativas de

⁵⁰⁸ BISHOP, K.W. *Op. cit.*, p. 204.

contagio, una adaptación del modelo de la invasión zombi que se inicia a partir de la novela de Shelley *The Last Man* (1826) y que se inician en el mundo cinematográfico de la mano de Danny Boyle con *28 Days*.

De hecho, el futuro de las narrativas zombi se sustentan no solo en la variación y transplatación de sus estilemas sino también, y quizás la característica más interesante, su adaptación a las tradiciones del pasado, tomando las narrativas de invasión zombi establecidas con el paso del tiempo y mostrándolas desde un prisma de impacto global y con una perspectiva histórica más larga, trazando así el desarrollo de los protagonistas humanos a través de los años así como sus intentos no solo para subsistir sino también para reconstruir el mundo postapocalíptico en el que viven producido a través de la serialización únicamente posible a través de las novelas gráficas como *The Walking Dead* o bien aprovechando el formato serializado de las series de televisión, como la obra homónima basada en la historia de Robert Kirkman.

Si atendemos al número de producciones zombi estrenadas en los últimos años actualmente observamos que estas narrativas han gozado de muy buena salud, y quizás es un indicativo de otra futura involución en un futuro del subgénero como ya paso en los años 80 y 90 donde la figura sufrió un ciclo paródico en el que se exploraron los límites de la fisiología zombi viendo a la figura del un muerto como personajes empáticos (de hecho ya se empieza a notar un fuerte decrecimiento de films, dejando de lado su producción más alta entre el 2006 y el 2008). Sin estos nuevos estilemas no se entienden films como el más reciente *Shaun of the Dead* o *Fido* (2006). Ambos films usan humor autorreferencial para satirizar el subgénero, pero, de la misma manera, nos sugieren preguntas como las dificultades o incluso los derechos de los muertos vivientes. *Shaun of the Dead* finaliza con la idea de la domesticación del zombi, una posibilidad, solo mostrada por Romero en *Day of the Dead*, comprándolo de una forma nada velada a las políticas de esclavismo de las primeras películas del subgénero de los años 30. *Fido*, en cambio, lleva este concepto hasta el extremo, posponiéndonos un mundo donde los zombis son sirvientes de los vivos, abusados y ultrajados, los convierte de cara a los espectadores en víctimas empáticas a la vez que en peligrosos monstruos. Estas aproximaciones fílmicas a la

figura del zombi proveen de variaciones casi infinitas a las nuevas narrativas zombi. Según *Internet Movie Database*, un gran número de comedias zombis empezaron a estrenarse en el 2009 como *Romeo y Juliet vs. The Living Dead* o *Zombieland*.

Por otro lado, las narrativas de contagio han incrementado exponencialmente además de asemejarse cada vez más a las invasiones narrativas zombi, pero sin contar con cadáveres redivivos. Estas historias apocalípticas basadas en infecciones virulentas que rápidamente erradica la mayoría de la población humana como en la novela de Steven King *The Stand*. Muchas de estas narrativas convierten a las víctimas infectadas en sangrientos caníbales que tienen un comportamiento muy similar a los zombi de Romero, a excepción de que estos últimos se benefician de tener una gran velocidad. De hecho, el mismo Romero, ayudó a esta eclosión de films de infecciones rodando el mismo su film *The Crazies* (con un *remake* en el año 2000). Estos films comparten muchas de las características de las narrativas de invasión zombi; una plaga inesperada –e inexplicable en ocasiones- el colapso gradual de las infraestructuras sociales, la lucha de los protagonistas por no ser infectados y al mismo tiempo tener que ver sus más allegados convertidos en monstruos, la patética destrucción de familiares y amigos, y la desesperada huida en búsqueda de un lugar seguro donde esconderse con la esperanza de ser rescatados. Debido a las ansiedades generadas por ese stress postraumático después del 9/11 y el miedo a potenciales ataques terroristas vía ántrax, gripe aviar u otras formas de peligro biológico esta muy vivo convierten a este tipo de narrativas de contagio apocalíptico en un tipo de narración que seguramente perdurará por encima de las narraciones zombi cuando estas comiencen a decrecer.

Las comedias zombis y las narraciones de contagio ciertamente mantienen los elementos básicos de las historias de invasiones zombi en la cultura popular y lo seguirán haciendo en los próximos años, pero las características más reveladoras y revolucionarias dentro del desarrollo en las historias zombi residen en su potencialidad de serialización. Las protagonistas humanos así como el mundo post-apocalíptico en el que se ven forzados a sobrevivir, proveen una característica muy reveladora dentro del valor cultural de las narraciones zombis y su exploración. La serialización a través de formas narrativas que se desarrollen en arcos narrativos a

medio-largo plazo. Ha habido intentos como los primeros cuatro films de Romero si los vemos como un arco narrativo continuo, o *World War Z* de Max Brooks en su adaptación cinematográfica que se estrenará en unos meses, así como *Dead Set* (2008), la serie inglesa, pero sin duda el mejor intento hasta la fecha de serializar las narraciones zombis lo encontramos en *The Walking Dead*, sin duda la más prolífica novela gráfica basada en estas narrativas. En esencia *The Walking Dead* no trata de zombis, sino de las relaciones humanas y las vicisitudes y decisiones que ha de tomar un grupo de personas para sobrevivir en un mundo hostil donde las reglas de convivencia han dejado de existir e impera la ley del más fuerte. Es la crónica de un grupo de personas capitaneadas por Rick Grimes en un mundo que en palabras de su autor es “*the zombie movie that never ends.*”⁵⁰⁹

Es precisamente esta serialidad la que ya está dando sus frutos, especialmente en los videojuegos *Left 4 Dead*, *Resident Evil*, o *Dead Rising* y en los cómics como *68*, *Raise of the Dead*, *Resident Evil*, *Remains* o *Marvel Zombies*. Ya no solo se demanda una narrativa zombi, sino una historia capaz de tener una continuidad en el tiempo y que nos muestre aquello que ocurre cuando se acaban precisamente los films de zombis. La lucha por la supervivencia de y las relaciones de las personas en un mundo en el que las reglas en las que nos hemos acostumbrado a vivir, dejan de existir para siempre. Es precisamente esta mezcla entre las historias zombis y por extensión las de infecciones juntamente con el desarrollo de arcos temporales largos y complejos donde se pueden desarrollar los personajes y sus personalidades así como los conflictos a los que ha de hacer frente que dan un nuevo futuro y perspectiva a este tipo de narraciones, normalmente autoconcluyentes. Y es que no es descabellado pensar que en un panorama audiovisual donde estamos viviendo una segunda edad de oro de las series americanas, el público desea ver la cara B de lo que ocurre cuando finaliza un film. Muestras de ello las tenemos no solamente en la serie televisiva de *The Walking Dead*, sino en otras series de temática apocalíptica como *Jeremiah*, *Jericho*, *Falling Skies*, *V* o *Battlestar Galactica*. Es la posibilidad de serialización lo que conseguirá que las narrativas zombis se mantengan vivas cuando el declive llegue de nuevo, lo que todo indica que ya se está produciendo, y la figura

⁵⁰⁹ BISHOP, K.W. *Op. cit.*, p. 206.

deje de tener la importancia y reconocimiento social que está teniendo en la actualidad.

Conclusiones

Para este último apartado conclusivo del trabajo es imperativo repasar desde una perspectiva isométrica el contenido de la tesis para valorar los resultados obtenidos así como responder a las hipótesis que se habían planteado en el inicio de la investigación y a qué conclusiones se ha llegado a través de ésta.

Empezando por la construcción de la figura del zombi en la cultura contemporánea se observa que las representaciones artísticas basadas en la iconografía macabra de la Edad Media son de una importancia capital a la hora de vislumbrar la evolución y la fuerza de la imagen del no-muerto en las sociedades modernas. El zombi trabaja desde la absorción de significados con carácter integrador, y es esta cualidad es la que ha conseguido que éste haya podido evolucionar sin cambiar la esencia de los males, de los miedos y de las ansiedades que representa. Tomando en primera instancia las representaciones artísticas medievales, uno se percató de que la figura de la muerte rediviva se podría entender como una manifestación apriorística del zombi moderno. Si bien es cierto que desde un punto de vista restrictivo se encontraría alguna diferencia, éstas desaparecen al quedarnos con la esencia de la figura tanto visuales como de significación. Ya las primeras manifestaciones artísticas de carácter macabro presentan los rasgos básicos liminales de la figura del zombi actual. Cuerpos descarnados, cadavéricos y enfermos portadores de la muerte y el castigo. De hecho, si recordamos las imágenes de los zombis-vampiros de Ossorio, sus figuras remiten directamente y de una forma muy poderosa a esa iconografía macabra de carácter religioso. Además tal y como apuntábamos con anterioridad, a parte del aspecto visual tenemos que la figura, en su acepción macabra,⁵¹⁰ tiene también un valor muy potente a nivel simbólico. Como manifestación artística-religiosa la muerte es el final, pero también el principio, eso sí, el principio del castigo. El final de la vida en la mayoría de representaciones artísticas religiosas medievales va sujeta a la concepción del castigo y el infierno sin posibilidad de redención. Por lo tanto la muerte, y por

⁵¹⁰ Entendiéndola desde la representación artística de las Danzas de la Muerte de las que ya hemos hablado en anteriores puntos de esta tesis.

ende el zombi, simboliza el castigo eterno, el dolor y la tortura como pago de los pecados que hemos cometido en el transcurso de nuestra vida.

La figura del (no)muerto es de carácter universal, lo que le hace mucho más exportable y duradera que otras figuras de terror. Todas las religiones creen en la vida después de la muerte. Además muchas, en especial la católica, se basan en la dualidad cuerpo/alma, en el castigo y en la redención. El cuerpo, impuro, muere y se pudre; el alma en cambio, va al cielo. El cuerpo es castigado en el infierno, mutilado, abrasado, devorado, etc... Ese miedo cervical, a la profanación de nuestro cuerpo y al castigo eterno, también se encuentra en multitud de leyendas folclóricas. Lo que implica compartir un imaginario colectivo de ciertos temas que se reiteran en diferentes culturas. El zombi, significa la (no)vida después de la (no)muerte, lo que hace cortar de raíz cualquier posibilidad de tener otra vida, después de convertirse en uno de ellos. Es el final de toda existencia presente y futura. El símbolo del más primitivo temor de la humanidad: la muerte total.

Esta visión de la figura de la muerte (y del cadáver por extensión) en el arte pervivirá y tomará mayor relevancia –si cabe– en el Renacimiento, pero desde un punto de vista más utilitarista y de carácter ciertamente alienante, entendido éste desde una óptica marxista. El cuerpo como objeto desechable, la desnaturalización del ser hasta sus últimas consecuencias. Aquí el cadáver pierde todo su componente religioso y místico. Es vejado, tratado como un despojo extirpándole así cualquier autonomía anterior que haya tenido el sujeto. El *self* desaparece violándolo del cuerpo y su representación vívida de los últimos estadios de la muerte nos confronta a nuestros peores miedos. La muerte ya no entendida como una liberación de la (no)vida, es la lógica continuación del infierno tras la muerte. No es casualidad que poco después de las representaciones artísticas de los teatros anatómicos del siglo XVII y XVIII que hemos analizado en la tesis, éstas coincidan con la escéptica afirmación de Hume respecto a la existencia del *self*.⁵¹¹

⁵¹¹ En la historia del pensamiento, a principios del S XVII en Europa se hablaba todavía del *self* que fue rebatido más tarde por David Hume en *A Treatise of Human Nature* (1888).

Lo que significaban para es población esos castigos ejemplares –especialmente para la clase social más pobre, obligada a delinquir en muchas ocasiones para subsistir– era la representación de no poder descansar en paz ni tan si quiera muertos, el despojo de su cuerpo y el ultraje en público una vez fallecidos. Los que nos lleva a la siguiente reflexión: La figura del protozombi fílmico de los años 30 hereda de forma incontestable los manierismos simbólicos de la representación de la muerte en los teatros anatómicos para posteriormente, adueñarse de las representaciones icónicas macabras en la etapa iniciada con el film institucional de Romero.

Recordemos que el proceso de zombificación haitiano es entendido desde un prisma aleccionador. Aquellos miembros de la comunidad que son castigados a una vida como zombis, están condenados a ser un icono de desprecio y miedo por y para sus congéneres. Al igual que ocurría en los teatros anatómicos, la zombificación es un proceso por el cual el *self*, la consciencia, deja de existir y el cuerpo pasa a ser controlado por la voluntad de un brujo. De la misma forma que el cadáver es expuesto al público y manipulado desde un punto de vista litúrgico por las clases gobernantes como símbolo de poder y castigo, la zombificación era vista por los haitianos como el peor de los castigos llevado a cabo por las personas que ostentaban el poder de la sociedad haitiana. El zombi, al igual que las víctimas de los teatros anatómicos, representaban también la (no)vida después de la (no)muerte. La zombificación simbolizaba la alienación personal, el abuso del cuerpo, el reduccionismo del ser a un mero objeto de explotación laboral y el esclavismo en su formato más aterrador, ya que no podía existir peor miedo y destino para un haitiano, -una colonia tristemente conocida por su pasado esclavista-, que ser utilizado como esclavo aún después de muerto. Sin duda este aspecto remite a esa concepción macabra del castigo sin posibilidad de redención.

Dejando atrás la representación estética del zombi, durante el estudio hemos hallado dentro del folclore europeo, varias categorías entre diferentes mitos europeos donde la figura del no-muerto comparte elementos temáticos con categorías de figuras terroríficas como los fantasmas, vampiros o zombis. Pero su rasgo más interesante es precisamente el de ser un monstruo enteramente moderno dentro del panorama clásico de figuras monstruosas. El zombi, al contrario que Drácula, el hombre lobo, el

monstruo de Frankenstein, no tiene un pasado literario reconocible dentro de la tradición literaria gótica europea como sus congéneres, sino que viene directamente del folclore. Convirtiéndose así en el único monstruo importante originario del Nuevo Mundo. Por lo tanto, esa ausencia de referencias y pasado literario, hace que sea una figura narrativa libre capaz de amoldarse a cualquier situación cinematográfica, ya que no existe un pasado previo reconocible por el espectador, que ayude a enmarcarlo como ocurre con otros monstruos. El origen malévolo del zombi, puede ser múltiple. Es lo que denomina Jorge Fernández un “signo cero”. El zombi que sirve como una figura bisagra, un artefacto cultural, desde la cual podemos reestructurar la significación de la sociedad actual y “reiniciar el sistema y volver a pensarlo.”⁵¹²

La figura del zombi se utilizó en el pasado como metáfora entre las relaciones de los colonos ocupacionistas y los aborígenes, pero actualmente el (no)muerto es el símbolo de la destrucción masiva del Primer Mundo. Bajo esta premisa, en plena crisis económica mundial y pese a no poder referenciar la figura del zombi a esa tradición literaria gótica inicial, paradójicamente es la figura de terror que mejor representa la estética de lo gótico y las especificidades de este tipo concreto de narraciones: los miedos y ansiedades de la sociedad actual. Precisamente por ello, ha sido capaz no sólo de pervivir sino además de adaptarse a los nuevos miedos modernos. De ahí que la figura del zombi sea el monstruo posmoderno por excelencia.

Es precisamente esa ausencia de valores lo que lo convierte en un símbolo tan potente. Esa tremenda flexibilidad a la hora de vehiculizar los miedos de diferentes generaciones hacen de este icono una figura polisémica que se adapte con eficiencia en una sociedad como la nuestra, arrodillada ante el capitalismo y sumida en una crisis de valores.

Como hemos analizado, los periodos de mayor actividad cinematográfica zombi siempre vienen después de momentos históricos que han generado malestar y miedo

⁵¹² FERNÁNDEZ GONZALO, J. Filosofía zombi. Barcelona: Anagrama, 2011, p. 196.

en la sociedad. La representación cinematográfica de la figura del zombi, tanto si es un esclavo o si ha sido misteriosamente reanimado, camine o corra, sea un muerto o un infectado, sea aterrador o hilarante, esta figura posee un importante papel dentro del panteón de monstruos terroríficos y de la historia de Estados Unidos. Las narrativas zombis han evolucionado en los últimos 80 años, pasando de un zombi basado en el miedo y la ignorancia hacia una realidad sociocultural y religiosa haitiana al cine *mainstream*, sin perder la fascinación y la capacidad de aterrorizar a un público que sigue interesándose por sus historias. El zombi no es un mero pasatiempo cinematográfico sino que representa una reveladora alegoría de nuestros tiempos. En los años 30 y 40 el zombi se convirtió en el monstruo que mostró a la sociedad americana su miedo a las sociedades negras, a la pérdida de poder y autonomía por parte de la independencia de sus colonias y en general a todo aquello que no lograban entender como el vudú. En los años 50 y 60 los zombis se convirtieron en una manifestación del miedo nuclear, la Guerra Fría o de ser invadidos por el comunismo. Los films de George A. Romero, considerado el padre del género zombi moderno nos han ayudado a entender el zombi como un altavoz para mostrar la cara menos amable de la sociedad, en especial la estadounidense. En sus films, como hemos visto, los zombis siempre han representado una crítica feroz a la sociedad, bien sea haciendo referencia a la Guerra del Vietnam, al consumismo, al sistema político o a los medios de comunicación de masas. Mostrando además la erosión de la familia tradicional, la pérdida de valores, la disparidad en los géneros, o la aprensión por parte de la sociedad hacia personas de diferente raza. Las versiones españolas de Ossorio y Grau nos muestran en cambio la permeabilidad del zombi en función de la geografía de su producción y como este se adapta las historias populares españolas, en este caso las obras de Gustavo Adolfo Bécquer además de convertirse en una manifestación de la época franquista y una crítica velada a la iglesia española. Los films de Fulcir por el contrario nos hablan de cómo el zombi reutiliza la iconografía religiosa italiana y su devoción para intentar entender la sanguinolenta relación entre sus zombis patrios y el gore tan específico que se utiliza en este país, seguramente también ligado a la creación de uno de los géneros más importantes como es el *Giallo* italiano y las películas de género *mondo*.

Pero más allá de las filmografías de estos directores, lo cierto es que a partir del 2002 y después de los atentados del 11 de septiembre del 2001, el número de films zombis independientes aumentó considerablemente. Hollywood volvió a abrazar el género desde un punto revisionista a partir de *28 Days Later*. Dándole una nueva vuelta de tuerca al subgénero zombi- cambiando a los muertos por infectados consiguió volver a captar y vehicular los miedos de una sociedad en un estado de stress postraumático después de los atentados del 11/s. La sociedad demandaba un nuevo monstruo y las principales convenciones del género zombi encajaron a la perfección en la consciencia colectiva de una sociedad occidental en estado de shock. Si durante la primera mitad del siglo XX las películas de zombis representaron las realidades de una muerte prematura (vía infección, infestación o violencia), presentando una visión muy tétrica de un Apocalipsis moderno y la caída de las infraestructuras sociales, en el siglo XXI se sigue el mismo patrón de los anteriores films, pero con substanciales diferencias después del colapso de las torres del *World Trade Center* y las víctimas que perecieron allí. Calles abandonadas y desiertas, cadáveres en el suelo, imágenes que por desgracia se hicieron más comunes y reales que nunca, inundaban los informativos y las pantallas de cine. Debido a los efectos de la guerra, el terrorismo y los desastres naturales, la realidad se parecía cada vez más a los escenarios que suelen mostrarse en los films de zombis. Tales imágenes de muerte y destrucción encontraron la manera perfecta de mostrarse a una sociedad que había perdido la capacidad de aterrorizarse y la cual veía el reflejo de la realidad reciente en las nuevas películas de zombis.

Por lo tanto, no sólo es la figura del zombi la que nos lleva al contexto apocalíptico, también los propios escenarios y temáticas que aparecen en estos films son elementos consubstanciales a sus historias y características visuales. El colapso de la sociedad y sus infraestructuras, las fantasías de supervivencia y el miedo a los otros supervivientes se han convertido en elementos de importancia capital para la audiencia contemporánea.

La teoría de la catarsis, es otro de los elementos a tener en cuenta dentro del éxito de las películas de zombis. El zombi es el monstruo que se puede matar sin sentimiento

de culpa alguno. Aunque desde la percepción folclórica siguen siendo vistos como personas controladas por otra que los somete a sus ordenes. Esto genera cuestiones morales acerca de matar individuos que esencialmente son víctimas de los planes malignos de un tercero que los tiene bajo su yugo; desde la concepción moderna, en cambio, los zombis han dejado atrás al maestro maligno que los controla, cambiándolo por cualquier elemento exógeno, físico, biológico o metafísico, que los lleva a comer personas, convirtiéndolo esencialmente en un devorador de humanos sin cerebro. Los zombis son lo suficientemente versátiles, para abarcar desde cualquier tipo de teoría paranoico-conspirativa de gobiernos que actúan en la sombra, hasta ser el exponente del castigo del Día del Juicio Final.

Otra de las características que hacen al zombi especialmente interesante es la cohesión social frente la individualidad. El miedo que sentimos hacia ellos, viene dado también por su colectividad. Actualmente en una sociedad globalizada se nos empuja al éxito y a la individualidad, nuestra independencia es uno de los valores más altos en nuestra sociedad. El zombi, representa justamente todo lo contrario. Es el colectivo, es ser uno más, dejar de ser uno mismo, perder nuestra conciencia individual para pasar a ser uno más del grupo.

Los zombis, básicamente representan el abandono de una sociedad, son el símbolo del caos apocalíptico, la destrucción deliberada del presente orden social. Es el monstruo perfecto para los días que vivimos, donde la muerte nos rodea. La suspicacia, la paranoia y el miedo a que otras personas controlen nuestras vidas. El final del siglo XX, no nos trajo el fin de la humanidad como algunos pronosticaron, pero vivimos unos tiempos de apocalipsis social causado por el terrorismo, el cambio climático, la crisis económica , ética y de valores, aderezada por nuestra propia estupidez. Quizás el cine de zombis no sea solamente un reflejo de nuestras sociedades modernas, sino también sea una forma cultural de prepararnos para lo peor, para un potencial fin del mundo con tintes apocalípticos.

Bibliografía

- AGUSTÍ, P. *Cine de zombies y fantasmas*. Madrid: Ediciones Masters, 2006.
- AGUILAR, C. coord. *Cine fantástico y de terror español: 1900-1983*. Don Ostia [San Sebastián]: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 2004.
- AGUILAR, C. [Et al.]. *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)*. Don Ostia [San Sebastián]: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 2002.
- AKERMANN, H, GAUTHIER, J. *The ways and nature of the zombie*. The Journal of American Folklore. Vol. 104, No. 414 pp. 466-494, 1991.
<http://www.jstor.org/discover/10.2307/541551?uid=3737952&uid=2129&uid=2&uid=70&uid=4&sid=21101221712291> [21/10/2011].
- AARNE, A. *The types of the folktale: A classification and bibliography*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia/Academia Scientiarum Fennica, 1981 (1961).
- BADLEY, L. *Film, Horror, and the Body Fantastic*. Londres: Greenwood Press, 1995.
- BALD, W. *On the left bank 1929-1933*. Atenas, Ohio: Ohio University press, 1987.
- BALLÓ, J; PÉREZ, X. *La semilla inmortal: Los argumentos universales en el cine*. Barcelona, 2007.
- BARLEY, T. *Amando de Ossorio: Director* [Dvd]. Huntingdon, Reino Unido. Blue Underground, 2005.
- BÉCQUER, G.A. *Leyendas*. Madrid: Alianza Editorial, 1998.
- BENEDETI, I. [Et al.]. *Amando de Ossorio: Un galego fantástico*. A Coruña, Galicia: Universidade da Coruña. Servicio de extensión universitaria, 1999.
- BILDHAUER, B. & MILLS, R. *The monstrous middle ages*. Canadá: University of Toronto Press, 2003 .

BIRKENSTEIN, J. & FROULA, A & RANDELL, K. *Reframing 9/11. Film, Popular Culture and the "War of Terror"*. Estados Unidos: Continuum International Publishing Group, 2011.

BISHOP, K.W. *American zombie gothic: the rise and fall (and rise) of the walking dead in popular culture*. Estados Unidos: Mc Farland & Company, Inc., Publishers, 2010.

BISHOP, K.W. *Dead man still walking: A critical investigation into the rise and fall...and rise of Zombie cinema*. Estados Unidos: ProQuest, 2009.

BLACK, A. *The Dead Walk*. Reino Unido: Noir Publishing, 2000.

BOLUK, S. & LENZ, W. *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture*. Estados Unidos: Mc Farland & Company, Inc., Publishers, 2011.

BOTTING, F. *Limits of horror. Technology, bodies, Gothic*. Estados Unidos: Manchester University Press, 2008.

BROOKS, M. *Zombi Guía de supervivencia. Protección completa contra los muertos vivientes*. España: Berenice, 2008.

BRYCE, A. *Zombie. They just won't stay dead!*. Inglaterra: Stray Cat Publishing Ltd,

BURRELL, N. *Knights of the terror*. Inglaterra: Midnight Media Publishing, 2005.

CALDER WILLIAMS, E. *Combined and uneven Apocalypse*. Reino Unido: Zero Books, 2011.

CAMILO DÍAZ, A. *El cine Fantaterrorífico español: una aproximación al género fantaterrorífico en España a través del cine de Paul Naschy*. Gijón: Editorial Santa Bárbara, 1993.

- CARROLL, N. *The philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. Gran Bretaña: Routledge, 1990.
- CASAS, Q. *El terror de la universal*. Dirigido por. Vol. ? (2000), núm. 290, p. 73-91.
- CHERRY, B. *Horror*. Reino Unido: Routledge Film Guidebooks, 2005.
- CHRISTIE, D. & LAURO, S. J. *Better off Dead. The Evolution of the Zombie as Post-Human*. New York: Fordham University Press, 2011.
- CRESPO, B. *La noche de los muertos vivientes: El infierno que camina*. Valencia: Midons Editorial, 1998.
- CORDERO DOMINGUEZ, A. *El fantástico de Francisco Ibáñez Serrador*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2007.
- COOKE, J. *Legacies of plague in literature, theory and film*. Gran Bretaña: Palgrave macmillan, 2009.
- CRONENBERG, D. *Los misterios del organismo*. San Sebastián: Donostia kultura y autores, 2006.
- DAVIS, W. *The serpent and the rainbow: A Harward scientist's astonishing journey into the secret societies of haitian voodoo, zombies, and magic*. Nova York: Simon & Schuster paperbacks, 1985.
- DAVIS, W. *Passage of darkness: The ethnobiology of the Haitian zombie*. Londres: The University of North Carolina Press, 1988.
- DAYAN, J. *Haiti, history and the gods*. Estados Unidos: University of California Press, 1995.
- DENDLE, P. *The zombie Movie Encyclopedia*. Estados Unidos: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2011.

- DEL GUERCIO, G. "The secrets of Haiti's living dead". Magic, witchcraft and religion: An anthropological study of the supernatural. Vol. ? (1989), p 328.
- DOMÍNGUEZ, V. *Los dominios del miedo*. España: Biblioteca Nueva, 2002.
- DEREN, M. *Divine Horsemen: The Living Gods of Haiti*. Londres y Nueva York: McPherson & Company , 2004.
- ECO, U. *Historia de la fealdad*. Barcelona: Lumen, 2007.
- EISENSTEIN, Sergei M. Teoría y técnica cinematográficas. En: "Dickens, Griffith y el film de hoy". Madrid: Rialp, 1989.
- FAPAE. *Memoria 2008*. [En línea]. [S.I.] FAPAE, 1991. <<http://www.fapae.es/>> [Consulta: 23 junio 2009].
- FERNÁNDEZ GONZALO, J. *Filosofía zombi*. Barcelona: Anagrama, 2011.
- FLINT, D. *Zombie holocaust: How the living dead devoured the pop culture*. Londres: Plexus, 2009.
- FONT, D. *Cuerpo a cuerpo. Radiografías del cine contemporáneo*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2012.
- FREELAND, C.A. *The naked and the undead. Evil and the appeal of horror*. Estados Unidos: Westview Press, 2000.
- GAGNE, P.R. *The Zombies that ate Pittsburgh. The films of George a. Romero*. Nueva York: Dood, Mead & Company, 1983.
- GARCÍA FERNANDEZ, E. C. *Historia Ilustrada del cine español*. Madrid: Planeta, 1985.
- GELDER, K. *The Horror Reader*: Londres y Nueva York: Routledge, Gelder Ed, 2000.
- GEORGE, J. "The horror film: An investigation of traditional narrative elements". Folklore Forums. Vol.? (1982), núm. 15, p. 159-179.

GODDU, T. *Gothic America: Narrative, history and nation*. New York: Columbia Pres University, 1997.

GÓMEZ RIVERO, A. *Cine Zombi*. España: Calamar ediciones, 2009.

GRAU, J. *El actor y el cine*. Madrid: Rialp, 1962.

GRAS, M. *Zombies Muertos vivientes en la cultura popular*. Barcelona: Quarentena Ediciones, 2010.

GREENE, R. & SILEM MOHAMMAD, K. "The Undead and Philosophy: Chicken Soup for the Soulless" Volume 22. Ooen Court Chicago and La Salle, Illinois (2006).

GROSSMAN, L. "Zombies are the new vampires". *Time*. Vol. 173 (2009), núm. 16, p.47.

GUBERN, R. *Patologías de la imagen*. España: Anagrama, 2005.

HALBERSTRAM, J. *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Durham, Duke University Press, 1995.

HEINL, R; HENIL, N. G. *Written in blood: the story of the Haitian people 1492-1995*. Nueva York y Londres: University press of America, 1996.

HERRANZ, P. "Joaquin Hinojosa". *Quatermass*. Vol. ? (1998), núm 3, p. 18-20.

HERRANZ, P. "Jorge Grau: A vueltas con los muertos". *Quatermass*. Vol. ? (2002), núm 4-5, p.38-43.

HODGES, M. *Amando de Ossorio: Farewell to Spain's Knight of Horror*. [?]: Shivers nº 88, abril 2001.

HURSTON, Z. N. *Tell my horse: Voodoo and life in Haiti and Jamaica*. Londres: Harper & Row, 1938.

- HUGHES, H. *Cinema italiano. The complete guide from classics to cult*. Gran Bretaña: I.B.Tauris, 2011.
- HUTCHINGS, P. *The Horror Film*. Malaysia: Pearson Education Limited, 2004.
- INFANTES, V. *Las Danzas de la muerte: Génesis y desarrollo de un género medieval (siglos XIII-XVII)*. España: Ediciones Universidad Salamanca, 1997.
- JAIO, I & VAN GORKUM, K. *Quédense dentro y cierren las ventanas/Stay Inside. Close Windows and Doors*. España: Consonni, 2008-2009.
- JANCOVICH, M. *Horror the film reader*. New York: Routledge, 2009.
- J.HAND,R & WILSON, M. *Grand-Guignol The French Theatre of Horror*. Reino Unido: University of Exeter Press, 2010.
- J.HAND,R & WILSON, M. *London's grand guignol and the Theatre of Horror*. Reino Unido: University of Exeter Press, 2007.
- JAY SCHNEIDER, S. *Horror Film and Psychoanalysis. Freud's worst nightmare*. Estados Unidos: Cambridge University Press, 2009.
- JONES, L. "Last week we had an omen: The mythological X-Files". Deny all knowledge: Reading the X-files. Vol. ?. (2007), p.79.
- KANE, J. *Nicht of the living dead. Behind the scenes of the most terrifying zombie movie ever*. Estados Unidos: Kensington Publishing Corp., 2010.
- KAY, G. *Zombie movies: The ultimate guide*. Chicago, Illinois: Chicago review press, 2008.
- KEREKES, D. & SLATER, D. *Killing for culture*. Creation Books, 1998.
- KOVEN, M.J. "Folklore Studies and Popular Film and Television: A necessary Critical

- Survey”. *Journal of American Folklore*. Vol. 116 (2003), núm. 2, p. 176-195.
- LARDIN, R. *Las diez caras del miedo*. Valencia: Midons Editorial, 1996.
- LATORRE, J.M. *El cine fantástico*. 2nd ed. Barcelona: Dirigido por, 1990.
- LOSILLA, C. *El cine de terror. Una introducción*. España: Paidós, 1993.
- LOWDER, J. *Triumph of the Walking Dead. Robert Kirkman’s zombie epic on page and screen*. Estados Unidos: Benella books, 2011.
- LOWRY, E; DE CORDOBA, R. *Enunciation and the production of horror in White zombie. Planks of reason: essays on the horror film*. Vol. ? (1948), p. 346-389.
- MARTÍNEZ LUCENA, J. *Vampiros y zombis posmodernos. La revolución de los hijos de la muerte*. España: Gedissa editorial, 2010.
- MATELLANO, V. *Spanish Horror*. Madrid: T&B Editores, 2009.
- MATELLANO, V. *Spanish Exploitation. (sexo, sangre y balas)*. Madrid: T&B Editores, 2011.
- MCCARTHY BROWN, K. “Voodoo”. *Magic, witchcraft and religion* Vol. ? (1989), p. 321.
- MCINTOSH, S; LEVERETTE, M. *Zombie culture: autopsies of the living dead*. Maryland, Toronto, Plymouth: The scarecrow press, 2008.
- McNALLY, D. *Monsters of the Market: Zombies, Vampires and Global Capitalism*. Boston: Brill, 2011.
- MEMBA, J. *El cine de terror de la Universal*. 2nd ed. Madrid: T&B Editores, 2006
- MEMBA, J. *La Hammer: Su historia, sus películas, sus mitos*. Madrid: T&B Editores, 2007.
- METCALF, P. A. “Death be not strange”. *Magic, witchcraft and religion: An anthropological study of the supernatural*. Vol. ? (1989), p. 332-335.

- MÉTRAUX, A. "Voodoo in Haiti". Estados Unidos: Schocken Books New York, 1972.
- MOREMAN, C. M. & RUSHTON, C. J. *Zombies are us. Essays in the Humanity of the Walking Dead*. Estados Unidos: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2011.
- MOREMAN, C. M. & RUSHTON, C. J. *Race, oppression and the Zombie. Essays on Cross-Cultural Appropriations of the Caribbean Tradition*. Estados Unidos: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2011.
- NASCHY, P (Coord.). *Las tres caras del terror: Un siglo de cine fantaterrorífico español*. Madrid: Imágica Ediciones S.L., 2000.
- NAVARRO, J.A, coord. *American gothic: El cine de terror USA 1968-1980*. Donostia [San Sebastián]: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 2003.
- NAVARRO, J.A, coord. *El demonio en el cine. Máscara y espectáculo*. Madrid: Valdemar, 2007.
- NAVARRO, J.A, coord. *Pesadillas en la oscuridad. El cine de terror gótico*. Madrid: Valdemar, 2010.
- NEWITZ, A. *Pretend we're dead. Capitalist monsters in american pop culture*. Estados Unidos: Duke University Press, 2006.
- NEWMAN, K. *Nightmare Movies. Horror on screen since the 1960s*. Gran Bretaña: Bloomsbury, 2011.
- PAFFENROTH, K. *Gospel of the living dead*. Estados Unidos: Baylor University Press, 2006.
- PALACIOS, J. *Planeta zombie: La videoguía más rigurosa sobre muertos vivientes*. Valencia: Midons Editorial, 1996.
- PALACIOS, J. *La plaga de los zombis y otras historias de muertos vivientes*. Madrid: Valdemar, 2010.
- PARFREY, A. *Cultura del Apocalipsis*. España: Valdemar, 2002.

- PARKER, P.M. *Zombie Webster's Timeline History 1867-2007*. California: ICON Group International, Inc., 2010.
- PARRADO, J. "Entrevista a Amando de Ossorio". *Quatermass*. Vol? (1998), núm. 3, p. 25-36.
- PEDRERO SANTOS, J. A. "La noche de los muertos vivientes". *Scifiworld*. Vol 1 (2008), núm 7, p 78-81.
- PEDRERO SANTOS, J. A. *Terror Cinema: ¡Cine clásico de terror!* Madrid: Calamar ediciones, 2008.
- PENROSE, V. *La Condesa Sangrienta*. Madrid: Siruela, 1996.
- PUNTER, D. & BYRON, G. *The Gothic*. Singapore: Blackwell Publishing, 2012.
- REVENGA, J. J. *Amanecer zombi: Un viaje al corazón del vudú*. Madrid: Almuzara, 2006.
- RHODES, G.D. *White zombie: Anatomy of a horror film*. Jefferson, NC y Londres: McFarland and Co, 2001.
- ROAS, D. *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco/Libros, S.L., 2001.
- RODRÍGUEZ TOUS, J.A. *Idea estética y negatividad sensible. La fealdad en la teoría estética de Kant a Rosenkranz*. Barcelona: Suplementos Er., 2002.
- ROMERO, J. G. Antología del cine fantástico británico *Quatermass*. Vol. ?. (2004).
- ROMERO, J. G. Antología del cine fantástico italiano *Quatermass*. Vol. ?. (2008).
- ROMERO, J. G. *El cine fantástico español en cifras*. *Quatermass*. Vol. ?. (2002), núm. 4-5, p. 135-136.
- ROMERO, J.G. *The Pocket Essential George A. Romero*. Gran Bretaña: Pocket Essential, 2008.

ROSENKRANZ, Teoría de la fealdad. 2009.

<<http://esteticadelafealdad.blogspot.com.es>> [20/08/2012]

ROYLE, N. *The Uncanny*. Gran Bretaña: Manchester University Press, 2003.

RUSSELL, J. *Book of the dead*. 3a ed. Inglaterra: FAB Press, 2007.

SALA, A. *La historia jamás contada del cine fantástico español: profanando el sueño de los muertos*. Pontevedra: Scifiworld, 2010.

SCOTT, A. *Monsters and the monstrous. Myths and metaphors of enduring evil*. Amsterdam: Rodopi, 2007.

SEABROOK, W. *La isla mágica*. Madrid: Editorial Cénit, 1930. (Razas y paisajes;1)

SELLERS, C. & SMART, G. *The complete history of the return of the living dead*. Londres: Plexus, 2010.

SERRANO CUETO, J.M. *De monstruos y hombres*. Madrid: T&H Editores, 2007.

SERRANO CUETO, J.M. *Horromanía: Enciclopedia de cine de terror*. Madrid: Imágica Ediciones, 2007.

SERRANO CUETO, J. M. *Zombie evolution: El libro de los muertos vivientes en el cine*. Madrid: T&H Editores, 2009.

SIGMUND, F. *The Uncanny*. Reino Unido: Penguin modern classics, 2003.

SIMPSON, J. *Icelandic folktales and legends*. Londres: B.T. Batsford, 1972.

SIMPSON, J. *Legends of the Icelandic magicians*. Cambridge, Inglaterra: D.S. Brewer and Rowman & Littlefield for the folklore society, 1975.

SKAL, D. J. *Monster show: Una historia cultural del horror*. Madrid: Valdemar, 2008.

SLATER, J. *Eaten Alive! Italian Cannibal and zombies movies*. Gran Bretaña: Paul Woods, 2002.

STEIGER, B. *Real zombies. The living dead, and creaturas of the apocalypse*. Estados Unidos: Visible INK Press, 2010.

SURHONE, L.M. (Ed.). *Zombies in Popular Culture*. Estados Unidos: Betascript Publishing, 2010.

THE OXFORD ENGLISH DICTIONARY. *Zombie*. [En línea]. UK: Oxford University Press, 2009. <<http://www.oed.com/>> [Consulta: 4 abril 2009]

THE NORTHWEST DIGITAL ARCHIVES. *Marjorie Worthington Papers*. [En línea]. [S.I.]: Orbis Cascade Alliance, 2004. <<http://nwdadb.wsulibs.wsu.edu/findaid/ark:/80444/xv04122>> [Consulta: 5 abril 2009]

THOMPSON, S. *Motif-Index of folk-literature: A classification of narrative elements in folktales, ballads, myths, fables, mediaeval romances, exempla, fabliaux, jest-books, and local legends*. Bloomington: Indiana University Press, 1955-58.

THOMPSON, S. *The folktale*. Berkeley: University of California Press, 1977.

THROWER, S. *Beyond Terror the films of Luci Fulci*. Reino Unido: FAB Press, 1999.

TUDOR, A. *Monsters and Mad Scientists*. Gran Bretaña: Basil Blackwell, 1989.

TWITCHELL, J.B. *Dreadful pleasures. An anatomy of modern horror*. Estados Unidos: Oxford University Press, 1985.

VUCKOVIC, J. *Zombies! An Illustrated History of the Undead*. Tailandia: ILEX, 2011

WALLER, G.A. *The Living and the Undead. Slaying Vampires, Exterminating*

Zombies. Estados Unidos: University of Illinois Press, 2010.

WETMOR KEVIN, J. *Back from the Dead*. Estados Unidos: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2011.

WIKIPEDIA. *Bokor*. [En línea]. [S.I.]: Wikipedia Foundation INC, 2009. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Bokor>> [Consulta: 6 abril 2009]

WIKIPEDIA. *Incidente de Palomares*. [En línea]. [S.I.]: Wikipedia Foundation INC, 2009. <[http://es.wikipedia.org/wiki/Incidente de Palomares](http://es.wikipedia.org/wiki/Incidente_de_Palomares)> [Consulta: 23 abril 2009]

WIKIPEDIA. *Caso Matesa*. [En línea]. [S.I.]: Wikipedia Foundation INC, 2009. <[http://es.wikipedia.org/wiki/Caso Matesa](http://es.wikipedia.org/wiki/Caso_Matesa)> [Consulta: 23 abril 2009]

WIKIPEDIA. *Neoludismo*. [En línea]. [S.I.]: Wikipedia Foundation INC, 2009. <<http://es.wikipedia.org/wiki/Neoludismo>> [Consulta: 11 septiembre 2009]

WINSTON DIXON, W. *Film and Television after 9/11*. Estados Unidos: Southern Illinois University Pres, 2004.

WORLAND, R. *The horror film: An introduction*. Oxford: Blackwell publishing, 2007.

YOUTUBE. *Entrevista a Jorge Grau: Parte 1*. [En línea]. [S.I.]: Google INC, 2005. <<http://www.youtube.com/watch?v=Fcmeszvy6xI>> [Consulta: 12 septiembre 2009]

YOUTUBE. *Entrevista a Jorge Grau: Parte 2*. [En línea]. [S.I.]: Google INC, 2005. <<http://www.youtube.com/watch?v=oQM973Yoo9c&feature=related>> [Consulta: 12 septiembre 2009]



Universitat Ramon Llull

Aquesta Tesi Doctoral ha estat defensada el dia ____ d _____ de 2012

al Centre _____

de la Universitat Ramon Llull

davant el Tribunal format pels Doctors sotasignants, havent obtingut la qualificació:

President/a

Secretari/ària

Vocal

Doctorand/a
