



Universitat
de les Illes Balears

Título: Empire of the Dead: *análisis y evolución del género de zombis en George A. Romero*

AUTOR: José Antonio Oliver Marroig

Memoria del Trabajo de Fin de Máster

Máster Universitario en *Lengua y Literatura Modernas*

de la

UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS

Curso Académico 2015/2016

Fecha: 13/9/2016

Nombre Tutor del Trabajo: Dra. Ana Patricia Trapero Llobera

Agradecimientos

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a la doctora Patricia Trapero por su inestimable ayuda y paciencia a la hora de terminar la carrera de fondo que ha representado este trabajo, y en general todo el máster, para mí. Muchas gracias.

Índice

1. Introducción	1
2. Fundamentos teóricos y estado de la cuestión	3
3. Significación del zombi	5
4. La obra de Romero	15
4.1. <i>Night of the Living Dead</i>	18
4.2. <i>Dawn of the Dead</i>	23
4.3. <i>Day of the Dead</i>	28
4.4. <i>Land of the Dead</i>	32
4.5. <i>Diary of the Dead</i>	37
4.6. <i>Survival of the Dead</i>	40
5. <i>Empire of the Dead</i>	45
6. La evolución del zombi en Romero y su construcción como posthumano	56
7. Conclusiones	62
8. Bibliografía	66
9. Anexos	72

1. Introducción

En 2011, a través de su blog, el Centro para el Control y Prevención de Enfermedades de Estados Unidos (Centers for Disease Control and Prevention, CDC) publicaba una serie de medidas a tomar ante un inminente ataque zombi¹. Con ellas, se pretendía concienciar a los lectores de las medidas de seguridad en caso de una emergencia a escala nacional. En 2013, la página web Ashley Madison, especializada en encontrar pareja a aquellos que quieren tener una relación extraconyugal, realizó un polémico anuncio en el que la relación estable que vivían las parejas retratadas se representaba con la zombificación de ambos. En el spot, la visita a dicha web devolvía los rasgos jóvenes y lozanos a la usuaria. El lema de la campaña era “we bring your marriage back to life”². En marzo de 2015, el cantante español Alejandro Sanz lanzaba una canción titulada *Un zombie a la intemperie*, incluida en su álbum *Sirope*, y cuyo videoclip alcanzaba en julio los veinte millones de visitas³.

Son sólo tres ejemplos prosaicos y recientes que nos indican hasta qué punto, en los últimos años, la figura del zombi se ha convertido no solamente en uno de los monstruos más utilizados en la producción audiovisual, ocupando un espacio inédito en el *mainstream* (Hubner, Leaning y Manning, 2015: 3-10), sino en un elemento más de la cultura popular transglobal del que apropiarse para representar muy diferentes significaciones. Por encima de vampiros, momias u hombres lobos, la popularidad del muerto viviente ha ido aumentando de década en década, desde sus inicios como monstruo del cine en los años 30 del pasado siglo (al mismo tiempo que aparecen las primeras manifestaciones literarias del zombi tal como lo consideramos hoy en día⁴), pasando por toda una variedad de reinterpretaciones en las décadas posteriores, en las que hay que destacar el papel que ha tenido el director de cine George A. Romero en la configuración de este mitema (en la manera en que aplica este término Levi-Strauss, 1977) con sus películas, hasta llegar a la actualidad, en la que el fenómeno ha tenido una particular resurrección, si se me permite el juego de palabras, especialmente a

1 <http://www.cdc.gov/phpr/zombies.htm> (última consulta, 17 de julio de 2016)

2 Cfr. Anexos.

3 Idem.

4 No entraremos aquí en precedentes literarios más antiguos donde aparece algún tipo de muerto vuelto a la vida. Las primeras narraciones en las que aparecen zombis como no-muertos esclavos del vudú son textos a partir de testimonios reales en los años 20 y 30. A partir de ahí, los zombis volverán a aparecer en la literatura pulp de revistas en los años 30, 40 y 50. Para una enumeración más detallada, cfr. Palacios (2010: 21).

partir de 2001, cuando el monstruo ha dejado de habitar tan sólo en el celuloide para impregnar todos los aspectos de la cultura audiovisual⁵.

Pero de esta inmensa producción, la saga de películas que ha rodado Romero (*Night of the Living Dead*, 1968; *Dawn of the Dead*, 1978; *Day of the Dead*, 1985; *Land of the Dead*, 2004; *Diary of the Dead*, 2007; y *Survival of the Dead*, 2009) nos parece, por su importancia, el corpus básico de análisis para entender el fenómeno zombi en el cine. A éste, hay que añadir la última de las obras de Romero, que curiosamente no ha sido en celuloide, sino en tinta: se trata del cómic *El imperio de los muertos* (*Empire of the Dead*), que se publicó en tres actos o volúmenes (tras haberlo hecho antes en cuadernillos de grapa mensuales) desde marzo de 2014 a agosto de 2015.

En nuestro trabajo queremos formularnos dos preguntas. La primera es si se puede hablar de una evolución (formal, estilística, temática, ideológica...) en el conjunto de la obra sobre zombis de George A. Romero, estudiando la hexalogía antes mencionada, con especial atención a si esa evolución incluye su última aportación al género en forma de novela gráfica, *Empire of the Dead* (2014-2015), y enfocando de manera particular uno de los aspectos en los que hace hincapié Romero: el zombi como paso hacia una posthumanidad o nuevo paradigma social humano. La segunda pregunta consistiría en, ya que -como veremos- se ha hecho una lectura socialmente crítica de toda la obra zombi anterior de Romero, con la que coincidimos, si una interpretación en la misma línea puede hacerse también con este nuevo capítulo de la saga.

Para ello, el presente trabajo está organizado de la siguiente manera. En primer lugar, esbozaremos mínimamente nuestro acercamiento, que se hará desde la perspectiva de los estudios culturales. En segundo, se hace necesario referirse al estado de la cuestión y ver el impacto que el fenómeno zombi ha causado no sólo como producto cultural, principalmente en el cine, sino también en su estudio. Tenemos que observar, además, aunque sea brevemente, el contexto del zombi en la obra de Romero, para luego abordar la focalización en el estudio de *Empire of the Dead*. Finalmente, abordaremos el papel del zombi como construcción posthumana y sacaremos nuestras conclusiones al respecto.

⁵ Encontramos, así, zombis en teatro (*The Generation of Z*), televisión (*The Walking Dead*, *iZombie*, *In The Flesh*), literatura (*Guerra mundial Z*, *Orgullo y prejuicio y zombies*), videojuegos (*Left 4 Dead*, *State of Decay*, *Dying Light*), cómic (*The Walking Dead*, *Revival*, *Remains*)... e incluso poesía (*Zombie Haiku*).

2. Fundamentos teóricos y estado de la cuestión

Nuestro trabajo se inscribe en la línea de los estudios culturales, por cuanto estos representan un acercamiento abierto y multidisciplinar a la creación y significación de estos productos culturales, tomando prestado lo que necesitan de las disciplinas de las ciencias sociales y de las humanidades. El objetivo de los estudios culturales ha sido diverso, pero algunos de sus objetivos que aquí nos interesan es examinar las prácticas culturales y su relación con el poder, entender estas prácticas en toda su complejidad analizando su contexto político-social, y al mismo tiempo desde su multidisciplinariedad superar la división entre formas de conocimiento, sea tácito u objetivo. Además, los estudios culturales pretenden un compromiso en la evaluación moral de la sociedad a partir de la implicación política crítica. De esta manera, los estudios culturales no sólo son descriptivos, sino que proponen comprender y cambiar las estructuras de dominación, especialmente en las sociedades capitalistas industriales (Sardar y Van Loon, 2005: 9). El método de análisis de los estudios culturales es el análisis del discurso, un discurso que representa estructuras de pensamiento y de poder, y que son reveladas de esta manera. Lo más interesante, además de este acercamiento, es que está continuamente abierto a revisiones, críticas y reformulaciones, tanto de la disciplina en sí misma como de los acercamientos posibles a la materia de estudio, proveyendo de herramientas a los investigadores para acercarse a la diversidad cultural del mundo de hoy (Rodríguez Pérez, 2009). Nos van a servir, sobre todo, los acercamientos de los estudios culturales que se han ocupado de los productos culturales en relación a los medios de comunicación de masas y de las cuestiones básicas de representación.

El estudio del fenómeno zombi ha ido, de la misma manera que su producción en el campo artístico, incrementándose espectacularmente desde principios del siglo XXI. La figura del zombi ha sido estudiada desde diferentes perspectivas: en los muertos vivientes se ha visto un brecha para representar temas como el capitalismo y los procesos postcoloniales (Comaroff, 1999), para hablar en términos de raza y exclusión social (Brooks Creagh, 2015); se han usado como excusa para explicar relaciones internacionales (a medio camino entre el ensayo político y la ficción científica: Drezner, 2014), para realizar una crítica desde dentro del mensaje del cristianismo (Edwards, 2011); incluso se han usado en otros ámbitos fuera de las ciencias sociales, como el matemático para representar modelos virtuales de infección viral (Munz et al., 2009), o el médico, como el uso del zombi como metáfora para la deshumanización y marginación de

los enfermos con el síndrome de Alzheimer (Behuniak, 2011).

Partiremos de las conclusiones de Fernández Gonzalo, que dispone que el zombi no es “otra cosa que un artefacto cultural, una herramienta mítica para producir un determinado efecto de significación”, aunque éste pueda ser múltiple:

Sirve como hueco para la estructura de significación del mundo actual, un signo cero, un punto desde donde reiniciar el sistema y volver a pensarlo. (...) El zombi es un problema de escritura con el que infectar cualquiera de los signos que componen nuestros códigos culturales y, desde ahí, volver a pensarlos. (2011: 195)

Y es que, como veremos en el siguiente punto, la figura del no-muerto tiene una asombrosa ambivalencia a la hora de representar modelos sociales, conflictos humanos e incluso modelos de pandemias. Así, resulta muy productivo el análisis de Martínez Lucena (2012: 65-132), en el que explora el muerto viviente relacionándolo filosóficamente con temas como la depresión, el suicidio, la eutanasia o incluso el movimiento social español del 15-M.

Desde el punto de vista de los estudios culturales, uno de los estudios más amplios e interesantes es el de Kyle Bishop (2010), que analiza el fenómeno zombi como una prolongación de la tradición de las narrativas góticas, entendidas según Teresa Goddu (1997: 195), no como una categoría estática, sino como una dinámica a medida que determinados cambios históricos transforman sus convenciones. La mutabilidad de esas narrativas (recordemos, originales del siglo XVIII y caracterizadas por todo tipo de excesos) proporciona una plataforma de expresión para muchas ansiedades que deben abordarse; su capacidad de cambiar y adaptarse con el fin de reflejar las tendencias sociales contemporáneas es en parte lo que le ha permitido seguir siendo populares (Baker, 2014). El zombi reproduce esa imaginería legada por autores como Edgar Allan Poe, Ambrose Bierce o Nathaniel Hawthorne, pero en un contexto como el post-11S las películas de muertos vivientes funcionan como un ejemplo perfecto de esas narrativas góticas contemporáneas señalando las principales inquietudes de su modelo clásico, como son la familia, los límites de la racionalidad y la pasión, la definición de la condición de Estado y ciudadanía, o los efectos culturales de la tecnología, con el añadido de que estas narrativas tiene una función doble (Botting, 2008), esto es, alivian y a la vez intensifican las ansiedades de las que se ocupan. Para Bishop incluso tienen un efecto superior como producción audiovisual contemporánea:

Gothic narratives of zombie cinema works more effectively now than classical Gothic ever did because the real world of the twenty-first century, particularly the post-9/11 world, is more horrific, more violent and more traumatic than the nineteenth and early twentieth centuries ever where, at least on English and American soil. (2010: 32)

3. Significación del zombi

El zombi se ha convertido en una metáfora ampliamente usada, un vasto contenedor semiótico capaz de representar muy diversas, aunque relacionadas inquietudes. Como indica Mike Mariani, “the living dead served as a handy Rorschach test for America’s social ills”. (2015). Al igual que la figura del vampiro, aunque ésta última explotada con más asiduidad desde el Romanticismo, el zombi se convierte a principios de siglo XXI en una metáfora vacía con la que expresar diversos aspectos de la condición humana. El zombi también se muestra como un claro poder discursivo y deconstructivo, ya que

rompe con el texto antropológico que define lo humano y, a través de la ficción, hace estallar el marco de nuestra propia condición identitaria, altera las preguntas, establece nuevos códigos morales que permiten reformular los que ya hemos asumido como pertenecientes al orden de nuestra ficcionalidad. (Fernández Gonzalo, 2011: 23).

Mike Mariani insiste:

But there’s no longer any clear metaphor. While America may still suffer major social ills—economic inequality, policy brutality, systemic racism, mass murder—zombies have been absorbed as entertainment that’s completely independent from these dilemmas. Which is a shame, because the zombie is such a potent symbol. (2015)

De esta manera, sin la posibilidad de vincularse a una determinada alegoría, el zombi, como el vampiro, es una magnífica excusa para plantearse una pregunta genuinamente humana: qué es (el) ser humano (Martínez Lucena, 2012: 114).

Como ya apuntamos brevemente en otro estudio⁶, el zombie representa diferentes medios atávicos inherentes a la condición humana. Además, las narrativas de terror y ciencia-ficción son el vehículo ideal para estas ansiedades, al decir de Kyle Bishop:

Horror and science-fiction narratives are fundamentally well suited to explore cultural concerns of alienation and marginalization because of their ability to quite frankly and literally represent the Other as strange or alien – and the zombie narrative tradition is a quintessential example of such fiction. (2010: 99)

Se hace preciso aquí desglosar algo más exhaustivamente esos miedos que encarna el zombi para entender la posibilidad de significación de este mitema.

En primer lugar, el miedo, instintivo y básico, a la muerte (Pedrero, 2008). Común a toda la humanidad y motivo de miles de narraciones de terror que pueblan la literatura universal, el zombi se convierte en una definición visual perfecta para este miedo. Indica Martínez Lucena:

El muerto viviente sirve para pensar nuestra propia muerte y sus consecuencias, a la vez que las

⁶ Oliver Marroig, Jose A.: *El hombre es un zombi para el hombre: una lectura post-11S del fenómeno de los muertos vivientes* en Fernández Morales, Marta (2013): *La década del miedo. Dramaturgias audiovisuales post-11 de septiembre*.

condiciones de posibilidad de nuestra libertad en general y de nuestra libertad de expresión de la propia diferencia en particular. De hecho, nos permite pensarnos mejor (...) como meros cuerpos perecederos. (2012: 31).

En una sociedad occidental y postindustrial, donde la muerte se ha convertido en un tema tabú y tanto los medios de comunicación como la publicidad insisten en proyectar una falsa imagen de perenne juventud, el zombi es un recordatorio de los lemas clásicos *memento mori* e *imago mortis*. De esta manera, conecta con la tradición clásica que más tarde influirá en las danzas de la muerte medievales y las ilustraciones de la época en la que los cadáveres bailan acompañando a los miembros de todo estamento, señalando el poder de la muerte como igualador social. Evidentemente, los temas a los que van asociados esos lemas clásicos (*tempus fugit*, *carpe diem*, la conciencia del paso del tiempo y la llamada a una vida recta y a su disfrute) quedan apartados de este uso moderno y sólo resta el instinto primario de supervivencia.

De este miedo primario y metafísico, se genera otro más materialista: el de la aniquilación del cuerpo. Russell (2006: 67) señala que el cuerpo humano es “el inevitable foco de cualquier película de zombis” y llega a hablar del “horror del cuerpo”, mientras que Bishop (2010: 132) refuerza esta idea demostrando la fragilidad de este cuerpo en el cine de Romero:

Romero demonstrates how frail the human body really is, and he bombards viewers with abject imagery that emphasizes the body's nature as sheer object (...) Of particular note and infamy is the highly abject scene that follows the tragic deaths of Tom and Judy [en *Night of the Living Dead*]. The young couple dies when their truck explodes in a gasoline fire, and eagerly waiting zombies quickly descend upon the smoldering flesh and human body parts. (...) Romero accomplishes the objectification of the human body by both depicting human flesh to be nothing more than meat. (2010: 132)

Relacionado con ello está la consiguiente negación de toda trascendencia que implica la existencia del muerto viviente: para Martínez Lucena (2012: 28), al hombre contemporáneo la metafísica del Ser le resulta anacrónica. El zombi representa una paradójica dualidad: es una muerte en vida, y es una vida en la muerte. De hecho, una de las definiciones más claras de zombi, tanto del del clásico del vudú caribeño como del más moderno y romeriano, es el de un “cuerpo sin alma” (McIntosh, 2008). Otros monstruos que pueblan la literatura popular, sea tradicional o culta, acechan al hombre desde la otra vida, cualquiera que ésta sea, pero su existencia confirma una trascendencia física: es decir, son “almas sin cuerpo”. Pero no así en el zombi, cuya carnalidad es evidente, y su estado ambiguo (vivo, pero muerto: es decir, “no muerto” -undead) sólo da vueltas en torno al plano físico de su existencia. Nos inclinamos a pensar, pues, que el zombi contemporáneo es producto de una época y una sociedad en

la que la religión ha dejado de ser un punto de referencia relevante, una época de filosofía materialista y predominantemente arreligiosa, donde “death become a state that we inhabit within our own earthly vessel, something we become, rather than somewhere we go” (Bishop, 2010: 83). De la misma forma que la cremación fue aceptada sólo en la iglesia católica a partir de 1963⁷, la resurrección zombie resulta una inversión total de la creencia cristiana en la resurrección, que no será sólo espiritual, sino también física. Una de las más famosas frases de la saga de muertos vivientes de Romero, que aparece en *Dawn of the Dead* reza: “Cuando no haya más espacio en el infierno, los muertos volverán a caminar por la tierra”⁸. Kim Paffenroth se pregunta inteligentemente a este respecto: “Bien, si no hay más espacio en el infierno, ¿qué ocurre cuando le pegas un tiro en la cabeza a un zombi?” (2011: 19). La pregunta plantea una cuestión metafísica (¿hay una trascendencia final para el zombi?) que evidentemente no podemos tratar en este trabajo.

Así, dentro de esta negación metafísica, este monstruo se consagra como uno de las primeras manifestaciones del terror materialista: nada de evanescentes fantasmas o amenazas espectrales que la *ghost story* anglófona se había encargado de difundir en las obras de M. R. James, Sheridan LeFanu o Wilkie Collins. Este proceso tiene su origen en el intento por la naturalización del alma (Martínez Lucena, 2012: 37), que ya prefigura Mary Shelley en su *Frankenstein* preguntándose qué pasaría si el hombre no fuese más que materia animada por la electricidad. De la misma manera que el género de terror vira a principios del siglo XX hacia un concepto más materialista, o incluso cosmicista (Llopis 1974: 191), con las obras de autores como H. P. Lovecraft, W. H. Hodgson, el zombi es uno de los elementos que permite que esta concepción se abra paso en el terror cinematográfico y que, aunque no se convierta en hegemónica⁹, sí conviva con el resto de temáticas de horror en igualdad.

Aunque no es materia de nuestro trabajo, hemos de recordar que el origen del zombi, relacionado con la magia africana y el vudú caribeño, es también “símbolo y eficaz metáfora del hombre esclavizado, explotado hasta su absoluta masificación y pérdida de cualquier rasgo individual” (Palacios, 2010: 28). Es evidente que, habiendo nacido en el contexto de la cultura africana de los esclavos llevados a Jamaica y Haití, el zombi en un principio era una proyección de esa cultura de la esclavitud, y que, en sus primeras manifestaciones (un ser que no es esclavo del consumo de carne humana, sino de un

7 <http://www.acc-seattle.com/spanish/cremation-history-sp.htm> (última consulta, 14 de julio de 2016)

8 Ver secuencia en Anexos.

9 Pese a que sí podríamos hablar de un subgénero de zombis dentro del terror, con sus propios rasgos estilísticos.

amo que ha subyugado su voluntad), dichas producciones tienen jugosas lecturas en clave postcolonialista, como es el caso de películas como *White Zombie* (Halperin, 1932) o *Revolt of the zombies* (Halperin, 1936), donde el maestro vudú que somete a los resucitados no constituye una amenaza mientras se dedica a esclavizar a la población indígena, pero sí cuando sus intereses van en contra de la minoría blanca¹⁰. El viraje de este tipo de zombi haitiano al que hoy en día conocemos es básicamente una apropiación de George Romero, el director y guionista al que estudiaremos en detalle más adelante.

Otro de los miedos que encarna el muerto viviente es el miedo al otro, es decir, el miedo a la alteridad. Para Bishop (2010: 96), la característica clave de la mayor parte de narrativas de terror estriba en la presencia del Otro, y propone un ejemplo clásico: el monstruo de Frankenstein, creado a partir de fragmentos de cadáveres y rechazada por su creador y la sociedad por su aspecto, termina comportándose como un monstruo. Otros ejemplos de la narrativa gótica clásica serían *Drácula*, que ejemplificaría perfectamente la paranoia de convertirse en el Otro, o la alienante dualidad que proponen las figuras de Dr. Jeckyll y Mr. Hyde. En este sentido, el zombi pone a la humanidad ante un espejo en el que precisamente la simultánea identificación y no-identificación es el principal problema. En *Diary of the Dead* (Romero, 2007), Debra dice “antes era nosotros contra nosotros. Ahora es nosotros contra ellos. Sólo que ellos somos nosotros”. Ese *ellos somos nosotros* habilita también una lectura hobessiana de la sociedad, repetida en prácticamente todas las historias de zombis: es habitual que haya humanos mucho más salvajes y malvados que los propios muertos vivientes: en *Night of the Living Dead*, el protagonista, de raza negra, después de sobrevivir una noche entera al hostigamiento de los zombis, cae abatido por un grupo que realiza una batida por el campo y lo confunde con un muerto viviente. En *Dawn of the Dead*, la presunta seguridad del centro comercial donde se refugian los protagonistas se ve destruida cuando un grupo de moteros irrumpe en él para vandalizarlo.

Este miedo a la pérdida de identidad se relaciona con el temor a una sustitución cultural. Eso incluye el miedo a regímenes totalitarios que alienan a la población o que, al contrario, refuerzan su concepto de nación o etnia para enfrentarlo a otra, normalmente enemiga. Este miedo ha tenido diversas encarnaciones en el cine, dependiendo del contexto cultural en que apareciera. En la época de la Guerra Fría, por ejemplo, este

10 De ambas comentamos su trasfondo en el blog del grupo de investigación RIRCA (Representación, Ideología y Recepción en la Cultura Audiovisual), en <http://www.rirca.es/diario-de-los-muertos-i-de-white-zombie-a-romero/> y <http://www.rirca.es/diario-de-los-muertos-iii-revolt-of-the-zombies-1936/> respectivamente (Última consulta, 20 de agosto de 2016).

miedo se proyecta en el género fantástico y de ciencia-ficción con las invasiones extraterrestres, como es el caso de *The Thing From Another World* (Howard Hawks, 1951), *The Day the Earth Stood Still* (Robert Wise, 1951) *The Invasion of the Body-Snatchers* (Don Siegel, 1956) o infinidad de títulos más. El zombi es en este sentido incluso más eficiente que el alienígena, puesto que cualquiera es susceptible de ser sustituido por su doble zombificado, es más, cualquier puede estar ya infectado sin que nadie lo sospeche.

Relacionado con el anterior es el miedo a la a la pérdida de identidad individual, a la masificación, al hombre-masa, a la deshumanización de las relaciones sociales. Es interesante la apreciación de McIntosh, quien repara en que

Unlike peasants in traditional Haitian society who fear being taken from the community to become The One (a zombie); the characters in the post-*Night* zombie movies--and, by extension, the audience watching the films and identifying with the characters--fear losing their individuality to become one of The Many. (2008: 09)

De esta manera, el zombi es un monstruo naturalmente urbano, y la gran mayoría de las películas del género lo atestiguan. Fernández Gonzalo apunta;

Su iconografía pertenece a la cultura postmoderna porque representa el pánico ante las grandes sociedades, a las estrategias globalizadoras que poco a poco alteran los regímenes de asociación y pertenencia al entorno social en que vivimos. En las grandes concentraciones urbanas en donde el otro no es vecino sino motivo de alerta, la simbología zombi constituye esa humanidad. (2011: 28)

En el telefilm *The Day After* (Nicholas Meyes, 1983), tras un ataque nuclear que ha devastado grandes zonas de Norteamérica, los supervivientes son atendidos por la Guardia Nacional. En una escena, al comprobar que no quedan más alimentos para repartir, se produce un gigantesco tumulto entre las personas que han acudido para ser ayudadas, y los militares tienen que frenar su avance de la misma manera que si fuera una horda zombi.

El zombi representa también un miedo a la animalización del ser humano, a la brutalidad, a la vuelta al salvajismo (Fernández Gonzalo, 2011: 194). Martínez Lucena afirma que el zombi se encuentra a caballo entre el hombre y el animal:

Sin ser humano, tiene rasgos de humanidad degenerada. Sin ser un animal, por no estar vivo, tiene un comportamiento similar al de algunas especies no humanas. (...) Quizás el zombi tenga un valor como representación de esta disolución cultural de la diferencia antropológica. (2012: 106)

El zombi “es más fuerte que las enfermedades y la muerte: se substrahe a los sentimientos, a las pasiones y al dolor; es una criatura artificial, pero desde otro punto de vista no es sino vida en estado puro” (Ceserani, 1971: 55). De esta manera, el zombi parece encarnar a un hombre deshumanizado a través de una cultura regresiva. Para

Simon Pegg (2004), “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”. Hay que recordar que antes de las películas de Romero, el zombi no se alimenta de los vivos. Será a partir de *Night of the Living Dead* (1968)¹¹ cuando se unirán, de forma definitiva, los fenómenos de zombificación y canibalismo, como veremos más adelante.

Relacionado con ello está la cultura del apocalipsis, esa insistencia de las narrativas, sobre todo postmodernas (aunque no de forma exclusiva), en un fin de los tiempos en que todas las leyes humanas dejan de tener validez y, finiquitado el contrato social, la humanidad que se salva lucha encarnizadamente por la supervivencia. El zombi (Fernández Gonzalo, 2011: 194) sirve como recuerdo y temor de la animalidad que se ha perdido y de horror al progreso: la pandemia siempre obliga a la humanidad a volver a un estado primitivo. Estas narrativas postapocalípticas, generalmente de carácter distópico, son vistas por Mike Mariani (2015), en cambio, como fantasías utópicas en las que las decisiones individuales por fin tienen un significado real en la vida de los individuos.

Como ha indicado Margaret Twohy (2008: 252), el zombi puede representar el miedo a las amenazas reales, cada una fruto de un determinado momento histórico: un conflicto bélico (Guerra Fría, guerra en Oriente Medio, a lo que podemos añadir ahora la guerra contra el terrorismo internacional), pandemias (VIH en los años 80, gripe aviar hacia los años 10 de este siglo...), inmigración descontrolada¹², falta de trabajo... Pudiendo añadir a la lista de Twohy el miedo a un accidente nuclear y a la muerte por radiación (con catástrofes como la de Chernobyl en 1985 o Fukushima en 2011). Es interesante a este respecto sacar a colación el caso de los *hibakusha* japoneses, aquellos que fueron afectados por la radiación de Hiroshima y Nagasaki tras la II Guerra Mundial. Los *hibakusha* se convirtieron rápidamente en una propia casta, marginada del resto de la

11 E incluso en esta película con excepciones, ya que al ser la primera, los titubeos y el hecho de no estar buscando sentar un precedente claro hace que los zombis también aparezcan alimentándose de los cadáveres recientes.

12 John Stratton (2011: 265-278) apunta a que los zombis se relacionan con gente desplazada, refugiados, buscadores de asilo e inmigrantes ilegales, y que esto podría ser interpretado como una señal de las ansiedades experimentadas por Occidente al enfrentarse a los flujos de inmigración que desgraciadamente son tan comunes en la actualidad. En el momento en el que vivimos, en el que las crisis de refugiados azotan el corazón de Europa poniendo a prueba la línea ideológica de la política exterior de los estados miembros, es fácil hacer comparaciones groseras con el género zombi. Los extensos campamentos donde los refugiados esperan una solución, las víctimas de los éxodos por culpa de la guerra, las muchas veces inhumanas medidas disuasorias que practican las potencias europeas para intentar frenar la llegada no sólo de estos refugiados, sino de la inmigración en general, nos ofrecen imágenes que parecen directamente sacadas de las películas sobre invasiones zombis. Pero si esta analogía es posible, si con estas imágenes nos vienen a la cabeza las otras, es porque la metáfora del zombi resulta extraordinariamente fructífera a la hora de hablar del choque intercultural.

sociedad, incapaces de encontrar trabajo o vivienda, una discriminación que se extendió a sus hijos. Nick Muntean (2011: 91) recoge la descripción que los propios supervivientes hacían de sí mismos: “fantasmas andantes” y “no vivos realmente”. Estas escenas en las que los supervivientes a la bomba atómica vagaban como perdidos entre las ruinas de la ciudad de Hiroshima son plasmadas visualmente con una gran intensidad en la novela gráfica *Pies descalzos* de Keiji Nakazawa, que explica:

El calor que desprendió la bomba nuclear quemó y abrasó la piel de la gente. Aquellos que iban ataviados con ropa de color negro sufrieron quemaduras aún más graves a causa del calor radiante. La intensidad de la onda expansiva desgarró las ropas de los viandantes y la mayoría quedó prácticamente desnuda” (2015: 264).

En las imágenes que Nakazawa nos ofrece, vemos exactamente lo que los testigos rememoran de la situación: “near-naked, bleeding, faced desfigured and bloated from burns, arms held awkwardly away from the body to prevent friction with other burned areas...” (Lifton, 1987: 151). Es inevitable ver en estas imágenes al zombi de la ficción contemporánea, demostrando que la realidad efectivamente siempre supera esa ficción. A pesar de que, como veremos, normalmente el origen de la pandemia nunca suele explicitarse, el hecho de que ésta sea por causa de un envenenamiento por radiación es argumento de varias obras, desde el cine, como en *Apocalipsis caníbal* (Bruno Mattei, 1980), *La invasión de los zombies atómicos* (Umberto Lenzi, 1980) a la literatura popular, como en *Estampida fantástica* (Kent Davis, 1988).

Una de las lecturas postmodernas de nuestro mito es aquella en la que se lee al zombi como un simulacro de lo humano (Fernández Gonzalo, 2011: 195), o un puente hacia la posthumanidad, una metáfora física que señala un nuevo paradigma de relaciones sociales y culturales. Tendremos tiempo, más adelante, de reflexionar más detenidamente sobre este aspecto en el apartado correspondiente. El escenario postapocalíptico que habitualmente acompaña a este tipo de ficciones brinda la oportunidad para pensar en cómo el ser humano va a afrontar los retos del futuro en un contexto en el que sus certezas se han derrumbado y necesita hacer borrón y cuenta nueva para volver a empezar¹³.

13 Se ha debatido si estas narrativas del postapocalípticas reflejan un futuro distópico o si por el contrario son una utopía destinada a dar salida a nuestras fantasías escapistas:

Think of *The Walking Dead's* Georgia, a desolate but oddly idyllic expanse of camps, fields, abandoned motels, and forest clearings. In this way, post-apocalyptic zombie scenarios are as much utopian as they are dystopian. The landscape is cleared of industrial plants, oil derricks, real estate developments, traffic jams, construction sites, and urban blight. With just a handful of survivors set against a stark landscape of browns and greens, every person's decisions take on an outsize importance, often a life-or-death meaning

(<<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/10/how-america-erased-the-tragic-history-of-the-zombie/412264/>> [última consulta, 30 de julio de 2016]

En este sentido, estas narrativas zombi cumplen el deseo de ver empoderadas nuestras decisiones,

No querríamos finalizar este primer acercamiento a la polisemia del zombi sin apuntar algunas posibilidades que nuestra reflexión plantea. ¿Es posible que, con los años, se haya pasado de un concepto del zombi como abyección del cuerpo, como metáfora de todo lo rechazable y ominoso, y se haya ido avanzando hacia una estética, o quizá más bien una *erótica* del zombi, donde ese concepto haya sido aceptado, incluido y hasta deseado, haciendo de la diferencia su principal bandera a enarbolar? En otras palabras, ¿es el zombi, y toda la alteridad que representa, una idea a reivindicar? En cierta forma, García Martínez parece seguir esta idea cuando habla de la empatía hacia el zombi debido a la creciente presencia del discurso terapéutico y la sentimentalización en todas las esferas de la vida social (2016: 21). En esta línea parecen apuntar producciones recientes como *Warm Bodies* (Levine, 2013), donde la protagonista Julie vive un romance con un muerto viviente.

En la serie británica *In the flesh* (Campbell, 2013), se nos sitúa en un contexto de post-apocalipsis zombi. Una vez que el ataque de los muertos vivientes es controlado y se consigue dar con una cura (se les llama a los afectados víctimas del “Partially Deceased Syndrome” o PDS), el gobierno británico hace grandes esfuerzos por su reintegración en la comunidad. El protagonista es Kieren, un joven afectado por el PDS que es enviado de vuelta con su familia, en su entorno rural, el pueblo de Roarton, donde tendrá que lidiar con la reticencia del resto de habitantes y la presencia de una agrupación paramilitar que enfrentó a los zombis durante el ataque y que no acepta el regreso de estos enfermos de PDS. La serie aprovecha la temática zombi para tratar veladamente de cuestiones como la integración de los enfermos del VIH o de una sociedad tradicionalista fuertemente homofóbica (antes de su muerte, Kieren tiene una relación con uno de los miembros de la milicia armada).

En *Les revenants*, primero largometraje (Campillo, 2004) y luego una serie de televisión (Haut et Court, 2012-...), los muertos resucitan, pero sin violencia. Simplemente vuelven a vivir y buscan reinsertarse en la vida que habían dejado atrás, en una sociedad que ya no cuenta con ellos (sus cuentas corrientes, su número de seguridad social, todo lo que les identifica ha sido eliminado). La obra de Campillo pone sobre la mesa temas como el de la geriatrización social en los países avanzados y la marginación de la gente mayor en una sociedad que rinde culto a la juventud, pero a la vez vuelve a poner el peso del protagonismo sobre los ex difuntos.

Lo importante es ver el progresivo acercamiento de las narrativas a la empatización

cosa que en nuestro contexto habitual es poco frecuente.

con el zombi y al uso de su propio punto de vista. En la ficción interactiva (videojuegos) la interacción entre humanos y zombis es siempre un enfrentamiento de carácter violento, aunque son cada vez más numerosos los videojuegos que intercambian las tornas y ofrecen al jugador la posibilidad de encarnar al muerto viviente, desde modos de juego competitivos como los de la saga *Left 4 Dead* (Valve, 2008) o el más reciente *Dying Light* (Techland, 2015), hasta el zombi como protagonista absoluto en *Stubbs the zombie* (Wideload, 2005), pero siempre desde una dinámica de enfrentamiento a través de la violencia. Curiosamente, para el propio George Romero, la extraordinaria popularización de los muertos vivientes ha sido a causa de los videojuegos (Robey, 2013).

Si, como hemos visto, está clara por una parte la conexión que nos relaciona con los zombis (“nosotros somos ellos”) y por otra, se ha dado un progresivo acercamiento o simpatía hacia su figura, el proceso no puede más que seguir con una identificación. Esto es, aparte de para señalar al Otro, el zombi también servirá para reimaginarnos como sociedad postindustrial occidental; esto es, el muerto viviente como construcción posthumanista, concepto que más adelante ampliaremos. En octubre de 2011, los manifestantes del movimiento Occupy Wall Street de Nueva York se disfrazaron de zombis para protestar contra los abusos financieros del sistema (Grant, 2011). En 2012, la Agencia Efe¹⁴ da cuenta de una noticia ocurrida en Eslovenia, donde ese mismo año se crea la Iglesia Zombi Transuniversal del Dichoso Campaneo, un movimiento que nació a partir de las manifestaciones y protestas contra la corrupción. Su nombre deriva de un comentario que hizo respecto a los manifestantes el primer ministro conservador Janez Jansa, a la postre condenado a dos años de cárcel por corrupción. Lejos de ser sólo una broma circunstancial, en 2014 la Iglesia Zombi quedaba inscrita en el registro oficial de comunidades religiosas de Eslovenia y hoy en día alcanza la suma de 15.000 seguidores. El zombi sirve pues, para representar la opresión de las clases dominantes sobre las populares, y en este caso no un contexto de metrópolis vs. Colonia como el de *White Zombie* (Halperin, 1932), sino en el de una sociedad capitalista postindustrial del Primer Mundo.

Todas estas lecturas permitirían hacer un estudio social diacrónico en base a cómo se reflejaron esas preocupaciones en el género del zombie. Al decir de Nick Muntean (2011: 82), “these collective anxieties expressed through the zombie center around the disturbing dialectical reality of modern social progress”. Hemos visto que las

¹⁴ http://www.prensa.com/entretenimiento/religion-zombies-indignados-extiende-Eslovenia_0_4132086878.html (última consulta 30 marzo 2016)

interpretaciones contemporáneas orbitan fundamentalmente en torno a los conceptos de deshumanización y alteridad. Como autor puesto bajo el foco de nuestro estudio, queda por explicar la lectura que George A. Romero ha realizado de este fenómeno a lo largo de su producción, y que será detallada en el apartado siguiente.

4. La obra de Romero

La obra de Romero como cineasta ha sido vinculada a menudo al género de terror enfatizando las características más violentas y sensacionalistas de sus producciones.

Pero para Williams:

[t]he films of George A. Romero are not just exciting achievement in themselves. They also significantly relate to an important American cultural tradition, providing a relevant perspective for viewers to really appreciate the critical nature of his achievements in American cinema. (...) His films relate to key issues affecting American culture and society both past and present. (2015: 25)

Williams defiende que el cine de Romero tiene dos influencias básicas: el realismo naturalista (y cita a Émile Zola como referencia clave) y los cómics de la Editorial EC antes de la era del Comics Code.

Por una parte, el naturalismo enfatiza el papel de los factores genéticos y el entorno social a la hora de determinar el carácter y el comportamiento del individuo, y centra sus narrativas en la parte más cruda y desagradable de la realidad. La visión determinista del naturalismo del hombre como un ser salvaje y primordial se acerca a la forma en la que Romero retrata a sus zombis y a sus protagonistas humanos: “by dying from a zombie bite, humans fall into a deterministic mode of being” (Williams, 2015: 19). El realismo y el naturalismo se interesaban por las capas más humildes de la sociedad, y para Romero, “zombies are the real lower-class citizens of the monster world and that's why I like them” (Williams, 2015: 20). Independientemente de su estatus como figura monstruosa, los muertos vivientes se convierten en un nuevo proletariado que amenaza al orden establecido y fuertemente jerarquizado. Donde quizá mejor se ve este aspecto es en *Land of the Dead*, donde el rascacielos de Fiddler's Green sirve de refugio a la élite mientras los zombis amenazan permanentemente con tomar el asentamiento. Una situación similar se vive en la Nueva York de *Empire of the Dead*, que se ha convertido en una especie de ciudad-estado gobernada por un alcalde perteneciente a otra élite, esta vez en la sombra (vampiros, como veremos más adelante). El realismo literario y cinematográfico a menudo ha tratado cuestiones como la precariedad social resultante de la desintegración de un entorno industrial antaño próspero, y eso es lo que hacen muchas de las películas de Romero dando inicio en una localización geográfica particular, Pittsburgh (Pensilvania), ejemplo de una ciudad industrial en decadencia. Además, tanto a Zola como Romero les interesa el concepto de multitud, que en ambos casos puede

comportarse como un ente violento (la castración de un abusador de mujeres por parte de un grupo de manifestantes en *Germinal* de Zola recuerda al destripamiento del capitán Rhodes por parte de los zombis al final de *Day of the Dead*) o representar de forma literal y simbólica el afán consumista (la consumidoras en busca de nuevos productos en los flamantes nuevos almacenes de *El paraíso de las damas* trazan un paralelismo con las masas de muertos vivientes que siguen volviendo hacia el centro comercial de *Dawn of the Dead*¹⁵).

Por otro lado, la influencia de los cómics de EC en la obra de Romero ha sido confirmada por él mismo en varias entrevistas¹⁶. Los cómics de la editorial EC son un caso particularmente notable en la historia del cómic. Después de la Segunda Guerra Mundial, el recién nacido género de superhéroes entra en declive y las editoriales deciden explotar nuevos horizontes: de ahí surge el interés por temáticas como el *western*, el género negro o la ciencia ficción. El nacimiento de la Guerra Fría es el caldo de cultivo ideal para la sublimación de los miedos de la población y la cultura de masas lo representa, más o menos veladamente, con las historias de invasiones alienígenas y más tarde consolidando el cómic de terror en el seno de la industria. Aparecidos durante los años 40 y 50 en formato de revista, estos cómics de una violencia explícita representaron la continuación de la imaginería grotesca de la tradición gótica americana de Poe, Bierce o Hawthorne. Stewart, citado por Williams, indica que

during 1950-55 EC Comics exhibited the influence of three decades of popular culture such as film noir, radio drama, television, science fiction and detective pulps which combined tightly structured stories with diverse characterisations. (2015: 23)

El curso de estos exitosos cómics se ve truncado por la aparición del libro *Seduction of the Innocent* de Frederick Wertham en 1954. Tal como comenta Witek, una de las conclusiones a las que llega el psiquiatra germano-americano es la de la influencia nefasta de este tipo de cómics sobre la juventud de su época por su

gleefully perverse transgressions of almost every imaginable cultural taboo, including thematic treatments of incest, bondage and sadomasochism, dismemberment and disembowelment, and family murders of every possible combination. (Witek, 1989:15)

La influencia de su estudio fue tal que la industria del cómic tuvo que poner en marcha un dispositivo de autocensura previo, el Comics Code Authority, que velase por la adecuación de los contenidos de sus obras. Este mecanismo, revisado en sus líneas de

15 Rachel Bowlby (1985: 74) ha estudiado de forma muy interesante el tema de la reducción de la mujer a un cuerpo muerto así como su represión en varios autores, entre ellos Zola.

16 Sobre ello volveremos en el apartado dedicado al cómic del propio Romero, *Empire of the Dead*.

actuación varias veces para incluir la representación de aspectos que se iban normalizando en la sociedad (relaciones homosexuales, uso de drogas, etc.), estuvo en vigencia desde el año 1954 hasta los años 2000, momento en que la mayoría de editoriales norteamericanas dejaron de pasar sus productos por este filtro. En 2011 la última editorial que se sometía a él, Archie Comics, dejó de hacerlo, con lo que quedó inoperante.

No deja de ser curioso que esta censura, motivada principalmente por el público al que iban dirigidos los cómics de la época, no tuviera réplica en otras formas artísticas. Así, todos los contenidos que no podían ser mostrados en cómic, tenían en cambio, carta de naturaleza en el cine. Romero deja ver la influencia de estas obras de la era pre-Comics Code en su uso de diálogos afilados, desconcertantes cambios del punto de vista del narrador y una violencia gráfica que choca al espectador.

Para entender el concepto de zombi romeriano como epítome del género en la actualidad, García Martínez señala que la filmografía de Romero puede ejemplificar las diferentes fases por las que pasa cualquier género: a saber, experimentación, clasicismo, manierismo (como imitación) y parodia (2016: 20), aunque no como etapas que han de entenderse cronológicamente. A la experimentación corresponderían títulos como *Night of the Living Dead* o *Diary of the Dead*. A la etapa de consolidación clásica pertenecería *Dawn of the Dead*, mientras que en la de manierismo, basándonos en la repetición de la fórmula ya conocida, podríamos encontrar *Day of the Dead*, *Land of the Dead* y *Empire of the Dead*. El grado de parodia depende de la película: por ejemplo, *Survival of the Dead* transita entre la parodia del género y la experimentación con la fusión de elementos de otro género alejado como es el del western.

Las películas de Romero, sólo una trilogía durante mucho tiempo, más tarde una saga abierta que hasta el momento nos ha dado seis entregas y una séptima (sobre la que más adelante nos detendremos un poco más) en cómic, nos permiten hablar de un microuniverso coherente y que con cada nueva entrega se va perfilando más en la riqueza de su significación. Tenemos la suerte de que Romero escribe y dirige sus películas, con lo que su visión de autor queda resguardada. En el siguiente apartado haremos un repaso a la filmografía zombi del director, poniendo especial énfasis en los temas subyacentes de cada entrega, y de los puntos que marcan la evolución estilística de Romero.

4.1. *Night of the Living Dead*

El estreno de *Night of the Living Dead* ocasionalmente, y a partir de ahora, citada de forma abreviada como *Night*) en 1968 marca un hito en el devenir del género de zombis. Se considera la piedra fundacional del género, a pesar de que, como hemos visto, el cine había llevado ya desde los años 30 flirteando con la figura del zombi. Romero trata de distanciarse de la tradición inmediatamente anterior:

I was almost consciously trying to stay away from it. And I didn't call them zombies in *Night of the Living Dead*, and I didn't think they were. Because those films – the traditional Haitian voodoo zombie – is not dead. And I thought I was doing something completely new by having the dead rise. The recently dead. They're too weak to dig themselves out of graves. They're too weak to eat brains, because they'll never crack the skull. I have these sort of rules that I use, that everyone seems to have gone away from. Not that it's my way or the highway, that's not what I'm saying. It's just what I prefer. But I consciously was avoiding influences from that. (Robey, 2013)

Para ello, lo que hace Romero es mezclar dos figuras: la del zombi caribeño (que es más bien un esclavo en estado de hipnosis) con la del ghoul (castellanizado *gul*), otra figura fantástica que alimenta de la carroña y de los cadáveres. Romero es el primero en unir ambas figuras, de ahí su importancia: deja fijada para la posteridad una de las características del zombi moderno: su imparable ansia de carne humana¹⁷. Además, con ello fija otra característica de este subgénero: el de la invasión zombi (Bishop, 112), que tanto rédito dará a los continuadores e imitadores del director. Porque no se trata, como en *White Zombie* (Halperin, 1932), o en *La plaga de los zombis* (Guilling, 1966) de casos aislados: se trata de una verdadera epidemia que plantea una seria amenaza para los vivos. En el caso de *Night of the Living Dead*, parece que aún puede ser detenida, pero en las siguientes entregas, Romero se sumerge de lleno en el contexto de apocalipsis zombi, cuando la gran pandemia ya se ha desatado y no hay forma de volver a un estado anterior.

Se sabe que una de las inspiraciones de Romero a la hora de plantear su novedad en la figura del zombi proviene de la novela de Richard Matheson *I Am Legend* (1954), y de sus posteriores adaptaciones al cine, *The Omega Man* (Boris Sagal, 1971), pero sobre todo *The Last Man on Earth* (Ragona y Salkow, 1964), protagonizada por Vincent Price.

¹⁷ A pesar de que popularmente los muertos vivientes vienen caracterizados por su hambre de cerebros en particular, en Romero nunca es así (Spitznagel, 2010). El mismo director demuestra su desconcierto por algo que él nunca planteó en sus películas y que sin embargo se ha convertido en una convención del género.

En esta obra, se ha extendido una infección que ha diezmando la población convirtiendo a la gran mayoría en vampiros. Neville, el protagonista, es el único superviviente de la raza humana que queda: sus días se reducen a intentar acabar con cuantos vampiros pueda de día y refugiarse en su casa de noche. Es curioso observar que la base de los zombis de Romero estribe en otro monstruo clásico, el vampiro, o al menos en la relectura que hizo Matheson de él, y que Romero terminase usando los vampiros en su última entrega, *Empire of the Dead*, como más adelante comentaremos. Matheson vuelve la condición sobrenatural del vampiro en una plaga, e invirtiendo la estructura del conflicto, el personaje principal ahora es Neville, y no el no-muerto, focalizando así la historia en su intento por sobrevivir (Bishop, 104).

Las similitudes entre *Night of the Living Dead* y *The Last Man on Earth* no pueden dejar de apreciarse, tanto en lo formal (reparto mínimo, sobriedad de planos, uso de un blanco y negro muy contrastado) como en detalles de la trama. En ambos casos, los muertos actúan como una multitud con cierta coordinación. Hay alguna escena, como la de la destrucción del vehículo de los protagonistas delante de su refugio, que en ambas películas es muy parecida.

La película de Romero es todavía innovadora en dos aspectos más: uno, en que introduce un uso de los efectos especiales y de la violencia explícita (muertes, amputaciones, canibalismo) como no se había visto antes, y que enlaza la obra con la influencia de los cómics de EC que mencionábamos en el apartado anterior. Otro, por la ausencia de final feliz para sus personajes (Williams, 2015: 26), tanto para su protagonista de raza negra, como para el resto del reparto, cosa que le otorga a la cinta un aire sombrío y pesimista.

Night of the Living Dead se abre con una secuencia en la que dos hermanos, Barbara y Johnny, acuden al cementerio a dejar unas flores en la tumba de su padre. Cuando Johnny está burlándose de su hermana, recordándole viejos juegos en los que él la asustaba escondiéndose entre las tumbas en ese mismo lugar, aparece el primer muerto viviente. Éste ataca a Barbara y su hermano la defiende, pero en la refriega se golpea con una tumba y muere. Barbara escapa y acaba encontrando refugio en una casa de campo, donde poco después aparece Ben, el que será el protagonista de la cinta. Barbara cae en un estado catatónico del cual apenas va a recuperarse, mientras que Ben se dedica a fortificar la casa. Romero usa una economía narrativa muy efectiva, propia de una película de bajo presupuesto (como era ésta) que tenía que ingeniárselas como se pudiera para poder contar la historia. De forma casi aristotélica, el director plantea un

espacio, la casa de campo (no es cierto del todo, porque hay algunas pocas localizaciones más, pero la mayor parte de la cinta se desarrollo en un solo escenario); un tiempo: desde el atardecer hasta la salida del sol de un mismo día; y una sola trama: la que concierne a los refugiados en la casa de campo. Otras técnicas ayudan a que, con pocos recursos, el espectador pueda tener la máxima información: mientras Ben va fortificando puertas y ventanas, la radio de fondo que está escuchando nos sirve para informarnos de qué ha ocurrido y qué está pasando en el exterior.

En el film, es la única vez en la que en la filmografía zombi de Romero se cita una causa de la invasión. Posiblemente se deba a la influencia de las películas de ciencia-ficción de la época, que se mueven en un contexto más científicista; en todo caso, en las posteriores deja de intentar justificarse. El origen de la plaga no importa; lo importante es el conflicto que en los personajes genera. Enseguida vemos como la película está tratando cuestiones de enfrentamiento social o de clase, en el microuniverso que representa la casa de campo donde se refugian los protagonistas. Como explica Williams:

[It]'s a film dealing with domination and possession on many levels. (...)The human survivors never unite to defeat the zombies. They are constantly at each other's throats and attempt to devour each other in a ironically metaphorical version of the outside assault by their living dead opponents. (2015: 27)

Se ha señalado cómo en el cine de Romero pivota sobre una dualidad dentro-fuera, en la que unos supervivientes acaban reclusos ante la amenaza zombi. El exterior es un entorno hostil y los personajes buscan un refugio que igualmente se revelará inútil ante sus discrepancias. Esta condición se cumple en la mayoría de las películas aquí analizadas, incluyendo *Night of the Living Dead*. Las únicas que exploran otras perspectivas y se alejan de esta dualidad son *Diary of the Dead* y el cómic *Empire of the Dead*. Es interesante analizar el papel de la casa de campo donde los personajes se refugian como espacio simbólico. Bishop enlaza este uso de un interior como nexos con las narrativas góticas, donde “the locations are perhaps more important in interpreting the complex messages of the movies than the zombie monsters themselves” (2011: 120). Esta casa de campo típicamente familiar de los 60 refleja las ansiedades culturales de la época como la desmantelación de la familia nuclear, los feminismos en alza, la lucha por los derechos civiles y los horrores de la Guerra del Vietnam (Bishop, 2011: 121). Una casa que, en apariencia es segura (representa un símbolo de civilización respecto a la barbarie exterior), pero que alberga varios secretos, entre ellos unos habitantes inesperados. Una vez dentro, los claroscuros que Romero crea con las sombras le darán a la casa un

aspecto siniestro y evocador de esa tradición gótica. Waller dice de la casa: “[It’s] a haunted house – dark, full of shadows and frightening sights, potentially a trap” (1985: 285).

Los personajes femeninos en *Night of the Living Dead* apenas tienen ningún peso en la trama: Barbara es un personaje más bien plano, oscila entre el estado catatónico y el histérico, y cuando por fin reacciona con algo de iniciativa para ayudar a Ben, es demasiado tarde y el resultado es que es capturada por los muertos vivientes. Permanece, como advierte Bishop, como una víctima pasiva, que recuerda a la damisela en apuros de las producciones habituales de terror de Hollywood de los años 30 (2010: 117). Judy, la novia de Tom, y la mujer de Harry son otros dos personajes femeninos totalmente planos que se pliegan a la voluntad de sus *partenaires* masculinos.

Ben es el único personaje que demuestra iniciativa y capacidad de acción: “ya me he enfrentado a ellos” (25'15”), dice en un determinado momento a Barbara, en una posible referencia al color de su piel y a lo que ello acarrea. El resto de personajes, tanto Barbara como los que aguardan en el sótano, se caracterizan por su pasividad. Ben es el único que parece haber entendido a qué tipo de amenazas se están enfrentando y toma un papel activo en la defensa del refugio. Realiza una especie de acto de empoderamiento cuando retira el cadáver del antiguo propietario en las escaleras del piso de arriba y se erige en el nuevo anfitrión de la casa. Los personajes que se ocultaban en el sótano, Harry y su familia y la pareja de jóvenes universitarios, enseguida revelan su actitud cobarde dando diversas excusas cuando Ben les afea el no haber salido a ayudar cuando estaba fortificando la casa. “No iba a arriesgarme cuando teníamos un sitio seguro” (42’), afirma Harry, que representa una autoridad patriarcal que se revela desfasada e inoperante. El conflicto entre supervivientes se hace patente desde el primer momento en que se unen ambos grupos, cuando discuten qué sitio es el más seguro de la casa. La cinta, afirma Williams, “simbólicamente captura el estado de ánimo de su época al representar simbólicamente una América dividida contra sí misma” (2015: 31). Es interesante el enfrentamiento entre Harry y Ben: ambos hombres, de diferente clase y raza, se enzarzan en una discusión interminable antes que cooperar para un bien común. Ésa es la razón (las luchas patriarcales) por la que, en último término, los personajes no encuentran una salida a su situación. La espiral de violencia, tanto física como verbal, va en aumento (una característica habitual en el cine de Romero) y los desacuerdos entre los supervivientes llevan al desastre: ninguno de los habitantes de la casa sobrevivirá porque no han podido llegar a ningún acuerdo. Irónicamente, en el último asalto de la noche, Ben encuentra

refugio en el sótano, como tanto insistía su adversario Harry.

Finalmente, al llegar la mañana, las patrullas que se dedican a barrer el territorio en busca de zombis llegan a la casa de campo. Al advertir movimiento dentro de la casa, uno de los francotiradores abate a Ben, en una muerte absurda que puede conectarse con los finales irónicos de muchas historias de los cómics de EC o de los capítulos de series como *The Twilight Zone* (CBS, 1959-1964). Con los cazadores avanzando en masa en busca de zombis, se produce una identificación entre ellos: ambos se guían por su impulso por acabar con los otros, sólo que los cazadores muestran un sadismo y una disfrute del que carecen los muertos vivientes. Este retrato también revela un significado profundo de inoperancia y desconfianza de los cuerpos de seguridad, que en este nuevo orden no pueden velar ya por el ciudadano.

Este final es el que da una significación profunda a la raza del protagonista. En un momento de lucha por los derechos civiles, el mismo año en que es asesinado Martin Luther King, el hecho de que el protagonista sea de color es revelador. Las discusiones entre él y Harry reflejan ese conflicto latente en Estados Unidos, y la violencia racial aparece ciertamente en la película. “No en vano, las batidas organizadas por los humanos para aniquilar a los resucitados producen un estremecedor sentimiento de familiaridad con las persecuciones a que fue sometida la raza negra a finales de la década” (García Romero, 1994). A pesar de todo, las implicaciones de lucha racial son casi casuales desde el punto de vista técnico. Romero explica que en el primer guion, el protagonista era blanco. El actor, Duane Jones, de color, fue el mejor que Romero pudo encontrar entre sus amistades. Pero eso no resta la fuerza que ese simbolismo azaroso representa en la película:

And then, we finished the film, we were actually driving it to New York to see if anyone would want to distribute it, and that night, on the car radio, we heard that King had been assassinated. And all of a sudden, the film took on the feel of a racial statement. That was not intended at all. The same things happened to that character when he was white. The posse shot him, because they thought he was a zombie. (Robey, 2013)

Night of the Living Dead resulta un gran logro y un hito en el cine de terror, abriendo paso a un género y presentando la imagen de una nación en la que los viejos valores se revelan como dañinos y caducos, y que sólo llevan al caos si no se plantean cambios personales, políticos y sociales de envergadura. Esta idea, que Romero irá desarrollando en el resto de películas, tiene aquí su germen. Además, su pesimista giro final ilustra su principal idea de fondo: que el monstruo real, el Otro a quien temer, no es tanto el muerto viviente como el propio ser humano.

4.2. *Dawn of the Living Dead*

Tras diez años después de su debut zómbico, Romero volvería en 1978 con *Dawn of the Dead* (ocasionalmente, y a partir de ahora, citada de forma abreviada como *Dawn*) al género que él mismo había inaugurado¹⁸. Ésta resultará una de sus más aclamadas, a la vez que más atendidas por el ámbito académico, puesto que en ella se pone de relevancia claramente la metáfora social que representa el muerto viviente, en este caso, como veremos, asociado a la crítica del consumismo exacerbado de la época. Bishop lo afirma así: “The metaphor is simple: American in the 1970's are the true zombies, slaves to the master of consumerism, mindlessly migrating to stores and shopping malls for the almost instinctual consumption of goods”. (2011: 130)

El nivel de sangre en pantalla, de violencia explícita que incluye miembros sajados, disparos a bocajarro, suicidios o decapitaciones, aumenta exponencialmente en esta película, haciendo de Romero uno de los primeros en transitar la senda del cine gore, aquella rama del cine que pone el énfasis en el terror sobre el cuerpo y su mutilación.

La película arranca en un estudio de televisión donde trabaja Fran, la primera de los protagonistas que conoceremos. La confusión de las informaciones está llevando al caos al estudio. El propio Romero hace un cameo interpretando a un director de realización que intenta poner orden a una situación que ya se ha descontrolado. Esta escena es muy reveladora, pues parece casi un elemento metaficcional. Williams comenta al respecto: “Romero's director attempts in vain to articulate and put into practice principles of morality and rationality which could save his various cinematic characters facing dangerous situations”. (2015: 94). Una de los protagonistas, Fran, se debate entre su deber y la propuesta de huida que su marido, Steven, le hace. Los otros dos protagonistas son policías de asalto que, en el momento de empezar la acción, se encuentran en un operativo con el que desalojar a unos supuestos traficantes puertorriqueños de un edificio habitado por miembros de clase baja, pero que se revelará lleno de zombis. En la escena del asalto, vemos que uno de los policías demuestra un talante racista que lo conecta con la imagen final con la que nos quedamos en *Night of the Living Dead*. La tensión hace que este cuerpo de asalto empiece a disparar indiscriminadamente a vivos y a muertos: así se introduce a otro de los protagonistas,

¹⁸ Entre ambas, Romero realiza varias producciones: *There's Always Vanilla* (1972), *Jack's Wife* (1973), *The Crazies* (1973), y *Martin* (1978), todas ellas sin relación con la temática zombi.

Peter, un policía de raza negra que acaba con él. Esta primera horda de zombis es llamativamente diferente a la primera película. En *Night of the Living Dead*, el único personaje de color era Ben, y éste terminaba asesinado por la muchedumbre. Aquí los primeros muertos vivientes que vemos son todos miembros de minorías étnicas: afroamericanos y latinos. Su avance parece querer hacer un guiño al zombi del vudú tradicional y las películas de Hollywood de los '30.

Roger, el otro policía protagonista que se encuentran en el asalto, es testimonio del ataque de los primeros zombis a sus compañeros y a otros habitantes del edificio. Además, observa el suicidio de un joven policía que no es capaz de enfrentarse a una situación extrema como la que están viviendo¹⁹. Roger y Peter se encuentran en el sótano, donde los habitantes han recluso a sus muertos, incapaces de matarlos nuevamente. Esa incapacidad por hacerlo, esa confusión entre lo que son y lo que no son los zombis será un tema moral común en las películas de zombis, tanto de Romero (*Survival of the Dead*) como en otras producciones (segunda temporada de *The Walking Dead*). En el sótano, los protagonistas se encuentran con un cura puertorriqueño que camina a trompicones con muletas (sólo tiene una pierna). Éste parece ser el nexo de unión entre zombis y humanos. Explica de forma sobria las razones por las que sus vecinos se negaban a acabar con sus muertos y formula la necesidad de encontrar una manera racional de lidiar con una situación cada vez más fuera de control: “When the dead walk, señores... We must stop killing... or we lose the war” (15'05”)²⁰.

Los protagonistas finalmente se unen y en su huida, el helicóptero que les transporta sobrepasa varias patrullas de voluntarios y cuerpos de seguridad. La cámara baja para ofrecernos planos desde tierra donde reina un espíritu de camaradería parecido al de las escenas finales de *Night of the Living Dead*, pero que aquí deriva en compartir bebidas y un tono más propio de una quedada de amigos que de una batida a vida o muerte:

[This] reveal further both the absurdity of male indulgent violence and the reinforcement of the priest's message concerning the cessation of killing. With grotesque male figures such as those living on a diet of beer and violence, humanity will certain 'lose the war'. (Williams 2015: 96)

El helicóptero aterriza en un centro comercial abandonado y los protagonistas deciden explorarlo en busca de avituallamiento. Pero la búsqueda de víveres pronto degenera en la recogida de todo tipo de bienes de consumo; desde este punto de vista,

19 Ese suicidio prefigura el que está a punto de cometer Peter al final de la película.

20 La versión en español es sensiblemente diferente en la traducción: “Cuando los muertos se echan a andar, ¿para qué obstinarse en matarlos? No hay forma de vencerlos”, y no aporta el matiz del original.

los supervivientes no se distinguen de los zombis que siguen el comportamiento recordado de ir al centro comercial. Éste se convierte en el quinto protagonista de la película. Su importancia radica en su simbolismo como emporio consumista. Gagner (1987: 87) señala que el propio Romero lo describe en el guion original, usando una terminología religiosa, como el “templo de la codicia consumista”, pero en el que en su estado presente es tan sólo un hallazgo arqueológico que revela a los dioses y las prácticas de una civilización ya perdida. Williams, en su teoría sobre la relación del naturalismo de Zola con las películas de Romero, siguiendo a Bowlby (1985), señala el paralelismo entre los grandes almacenes de *El paraíso de las damas* y el centro comercial, su evolución del siglo XX: “Parisian ladies become objetified and lose their vitality, becoming little better than dead bodies within a mechanical parody of equality, a situation resembling both contemporary mall shoppers and *Dawn of the Dead's* actual zombies” (2015: 92). Bishop, siempre relacionando a Romero con la narrativa gótica, ve el centro comercial como elemento inscrito en esta tradición, puesto que es un espacio que, de lo familiar y conocido, va convirtiéndose en un sitio para el misterio, el horror y finalmente la muerte (2010: 144), mientras que Fernández Gonzalo observa en el centro comercial el resultado de una inversión de las técnicas publicitarias: se ha pasado del uso de los espacios públicos para la publicidad a la privatización de espacios que permiten “el simulacro de pequeñas ciudades-mall” (2011: 48)²¹.

El conflicto ético de matar a semejantes, que ya hemos comentado anteriormente, vuelve a aparecer. En *Night of the Living Dead*, Harry no es capaz de acabar con su hija, cosa que le cuesta la vida. Aquí, cuando Steven se pregunta por qué la gente no se está organizando como lo hacen ellos y no se enfrenta a la amenaza, Peter (que ha visto lo que ocurría en el sótano del edificio que asaltaron) le pregunta si llegado el momento sería capaz de disparar a su esposa. Mientras, los consejos de la televisión no dejan de repetir que aunque puedan parecer las personas que antaño conocieran, esas criaturas no son más que monstruos voraces de carne y que no hay que dudar en su exterminio. Para Martínez Lucerna, el zombi es “el cuerpo hiper-corporalizado y deshumanizado de una persona que fue en el pasado” (2012: 157). Es por ello que con frecuencia nos encontramos a los personajes de las películas de zombis en esta diatriba. “A través de la memoria son capaces de restituirlos en su identidad y en su diferencia de humanos, en

21 Añade: “El caso es tener algo que hacer en estas subciudades. Y algo que consumir, siempre de manera indiscriminada, en masa y por propagación constante. El zombi representa en este punto la brutalidad de la estructura económica que consiente en un capitalismo dionisiaco de bienes de consumo inútiles, tecnología de ocio regulada y espacios hipercodificados” (2011: 48).

esa cercanía que parece consistir en su completa alteridad” (2012: 158).

El grupo decide por el momento reavituallarse en el centro comercial. Romero hace otro guiño a su primera película cuando los personajes visitan la armería del centro comercial y volvemos a ver unos planos de cabezas de animales disecadas. En *Night of the Living Dead* unos planos muy similares seguían a la entrada de Barbara en la casa de campo y eran una anticipación del destino de los personajes en dicho escenario; ahora, vuelven a ser fatídicos porque el grupo ya empieza a ver el centro comercial como una solución en vez de como un medio hacia un fin, que es el sobrevivir. En las siguientes escenas, tras hacer limpieza de todos los zombis que permanecen dentro y asegurar las puertas, el grupo se entrega a un frenesí consumista (probándose ropa, disfrutando de obetos de lujo, etc) que en nada los diferencia a los zombis que instintivamente se acercaban al centro comercial por instinto. Pero esta fantasía consumista de unos grandes almacenes abiertos sólo para ellos en sí mismo un comportamiento vacío que termina por llevarles al hastío. Al pasar de los días, terminan viviendo por inercia y perdiendo parte de su identidad. Sólo les queda consumir, igual que los zombis de los que están rodeados.

Para Bishop, desde una perspectiva materialista, los personajes fracasan por su intento de reconstruir una sociedad en el momento en que tienen medios para hacerlo, y sin embargo, se obstinan en repetir un modelo obsoleto, basado en el consumo y no en la producción. Si para Hegel, dice Bishop, el trabajo es una forma de autorrealización y autoconciencia, los protagonistas pierden lo que les hace esencialmente humanos al pasar a ser meros consumidores. Esto se relaciona (Fernández Gonzalo, 2011: 45) con el cambio de paradigma de una sociedad del ocio, que ha trocado esta idea desde un “no hacer nada” a un “consumir”. Los zombis que se ven atraídos por el centro comercial (“Era una parte importante de sus vidas” (1h 19’), comenta al respecto Steven preguntado por el comportamiento de los muertos vivientes que vagan por los grandes almacenes) son una hipérbole de la burguesía tardocapitalista: consumidores compulsivos sin ninguna contribución productiva. Y efectivamente, es inevitable asociar las imágenes de los muertos vivientes a las puertas de los grandes almacenes con las que nos ofrecen los noticiarios del frenesí que se apodera de los compradores cada vez que empiezan las rebajas de temporada en El Corte Inglés.

Uno de los puntos más interesantes de la mirada de Romero en este punto es el juego de espejos que propone. Son significativos los numerosos planos con los que la cámara relaciona los maniqués del centro comercial con los zombis. Se produce una

objetificación de los cuerpos, que son apenas aquello que los representa (carne), pero esta identificación luego se extiende a los supervivientes, por ejemplo en la escena en la que Fran se maquilla igual que uno de ellos (confirmado con varios planos enfrentados de uno), u otra en la que, en medio de la sección de ropa y en presencia de los maniqués, Peter se prueba unas bandoleras de munición y ensaya un gesto de vaquero delante de un espejo.

Como personaje, Fran está en las antípodas de la Barbara de *Night of the Living Dead* y es un clara señal del empoderamiento que la mujer estaba consiguiendo en la década de los 70, cuando se rueda la película. Aquí ya vemos un personaje femenino mucho más desarrollado y cuyo protagonismo es mucho más acentuado que el de aquella, puesto que incluso la película da inicio con un plano suyo²². Ella es la única que se niega a quedarse más tiempo del necesario en el centro comercial. Dice lo que piensa y pide ser informada de todo lo que hace el resto del grupo, tomar parte de las decisiones y ser de ayuda, a pesar de que se revela que está embarazada de tres meses. Quiere, además, aprender a disparar y a pilotar el helicóptero con el que han huido por si a uno de ellos le pasara algo. Steven le propone matrimonio a Fran cuando parece que están en la seguridad del centro, como si estuviéramos encaminándonos a un final feliz donde el héroe consigue a la dama, pero Fran declina la propuesta: “No es momento para anillos. Éste no es el lugar” (1h 25’), porque es ella quien ve que el centro no es el verdadero refugio que buscan. Gracias a su decisión, es ella quien se encarga de volar el helicóptero que la salvará a ella y a Peter.

Pero lo que llama mucho la atención en cuanto a los personajes es el cambio que se produce en Romero en la manera de enfocar a los zombis y a la violencia que se ejerce sobre ellos. En *Night of the Living Dead*, la mayor parte de la violencia venía dada por los muertos vivientes. En este caso, la violencia es fundamentalmente contra ellos. Los vivos tienen muchos más recursos y esa violencia no sólo tiene como fin la supervivencia sino que en muchas ocasiones es ejercida de forma gratuita (a través del ataque de locura del policía de asalto al principio de la película, o en la particular carnicería que realizan los saqueadores cuando consiguen entrar en el centro comercial). Romero está empatizando progresivamente con el zombi, que ahora no es sólo amenaza sino también víctima (lo veremos en las siguientes entregas de la saga), y aquí puede observarse a través los diversos planos en los que asistimos a la ejecución de un zombi

²² Fran puede considerarse un antecedente de Sarah, la protagonista de *Day of the Dead*, que analizaremos en el siguiente apartado.

desde su punto de vista, con el arma encañonándonos (ver Anexos).

Como la anterior película, sólo que a una escala mayor, el final se precipita cuando unos saqueadores entran en el centro comercial dejando vía libre a que los zombis también lo hagan. La falta de diálogo y el egoísmo consumista de ambos bandos, que niegan la posibilidad de cualquier entente son la causa del desastre total. Los saqueadores no hacen nada muy diferente al grupo cuando entra en el local, sino que lo hace a un nivel mayor. Steven es el que muestra más resistencia a la entrada de los saqueadores y se lanza a enfrentarse contra ellas en una situación de clara desventaja: “¡Eso es nuestro, nos lo hemos ganado!” (1h 37'), exclama. Peter, que parece haber entendido las palabras del cura puertorriqueño, ve que no tiene sentido enfrentarse a ellos. Ambas decisiones marcarán sus destinos.

Las escenas finales, con los saqueadores no sólo haciendo pillaje para su supervivencia, sino propiamente vandalismo, destruyendo todo lo que encuentran a su paso, es la metáfora más clara de ese consumismo agotador de recursos que ha igualado a los vivos y a los muertos. Con Roger y Steven eliminados porque han terminado por sucumbir a ese deseo materialista, Fran escapa, con un Peter que, anulado por la incapacidad de gestionar la situación, está a punto de suicidarse. La necesidad de sobrevivir da un nuevo propósito a Peter evitándole hundirse en el nihilismo consumista al que se rindieron sus compañeros. Ambos consiguen escapar en helicóptero, y a pesar de que sabemos que les queda muy poco combustible, podemos adivinar que quizá si tendrán opciones a construir un mundo nuevo para ellos, con un nuevo orden y unas nuevas reglas que deje atrás la violencia y el modelo de relaciones sociales anterior.

4.3. *Day of the Dead*

La siguiente entrega de la saga, *Day of the Dead* (ocasionalmente, y a partir de ahora, citada de forma abreviada como *Day*), aparece en 1985 y durante mucho tiempo (la siguiente no sería hasta 2004) se consideró que Romero se había centrado en hacer una trilogía que, contando una película por década, reflejaba las ansiedades de la época que vio nacer a cada una. Si en *Night of the Living Dead* el conflicto era la lucha por los derechos civiles y el horror de la guerra de Vietnam y en *Dawn of the Dead* Romero enfocaba su crítica al consumismo desenfrenado de los 70, en *Day of the Dead* la cuestión de fondo parece ser una crítica al militarismo como brazo fuerte de una administración conservadora, al decir de Williams (2015: 185), “a critical interrogation of

the Reagan era”.

El inicio de *Day of the Dead* se relaciona directamente con el film anterior de diversas formas: primero, porque empieza con un plano de la protagonista, Sarah, despertándose de una pesadilla, al igual que Fran en *Dawn of the Dead*²³; segundo porque al despertar, Sarah se encuentra en un helicóptero con algunos supervivientes, tal como terminaba *Dawn*, lo que le otorga una especie de falsa continuidad a ambas historias. En realidad, se nos dice que han pasado cinco años desde el inicio de la invasión zombi, y el grupo de Sarah (el piloto afroamericano John, el irlandés Williams y el soldado hispano Miguel²⁴) está haciendo una salida de reconocimiento buscando a supervivientes. La expedición no tiene éxito (Romero la aprovecha para dar una muestra de la decadencia de la civilización tal como la conocemos con las imágenes de una California abandonada a su suerte, donde vuelan por el aire billetes de dólar que ya no tienen ninguna función) y vuelve a su refugio, una instalación militar subterránea que parece representar los miedos de la Guerra Fría.

La primera imagen que tenemos de los militares que sobreviven allí es uno de ellos regando unas plantas de marihuana, mostrando lo que será uno de los trasfondos de la película: la crítica al estamento militar, que aquí representa el brazo armado de un gobierno que no puede ver la realidad de la situación que se vive por su arrogante sentido de superioridad (Bishop, 2010: 174).

En *Day of the Dead*, tenemos a dos protagonistas principales. Uno es Sarah (Lori Cardille, la actriz que la interpreta, es la primera en aparecer en los títulos de crédito). Es uno de los miembros del equipo científico y se dedica a investigar las causas del origen de la epidemia. Su personaje es una evolución del de Fran en *Dawn*. Ella y John, el piloto afroamericano, son el reflejo aumentado de Fran y Peter²⁵ en la película anterior y, además, serán también los únicos en sobrevivir (añadiendo a un tercero, William, en esta ocasión). El otro gran protagonista consideramos que es Bub, el zombi, del que nos ocuparemos más adelante.

23 Hay una diferencia: en *Day of the Dead*, somos testigos de la pesadilla que está teniendo Sarah: está en su habitación, frente a una pared desnuda en la que hay sólo un calendario que marca octubre (Williams [2015: 138] señala que temporalmente nos ubica en la fecha de las elecciones -noviembre de 1984- que iban a dar el segundo mandato al demócrata Ronald Reagan), cuando emergen una miríada de brazos de muertos vivientes de la pared.

24 Williams afirma de ellos que “they also embody minority groups often denigrated by a racist and patriarchal society (...). Romero respectfully invests these outsiders characters with indisputable qualities of human dignity”. (2015: 139)

25 ¿Es aventurado pensar que, en el uso de referencias y lenguaje bíblico de Romero, Peter sea la “primera piedra” de un nuevo orden al sobrevivir en *Dawn of the Dead*? ¿Y que John, en *Day*, sea su continuador al ser el “discípulo al que el maestro más amaba”? Lo dejamos a discreción del lector, pero no se nos antoja descabellado.

Al volver a la base, los protagonistas deben ayudar a capturar algunos muertos vivientes para la investigación que está llevando a cabo el doctor Logan. Al intentar atraerlos a una trampa y comprobar que se resisten a ello, se comenta: “No vienen. Se estarán oliendo lo que va a hacerles *Frankenstein*. Están aprendiendo a pensar.” (12' 45") No es sólo una nueva muestra de la evolución que están experimentando los zombis, como iremos viendo, sino que Romero prosigue la empatización ya vista en el apartado anterior y en esta secuencia son vistos como víctimas indefensas, mostrando confusión, enfado e incluso miedo. Su comportamiento es muy humano, alejado del automatismo inconsciente con el que los vemos en *Dawn*.

Como reflejo de la escena del asalto armado al centro comercial de *Dawn*, en *Day* los militares presentan un carácter arrogante, machista y racista. La discusión de Sarah con ellos es un enfrentamiento contra el patriarcado que considera la labor científica que en teoría están llevando a cabo en la base como una pérdida de tiempo. El entendimiento entre ambas facciones, la militar, encabezada por el capitán Rhodes, y la de los científicos, liderada Sarah, es imposible desde el inicio. Ella se muestra abierta al diálogo y a la colaboración en varias ocasiones, pero sus esfuerzos caen en saco roto. Estamos ante tres bandos diferenciados y tres maneras de enfrentarse a la realidad: el militar, encabezado por el capitán Rhodes, se obstina en enfrentarse a la invasión (“Esto es una maldita guerra” (31' 34"), exclama); el científico, liderado por Logan, busca comprender el fenómeno; y el civil, integrado por los pilotos John y William, más cabal, simplemente quiere dejarlo todo atrás para empezar de cero. Fernández Gonzalo (2011: 68) afirma que “el enfrentamiento entre la fuerza y la razón, entre los estamentos de defensa y del conocimiento, es un motivo constante durante todo el metraje”.

Al bajar al laboratorio, conocemos las investigaciones del doctor Logan, al que veremos caracterizado como una caricatura del doctor Frankenstein (Bishop, 2010: 175). Su cometido es experimentar para encontrar una cura para la infección, pero sin embargo lo que está haciendo es intentar entender cómo funcionan para poder controlarlos, comportándose con ellos como un padre autoritario ante sus hijos. Se establece un paralelismo entre Rhodes y Logan:

He represents the insanity of a scientific establishment which also mirror's Rhodes' embodiment of the violently mad military mind. (...) Logan believes in 'domestication as control' and verbally demonstrates his adherence to the values of the old society. While Rodes believes in the military values of obedience and control, Logan articulates its civilian parallels. (Williams 2015: 141)

Aquí entra en escena el que será el otro gran protagonista: Bub, el zombi con el

que Logan ha conseguido los mayores avances. Otorgándole un nombre, Bub se diferencia de la masa y adquiere su propia individualidad: es parte de ese camino que, veremos, Romero está haciendo hacia la rehumanización del muerto viviente y que ya hemos podido apreciar en los sentimientos que estos demuestran al ser capturados. Bub está realizando progresos que parecen demostrar un aprendizaje: responde a estímulos (un cassette que contiene, irónicamente, el coro final de la 5ª sinfonía de Beethoven, donde se habla de que “todos los hombres serán hermanos”) y a ciertas órdenes, y será capaz de emocionarse por la muerte de su padre/mentor (Logan) al final de la película: “Bub is shown to be capable of mercy, restraint, contemplation and enjoying things other than shouting at or killing people” (Paffenroth, 2006: 53).

Con todo, tanto la investigación legítima de Sarah para encontrar las causas del brote como la de Logan para intentar “reeducar” a los zombis y controlarlos no interesa a Rhodes. Éste ejerce un reinado del terror por las armas y da un ultimátum a Logan para que dé con resultados concretos. Descubierta su línea de investigación, defiende su trabajo diciendo que “la conducta civilizada nos distingue de los seres inferiores”, pero es evidente, como veremos, su hipocresía.

Los civiles viven en un nivel inferior a los militares, dentro de las minas donde se aloja el complejo subterráneo. Allí, John y William han montado su particular retiro en una caravana y emulando un jardín. Su distanciamiento físico y mental del resto de los personajes es evidente. John iguala la investigación de Sarah con toda la información que almacena su refugio subterráneo: censos, patentes, documentos oficiales... Datos que ya son inútiles, documentos que atestiguarán su civilización a los improbables supervivientes: en palabras de Borges, “lego la nada a nadie”. John prosigue: “Descifrar esas cosas no es misión de los hombres. Lo que haces es una pérdida de tiempo. Y tiempo es todo lo que tenemos” (45' 51")²⁶. La causa es indiferente, lo que es importante es afrontar las consecuencias. Esta conversación y el hallazgo posterior en el laboratorio de Logan llevan a Sarah al punto donde se encontraba Fran al final de *Dawn*: ver que el viejo orden social está condenado. John tiene razón y no tiene sentido luchar por recuperar algo que ya está perdido.

La acción que lleva al habitual caos final de Romero se desencadena aquí por una serie de sucesos: Miguel, el soldado psicológicamente traumatizado por esta “maldita

²⁶ Al igual que Peter en *Dawn*, John usa un lenguaje religioso que parece aseverar lo dicho en la nota anterior. Señala la posible causa de la plaga zombi como un castigo divino y, más adelante, será impelido a llevarlos en su helicóptero a la “Tierra prometida”.

guerra de Rhodes²⁷, es herido en una nueva captura de especímenes que sale mal y donde mueren varios soldados. Esta crisis lleva a descubrir que Logan está alimentando a sus experimentos con los restos de los soldados muertos, lo que ocasiona que Rhodes mate al doctor y decida huir en el helicóptero. Miguel, mientras tanto, decide autoinmolarse subiendo al exterior y dejando entrar a los zombis al refugio: así empieza la invasión final que resulta en la muerte de todos los personajes excepto Sarah, John y William.

En la escena final, los tres supervivientes parecen haber encontrado refugio en una nueva isla. Es un nuevo edén en el que empezar de cero una nueva sociedad, ya sin el titubeo del final dudoso de *Dawn*. Sólo que, para continuar con su visión heterodoxa, Romero no planta a un Adán y Eva en el paraíso, sino que incluye a un tercero, confirmando que el viejo modelo de relación humana (no en el sentido literal sino en el metafórico) tiene que superarse, y confirmando que las palabras de John en el búnker eran una anticipación del final: “Podemos volver a empezar. Podemos tener hijos y enseñarles. Enseñarles a que no vuelvan aquí a desenterrar este pasado” (45').

En *Day of the Dead*, Romero prosigue su avance en mostrar a los personajes humanos como los verdaderos monstruos y, por contra, humanizando a los zombis permitiendo cada vez más su identificación para con el público. Tendrían que pasar casi veinte años para que el director volviera a usar la metáfora del muerto viviente para hacer una crítica de la realidad de su país²⁸. Y en ello, el 11-S tendría una importancia capital.

4.4. Land of the Dead

Como señalábamos en un artículo anterior²⁹, a pesar de que las narrativas zombis habían arrancado a principios del siglo XX³⁰ y su verdadera expansión se vería impulsada, en este orden, por las consiguientes popularizaciones gracias a su primera penetración en el imaginario hollywoodiense en los años 30 del siglo XX y más tarde por la labor de Romero

27 Su comportamiento post-traumático parece remitir al de los soldados que volvieron de la guerra de Vietnam, retratado numerosas veces en el cine.

28 Bishop apunta como motivo que “The United States of the 1990's was perhaps too financially secure, too politically stable, to foster socially and culturally critical of fear-inducing films”. Los años de la administración Clinton, sin apenas crisis externas y con un crecimiento económico importante, llevan al género de zombi a un estado de manierismo y parodia, como apuntábamos anteriormente. Son frecuentes las comedias con zombis (*Return of the Living Dead*, O'Bannon 1985 y secuelas) que relativizan el componente terrorífico de estos monstruos.

29 Cfr. nota 6, pg. 278.

30 A pesar de los antecedentes, Bishop (2010: 13) afirma, siguiendo a Dendle: “the zombie is the only supernatural foe to have almost entirely skipped an initial literary manifestation, passing directly from folklore to screen”. Nos encontramos algunos referentes de renombre escasos: Shelley, Lovecraft, Matheson.

a partir de 1968, el aumento más espectacular de estas producciones se concentra a partir del año 2001. La base de datos IMDB³¹ recoge actualmente 2.636 títulos relacionados con el género (contando películas, series, cortometrajes y videojuegos), de los cuales 65 aún estaban por estrenar. Lo mismo ocurre con el fenómeno de las novelas de temática zombi, que de una docena en las décadas anteriores a 2001, se disparan a más de 60 desde ese año, y con los cómics: apenas 5 antes de 2001, frente los 35 posteriores³². ¿A qué es debido esto? Bishop (2010: 198) pone en paralelo el auge de un género de terror cada vez más sangriento en los años 70 como reacción a los horrores de la guerra de Vietnam y la extraordinaria revitalización de las narrativas zombi a partir de los ataques del 11-S en Estados Unidos y el inicio de la “Guerra contra el Terror”. Como estudiaba el volumen editado por la doctora Marta Fernández, los ataques terroristas del 11-S provocaron la mayor ola de paranoia y ansiedad en la sociedad estadounidense desde el ataque de Pearl Harbour en 1941. Y esa ansiedad cultural, ese estrés postraumático, fue recogido y sublimado casi inmediatamente por la cultura popular y especialmente por las producciones audiovisuales. Bishop afirma que:

Zombie narratives have been reconditioned to satisfy a new aesthetic, but they also returned to prominence because the social and cultural conditions of a post-9/11 world have come to match so closely those experienced by viewers during the civil unrest of the 1960s and '70s. (2011: 25)

Land of the Dead (2004) es la primera película de Romero tras el 11-S y su claro motivo inspirador. Continúa una línea cronológica interna con el resto de producciones zombi de Romero hasta la fecha³³, situándonos en un contexto en el que la invasión ha tomado el mundo y quedan muy pocos focos de resistencia humana, uno de ellos, una zona acotada de Pittsburgh por el río, donde se erige el rascacielos Fiddler's Green, donde se concentran los miembros de la élite dominante. A su alrededor, a nivel de calle pero relativamente a salvo, viven las clases populares, dedicadas como masa al mercadeo negro y a las distracciones que Kaufman, el adinerado propietario del rascacielos, les proporciona. Lo que queda de ciudad se ha convertido en un complejo militar organizado por Kaufman, cuyos paralelismos con George W. Bush y su guerra

31 <http://www.imdb.com/search/keyword?keywords=zombie> (última consulta, 15 de julio de 2016)

32 https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_zombie_novels (última consulta, 15 de julio de 2016)

33 A pesar de ello, hay un factor con el que se podría jugar para decir que *Land of the Dead*, cronológicamente, es la última de las seis películas, y es que en ella aparece el mismo actor de *Diary of the Dead* (2007) y *Survival of the Dead* (2009) interpretando de nuevo a un militar. ¿Es quizá, el mismo personaje, que ha cambiado de nombre ocultando su identidad, que después de huir de Plum Island, ha terminado como esbirro de Kaufman? En una entrevista, el director afirma: If you really wanted to look back, that same actor plays a role in *Land of the Dead*, but I couldn't use the same name because that's owned by Universal. But people might imagine that three years later he joins up with Dennis Hopper, so we'll see". <http://www.cinemablend.com/new/Interview-Survival-Dead-Writer-Director-George-Romero-18735.html> (última revisión, 17 de julio de 2016)

contra el terror son evidentes. Su creador comenta:

I had written a script before 9/11 and it was much more about homeland problems – AIDS and homelessness and the vanishing middle class. And a lot of things were in there; we had this vehicle driving through a little village, mowing people down and wondering why they're pissed off. All of a sudden, after Iraq, that just acquired more resonance. And we did a few things: we made the Fiddlers Green building taller to make it represent the World Trade Centre; and I threw in lines like 'I don't negotiate with terrorists.' I had a little more fun with it (*Time Out*, 2005)³⁴.

Fiddler's Green es un espacio cerrado accesible sólo a los miembros de determinada clase y raza. En él Kaufman ha construido un simulacro de la sociedad del siglo XX, un estado en miniatura que reproduce las mismas desigualdades y privilegios que la que se ha venido abajo. Al igual que *28 Weeks Later* (Fresnadillo, 2007), *Land of the Dead* (ocasionalmente, y a partir de ahora, citada de forma abreviada como *Land*) se basa en la idea de una civilización reconstruida que revela que “to rebuild the social order can be as horrifying or problemática as what it is meant to replace” (Zani y Meaux, 2011: 113). Dentro del complejo, la vida sigue como si no hubiera ocurrido nada: por primera y única vez en las películas de Romero ambientadas en el post-apocalipsis zombi, vemos que hay un lugar donde el papel-moneda sigue teniendo vigencia. Sus habitantes, todos blancos y de clase alta (los únicos miembros de otras razas en Fiddler's Green son criados), viven de espaldas a la realidad. Se establece una fuerte dicotomía entre arriba y abajo, que reproduce un orden social de clases. Romero introduce una metáfora dentro de una metáfora: dentro de las dependencias del rascacielos, vemos un plano de algunas jaulas decorativas con pájaros. Cuando todo se desmorona al final de la películas vemos en un plano más cercano y comprobamos que en realidad las jaulas no albergaban vida, eran pájaros mecánicos: la simulación antes mencionada. Cholo, uno de los soldados a sueldo de Kaufman, busca la complacencia de la élite de Fiddler's Green para acceder a ese espacio reservado, pero debido a su origen hispano se encuentra tras todos sus esfuerzos con una negativa. Cuando busca venganza por ello, es identificado por Williams como uno de esos “overseas dictators previously supported by American foreign policy such as Saddam Hussein, and now a menace since he has risen above his station.” (2015: 189). Al amenazar Cholo con disparar misiles sobre el rascacielos si no se le entrega una cantidad de dinero (o “le declararé una puta *yihad*” [53' 45"]), Kaufman asegura a su consejo, parafraseando a Bush Jr., que “no negociará con terroristas” (39'46").

El protagonista en esta ocasión es Riley, un miembro de las milicias de Kaufman

34 <http://www.timeout.com/film/news/631/> (última revisión: 12 de abril de 2016)

que ha decidido abandonar la ciudad: “Estamos encerrados. Yo busco un mundo donde no haya barreras” (21'30"). Como el resto de personajes a quien Romero permite sobrevivir en las películas anteriores, es uno de los pocos que ha comprendido que *Fiddler's Green* es un espejismo y está condenado a caer tarde o temprano. Mulligan, uno de los adversarios de Kaufman a pie de calle, busca la cooperación de Riley, pero desde el principio, éste no toma partido por él porque entiende que reemplazara a uno por otro sería continuar una situación cuando de lo que se trata es de un cambio de modelo radical.

Junto a Riley, Romero nos presenta a su compañero, Charlie, un joven de pocas luces y con media cara quemada, del que frecuentemente los milicianos hacen burla. Su inocencia y fidelidad, además de su aspecto físico y caminar renqueante, lo señalan como el nexo de unión entre los supervivientes humanos y los zombis de esta entrega, progresivamente humanizados. Uno de los rasgos más interesantes del film es la caracterización de los zombis, que no ha hecho sino avanzar desde lo que vimos en *Day* en el apartado anterior. Los muertos vivientes son ahora capaces de recordar, cooperar y, sobre todo, aprender, lo que les humaniza más allá de lo ya visto en *Dawn* y *Day*. Al inicio de la película vemos a un grupo de muertos vivientes que formaba una banda de música, intentando tocar los instrumentos, o una pareja de zombis adolescentes de la mano. En todo ello, el peso de esta caracterización recae en Big Daddy, un muerto viviente de color que representa un paso más allá de Bub en la anterior entrega. Vestido con su mono de empleado de gasolinera, Big Daddy se erige en el líder de la masa zombi, pero a la vez representa ese proletariado en lucha: aparta a sus semejantes de sus atacantes, les indica cómo usar herramientas e incluso les hace ser conscientes de que los fuegos artificiales que son lanzados son sólo para su distracción.

Se establece así un paralelismo, por primera vez, entre las hordas de zombis que aguardan fuera de la ciudad fortificada, con aquellos que sobreviven a los pies de *Fiddler's Green* en su amparo³⁵. En la primera incursión que vemos en el film, un compañero de Riley observa el comportamiento de los zombis y afirma “Es como si simularan estar vivos”, a lo que éste responde: “¿No es lo que hacemos todos? ¿Simular estar vivos?” (3' 37"). Al final del film, vuelve a hacerse hincapié en esa idea: el grupo de supervivientes deja vivir a Big Daddy, “sólo buscan su lugar” (1h 27').

35 Zani y Meaux piensan que “the walled-off community [could easily stand as] an allegory for George W. Bush's administration support for building a wall across the entire US-Mexico border”. (2011: 113)

Si en *Day* ya veíamos a los zombies como víctimas, en *Land* esto es, si cabe, más evidente al incidirse en una crueldad innecesaria (las luchas de zombies y su uso en el ocio de las clases bajas de la ciudad), cuanto más cuando muchas veces no parecen representar una amenaza, y nos recuerdan a las vergonzosas imágenes del trato de prisioneros en Abu Ghraib durante la guerra de Irak³⁶. “Creía que esto era una guerra”, dice el miliciano Charlie ante la violencia ejercida en una incursión nocturna contra los muertos, “pero es una masacre” (11' 30"). Se ha producido una inversión: de los cuerpos de seguridad públicos que hacían batidas contra los zombies en *Night* hemos pasado a unos mercenarios que saquean víveres y que están más cerca de los vándalos en moto de *Dawn* que de la autoridad. ¿Podría tratarse de una referencia a los abusos cometidos por las empresas militares privadas que operaron en Irak tras la guerra?

La codicia es el pecado que hunde Fiddler's Green, al igual que ocurría con el centro comercial de *Dawn*. Por una parte, la crisis se inicia en la torre cuando Cholo decide huir con el vehículo de asalto blindado de Kaufman y éste envía a Riley a por él, desconociendo que sus intenciones también eran abandonar la ciudad. Por otra, como subtrama que avanza al mismo tiempo, una “conciencia de clase” ha despertado al otro lado de las vallas y los zombies, encabezados por Big Daddy, se dirigen hacia el rascacielos. El asalto al privilegiado entorno de representa la revuelta de las clases oprimidas. Kaufman, ante su plan fracasado y las hordas de zombies que han atravesado el río, exclama “¡No tenéis derecho!” (1h 10'), de manera análoga a Steven en su defensa del centro comercial en *Dawn*. Finalmente es Big Daddy quien da cuenta del mismísimo Kaufman. En la escena final, cuando Riley y los suyos parten al norte, a buscar “la tierra prometida” en *Day of the Dead*, ven avanzar al grupo de zombies de Big Daddy, y lo dejan seguir. “Sólo buscan su lugar. Como nosotros” (1h 27'), dice Riley. Big Daddy, así, se ha convertido en la evolución natural de Peter en *Dawn* y John en *Day*, sólo que ahora ha pasado al “otro lado” (1h 13'), pero sus intenciones siguen siendo las mismas: encontrar un espacio de convivencia en el que empezar de nuevo. A cargo de Fiddler's Green quedará Mulligan, el mencionado adversario popular de Kaufman, pero Romero deja en el aire si su gestión será más acertada que la tiranía de aquel, o está destinado a repetir los mismos errores reproduciendo un modelo de sociedad caduco. Pero ciertamente, *Land of the Dead*, a pesar de su crítica al sistema, es una de las que plantea un final más optimista. Al partir el grupo de Riley, se liberan los últimos fuegos artificiales (que se

³⁶ <http://www.usnews.com/news/iraq/articles/2008/05/20/recalling-the-shame-of-abu-ghraib> (última consulta, 25 de julio de 2016)

usaban para distraer a los zombis y que ya no tenían utilidad) como para marcar un nuevo día de la independencia, un nuevo punto de partida sobre el que construir un nuevo paradigma social.

4.5. *Diary of the Dead*

En *Diary of the Dead* (2007), tras el retorno a una producción de gran presupuesto para unos grandes estudios que resultó *Land of the Dead*, Romero decide dar un paso más allá y volver a sus orígenes para rodar una película de bajo presupuesto en la que seguir teniendo la máxima libertad creativa. *Diary of the Dead* puede representar un punto y aparte en la filmografía del director no sólo por lo dicho, sino porque el film constituye una vuelta al punto del origen de la invasión (como en *Night of the Living Dead*) para analizar el papel de los medios de comunicación en una sociedad globalizada como la nuestra, una metáfora de las políticas de mediación de las sociedades actuales (Fernández Gonzalo, 2011: 124); una obra que revela a un autor que no se ha encasillado y que se demuestra al tanto de las nuevas circunstancias histórico-culturales de nuestra sociedad.

A pesar de que *Diary of the Dead* (ocasionalmente, y a partir de ahora, citada de forma abreviada como *Diary*) es una de las películas más interesantes de la saga por su trasfondo crítico, el argumento es muy sencillo. El film sigue a un grupo de jóvenes que está realizando una película de terror para un proyecto universitario junto a un profesor, pero ante el estallido de la invasión zombi, deciden volver a casa. Jason, el director aficionado, resuelve grabar todo lo que ocurre para dejar testimonio gráfico de la hecatombe. Al comprobar que sus familiares han muerto y no tienen lugar al que volver, el grupo termina refugiándose en la mansión de uno de los actores, protegida por decenas de cámaras de seguridad, que finalmente se revelarán inútiles ante el avance de los zombis.

La película empieza *in extrema res*: en el prólogo, sabemos que Jason, el cámara del grupo, ha fallecido, pero su pareja, Deborah ha decidido continuar su labor para dejar un testimonio veraz y objetivo de todo lo que ocurrió. Las noticias de los canales tradicionales contrastan con las que pueden encontrarse en internet; en la televisión, los personajes ven que las imágenes tomadas por videoaficionados y colgadas íntegramente en la red han sido manipuladas para, en el primer ataque zombi registrado, dar la culpa a unos delincuentes latinos que habían sido dados por muertos. En *Dawn of the Dead*, Romero ya realizaba alguna crítica al medio televisivo. "He depicts it as dishonest and

emotionally unstable.” (Williams, 2015: 94)³⁷, pero es en *Diary of the Dead* donde su discurso se centra básicamente en esta crítica a los medios de masas.

Diary of the Dead es una película muy irónica, en la que aparecen muchas más escenas humorísticas que en las anteriores entregas. En una de las primeras escenas ya vemos como Romero nos señala la realidad como un simulacro mediatizado: Jason graba su película de terror, donde un actor disfrazado de momia persigue a la chica en apuros. Esta escena no sólo nos remite al inicio de *Night of the Living Dead*, con Barbara perseguida por el primer zombi de Romero, sino que hacia el final de la película, la escena se repite, pero irónicamente fuera de la ficción, con el actor realmente zombificado persiguiendo de nuevo a la chica y Jason grabando e incluso apostillando que ahora lo hace mucho mejor que la primera vez. Vemos en Jason una progresiva fascinación por el uso de la cámara, que empieza con una intención honesta (documentar la realidad) pero se va haciendo cada vez más perversa deshumanizándolo y poniendo en peligro la vida de sus compañeros (al seguir grabando y no intervenir en un ataque) o la suya propia (al final de la película, cuando prefiere quedarse fuera a entrar en la habitación del pánico de la mansión donde se refugian). Al decir de Williams, “humanitarian values are completely absent from Jason's form of cinema” (2015: 212). Esa fascinación por la erótica de la imagen es adquirida en distinto grado por otros personajes a los que Jason ofrece la cámara para grabar en algún momento.

Narrativamente, Romero usa planos de cámara subjetivos para este intento de acercamiento a la realidad, de *cinéma vérité*, que lleva al espectador, como si fuese un videojuego, a una vivencia más directa. Para Fernández Gonzalo esta técnica “invita al espectador a recordar la presencia de la mediación” (2011: 123), cosa que es más evidente aún cuando se usan planos de cámaras fijas de seguridad para completar los subjetivos. Porque la lección más importante a tomar es que, a pesar de que Jason (o luego Deborah) busquen ser del todo fieles a la realidad, el producto final que vemos (la película de terror que termina siendo documental, y que lleva el título de *The Death of the Death*) es el montaje de Deborah, con lo que queda claro que todo acercamiento a la realidad es subjetivo de por sí, y que todas las imágenes siempre están filtradas por otros ojos que las revisaron antes.

“*Diary of the Dead* will show its audiences that neither recorded facts nor the recorder can really be trusted. Although contemporary audiences have access to different forms of information technology than their predecessors, this does not mean that they are free from manipulation” (Williams 2015:

37 Otro tema que sería muy interesante para investigar y que, por lo que sabemos, aún no ha sido tratado de forma conjunta en toda la obra de Romero sería el papel que representan los medios de comunicación de masas en sus películas, tema que anotamos para una posible futura investigación.

Las implicaciones de todo ello hacen que la cuestión de fondo sea preguntarnos sobre qué es lo real ante tantas realidades aparentes y mediatizadas. Es imposible encontrar una verdad absoluto en un mar de información contradictoria. Fernández Gonzalo afirma:

Ver todo y nada, estar ciegos ante lo real y al mismo tiempo construir la realidad, no deben de ser entendidos como rasgos excluyentes de los procesos de mediatización informativa e informática, sino como un movimiento paradójico a la hora de componer el mapa de las categorías ontológicas de nuestro entorno” (2011: 137)

La actitud temeraria de Jason tras la cámara analiza además la naturaleza del espectador y su relación con los medios, que hacen de él poco menos que un zombi que devora grandes cantidades de información. Bishop (2010: 202) ve aquí una denuncia de cómo los medios de comunicación han desensibilizado a su audiencia de las injusticias sociales y la violencia con la omnipresencia de imágenes morbosas en las noticias. Aún más: con su presencia, los medios de comunicación de masas señalan la realidad y hacen que ésta sea, de manera que, como espeta Deborah a Jason: “si no está grabado, no existe” (27' 42”), lo cual implica configurar de una manera determinada el mundo a pesar de una pretendida imparcialidad. ¿Son los medios, además, cómplices de lo que ocurre con su actitud? ¿Hasta dónde llega la ética periodística que hace que un reportero saque unas imágenes en vez de ayudar a sus semejantes? Cuando Jason decide no quedarse en el refugio para seguir grabando y es atacado por un zombi, sus últimas palabras para Deborah, que ha recogido su cámara, son “shoot me” (1h 26'): un juego de palabras en la versión original que parece responder a la primera pregunta que nos hacíamos. En la escena final, Deborah comenta con una voz en *off* lo último que descargó Jason de la red: un vídeo en el que unos granjeros, similares a los que veíamos en las batidas de *Night y Dawn*, hacen tiro al blanco con unos zombis. Uno de ellos llama la atención: una mujer colgada del cabello, al que un disparo arranca el cuerpo a la altura de la mandíbula. “¿Merecemos salvarnos? Vosotros diréis” (1h 30'), añade al final Deborah, mientras vemos a la zombi (¿un reflejo del proceso de deshumanización que también ha afectado a Deborah?) derramando una lágrima de sangre, según Williams, no sólo por ella sino por todos los espectadores cómplices que no pueden escapar a la infección tecnológica de esta época (2015: 213).

Donde los medios de comunicación de masas han fallado, se alzan las nuevas tecnologías donde el lector tradicional ha pasado a ser también productor: ahora puede

comentar noticias, en incluso ser creador de contenido en forma de blogs, webs, vídeos de Youtube o imágenes en Instagram y llegar a tener un impacto similar al de los medios tradicionales. Pero hay una cara oscura en esta llamada democratización de la cultura: “*Diary* reveals that promises of human liberation by access to a wider realm of information are flawed and highly questionable” (Williams, 2015: 197); Deborah entiende hacia el final de la película que más voces hablando al mismo tiempo no implican mayor verdad, sino mayor ruido y sobrecarga de información. Ya no hay verdades categóricas, ni referentes absolutos. Es precisamente esto lo que define la postmodernidad: que haya cientos de verdades diferentes representa en última instancia que no hay ninguna en realidad.

En cuanto a los personajes, Deborah se alza como una heredera de los personajes femeninos de Romero. “Deb appears ready to follow alternative and humane precedents established by Fran in *Dawn* and Sarah in *Day*” (Williams, 2015: 209), pese a que finalmente sucumba a la fascinación de Jason. Es quizá por ello que *Diary* es una de las películas más pesimistas de Romero, no sólo por el mensaje, sino por el final incierto, en el que no parece que ninguno de los personajes vaya a sobrevivir, encerrados como están en el refugio de la mansión (otra vuelta a los orígenes que conecta con *Night*). Entre el resto, destaca la presencia del profesor Maxwell, que parece representar un modelo de cultura anterior al de los otros protagonistas. Por lo que dice, ya se ha enfrentado a este tipo de amenazas en el pasado y deplora el uso de armas en general (aunque, obligado a escoger, elige significativamente un arco y unas flechas en vez de armas de fuego). Es el personaje más pragmático y más apartado del resto (incluso por edad) e incluso hasta cierto punto escapista por su adicción al alcohol; todo esto lo relaciona con el piloto William de *Day of the Dead*, y es el que podríamos identificar con el director por su discurso cínico.

A pesar de la precariedad de un presupuesto no tan amplio como en anteriores producciones, *Diary of the Dead* es una de las películas más significativas de Romero, a la vez que representa una vuelta a los orígenes del género. Para Williams,

Diary of the Dead is perhaps Romero's greatest achievement to date. Returning to his independent film roots, he has managed to make a film directly critical of a contemporary American dilemma. *Diary* is a very challenge film needing close and constant attention to understand radical premises that go far beyond gore and zombies. (2015: 214)

4.6. *Survival of the Dead*

George Romero volvería, por última vez hasta el momento, a su universo zombi en 2009

con *Survival of the Dead* (ocasionalmente, y a partir de ahora, citada de forma abreviada como *Survival*). De nuevo, era una producción independiente de bajo presupuesto que tuvo poca presencia en los cines y en muchos países fue distribuida directamente en DVD. Pero su relativo alcance no ha de restarle importancia: para Williams, a pesar de que acepta que es una “obra menor”, contribuye de manera significativa al corpus de significaciones de la filmografía zombi del director (2015: 218). Conectada con *Diary of the Dead*, el film sigue al soldado Sarge, a quien ya habíamos visto aparecer en la anterior entrega junto a sus hombres cuando saqueaban al equipo de Jason y Deborah. Ahora el grupo de Sarge toma el relevo como protagonista: desertando de las filas de la Guardia Nacional al comprobar que ya no tienen ninguna utilidad, decide huir a la búsqueda de un lugar seguro. En su huida, encontrarán un vídeo en la red de un hombre (Patrick O’Flynn), que asegura conocer un lugar, Plum Island, donde hay refugio y anima a quienes vean el vídeo a encaminarse a él. Plum en realidad es una isla, habitada por dos familias enfrentadas, con ideas diferentes respecto a cómo enfrentarse a la amenaza zombi, y por ello O’Flynn ha sido desterrado de ella. O’Flynn envía a extraños hacia la isla con la esperanza de que en algún momento estos puedan ayudarle a acabar con su rival. Los personajes, que buscan una arcadia en la que poder descansar, una isla en la que teóricamente se librarán de la plaga, se encontrarán con los mismos problemas con los que han combatido fuera. Plum Island se erige como un microcosmos que reproduce los mismos fallos que el resto de la sociedad.

El núcleo temático de la película es, en lo básico, el mismo que en anteriores ocasiones: la adaptación al cambio y el peso de los viejos modelos. Junto a ello, la confrontación, representada aquí por el odio secular entre dos familias rivales, será la que articule la tensión de la película. Si para Martínez Lucena (2010), el zombi “nos habla metafóricamente del Narciso de hoy, de ese hombre que se tiene a sí mismo como ideal, cuya vida es esclava de sus apetitos en cada instante y que por tanto va perdiendo su identidad”, Fernández Gonzalo (2012) ve esos “narcisos” en “esas familias enfrentadas de la isla de Plum (...), que acabarán por masacrarse unos a otros, quizá por no soportar su propio reflejo en el vecino de enfrente.” Para Spitznagel:

Zombies are no longer a real threat. They’re a nuisance at worst, an irritating fact of life, and a stupid one at that. Zombies are about as crafty and devious as the Times Square bomber. If you want to stop a zombie, you just have to pay attention. So the real battle is no longer with the zombies, but between the people who can’t decide on the best way to deal with them. (2010).

El grupo de Sarge es, de nuevo, un grupo heterodoxo formado por minorías: una soldado de color homosexual y otro latino. Frente a ellos, Romero pone a los O’Flynn y a

los Muldoon, dos familias (blancas, en las que ni siquiera vemos a mujeres, a excepción de las hijas de Patrick O'Flynn, relevantes en la película) terriblemente territoriales y xenófobas, que patrullan sus condominios recordando las milicias voluntarias del mundo real que hacen lo propio a lo largo de la frontera entre México y Estados Unidos.

Ese aire fronterizo (y en consecuencia, la plasmación de uno de los miedos que representa el zombi: el yo contra los Otros) no es en absoluto casual: la película se articula con los estilemas de un *western* crepuscular. Recordemos que, en los cómics de la EC que tanto influyeron al director, el *western* era uno de los géneros más populares (García Marcos, 2009). Para esta película, Romero buscaba un tono diferente, y en varias entrevistas³⁸ reconoce haberse inspirado en el film *The Big Country* (William Wyler, 1958), en español conocida como *Horizontes de grandeza*. En ella, un capitán de barco retirado viaja al oeste para conocer a la familia de su prometida; una vez allí, se ve inmerso en las disputas entre su futuro suegro y una familia rival por el control de las tierras³⁹.

En el fondo, las dos familias adversarias son muy parecidas. Williams aprecia: "Plum Island embodies the worst aspect of rigid family values and insularity, whose logical products leads to violence against all alternative ideas and those who do not adapt to accepted norms" (2015: 222). Por una parte, los Muldoon han decidido no eliminar a los zombis, sino retenerlos en un gran cobertizo a la espera de una posible curación, de la misma manera que pasaba en la granja de Herschel en la segunda temporada de *The Walking Dead* (HBO, 2010). Pero sólo lo hacen con los miembros de su familia fallecidos: "Tenemos obligación de proteger lo que es nuestro" (48' 02"), exclama Seamus Muldoon el líder del clan. Éste muestra enseguida su carácter machista, retrógrado y religioso: "Los niños, callados en la cama; las mujeres en la cocina" (57' 13"). Seamus tiene a la que fue su mujer encadenada literalmente a la cocina como zombi, aunque no sabemos si es capaz de cocinar. Siente una gran fascinación y nostalgia por el pasado y lo demuestra enseñando las fotos post-mortem que tiene de sus antepasados, "porque ésta es la manera que tenemos de que se queden con nosotros, y eso es lo que estoy tratando de hacer" (58' 23"). Por otra parte, Patrick O'Flynn, el patriarca del otro clan, se revela a lo

38 Como en la de George A. Romero *Talks About Survival Of The Dead* en <http://www.watchmojo.com/index.php?id=7490> (17 de julio de 2016)

39 Se podría hablar de una estética del *western* en Romero si atendemos a todo lo que hemos visto hasta ahora: los enfrentamientos al espejo pistola en mano de Peter en *Dawn of the Dead*, el enfrentamiento cara a cara final de Bubs y el capitán Rhodes en *Day of the Dead*, la confrontación supervivientes de Fiddler's Green y zombis como una réplica de la de los colonos en el oeste y los nativos americanos en *Land of the Dead* (Williams 2015: 188); y finalmente toda la deuda estética del *western* crepuscular de *Survival*. Implicaciones que, al no poder desarrollar aquí en profundidad, también apuntamos para una posible futura investigación.

largo de la película como un personaje contradictorio e hipócrita no muy alejado de su enemigo. Es partidario de exterminar a todos los muertos vivientes, y sin embargo no ha sido capaz de terminar con una de sus dos hijas, Jane, que sigue libre en la isla libre a lomos de un caballo. Una vez expulsado de la isla, se dedica a enviar supervivientes (como un oscuro salvador “pescador de hombres”, dice Williams) y así poder acabar más fácilmente con Muldoon, pero muchos de aquellos terminan muertos, con lo que es responsable de sus muertes. Muldoon y O'Flynn son dos caras de la misma moneda. Ambos están dominados por un comportamiento instintivo (como el de los zombis) que les destruirá a ambos y al resto.

La evolución de los zombis de Romero sigue en esta película la evolución que hemos constatado a partir de *Dawn of the Dead* en adelante. Uno de los personajes observa: “Ahora son más listos. Éste recuerda cómo arrancar el coche” (36' 25"). En el ferry camino de Plum Island, los personajes barren la nave en busca de infectados. En la bodega, uno de ellos les ataca moviendo el coche adelante y atrás. Los muertos vivientes que los Muldoon han encadenado siguen realizando sus rutinas: cortar leña, repartir el correo, arar⁴⁰... Parecen querer reivindicar su lugar en la comunidad, y a la vez ser productivos, como veremos más adelante.

Tras varias escaramuzas entre facciones rivales, la acción se precipita cuando los Muldoon toman como rehenes al grupo de Sarge para obligar a Muldoon a mostrarse y a poder acabar con él. Habiendo capturado a Jane, la amazona zombi, Seamus ofrece su caballo a los otros zombis con la esperanza de encontrar una fuente de alimento alternativa para los muertos vivientes. Pero Janet, la otra hija de O'Flynn, rearma a los protagonistas y se produce el tiroteo que acaba en baño de sangre. Al final, la teoría de Muldoon parece validarse: la hija muerta de O'Flynn termina por alimentarse de su caballo, y cuando va a informar de ello, es asesinada por su padre, quien de esta forma niega por última vez la razón a Muldoon.

Cuando los supervivientes abandonan la isla, vemos un plano donde otros zombis siguen el ejemplo de Jane y también devoran al equino. De nuevo la misma pregunta de antes, pero a pesar de ello, lo que queda claro es que los dos grupos humanos no han logrado ponerse de acuerdo y colaborar, cosa que sí parece haber hecho la horda zombi. En la última escena, la voz en *off* de Sarge (de la misma manera que acababa *Diary*, en un monólogo en el que el director habla por medio de su personaje) dice “En un mundo de

40 Con todo, no llegan a la independencia de *Land of the Dead*, lo que sugiere que tal vez la teoría expuesta en la nota 33 sea razonable.

todos contra todos, alguien iza una bandera y otra persona la quita y pone la suya. Muy pronto nadie recuerda por qué empezó la guerra y seguimos luchando por una simple cuestión de banderas” (1h 20') vemos a los O'Flynn y Muldoon, muertos y reanimados como zombis, que siguen acribillándose con pistolas que ya no disparan. La idea final de *Survival* parece resumir el espíritu de toda la saga del director: ante una amenaza global como la de los muertos vivientes, el ser humano se revela finalmente como el auténtico peligro. Sin voluntad para entenderse, cooperar, y construir un mundo que se aleje de los patrones caducos y los errores cometidos en el pasado, la humanidad nunca podrá avanzar.

5. *Empire of the Dead*

Quizá pueda parecer sorprendente el “paso atrás” (cuando suele ser al contrario) que Romero da en 2014 pasando de los guiones de cine a los de cómic. Pero no es tan extraño si pensamos en que, como hemos visto antes, una de sus influencias primarias en su filmografía son los cómics de la EC⁴¹, y que en su haber ya tenía un excelente homenaje a aquellos cómics en su película *Creepshow*, escrita por Stephen King, quien además de compartir ese gusto por los cómics previos a la época de la autocensura, ha sido otra de las influencias de Romero. De la misma manera, el propio director calificaba el rodaje de *Dawn of the Dead* como “haber filmado un cómic”⁴². La elección del cómic para *Empire of the Dead* (ocasionalmente, y a partir de ahora, citada de forma abreviada como *Empire*) como medio de expresión es coherente, además, con el progresivo distanciamiento de Romero con los grandes estudios de cine norteamericanos y la realización, como hemos visto, de sus dos últimas películas como producciones de bajo presupuesto pero independientes. Romero se maneja muy bien en el cambio de narrativa, y utiliza técnicas que visualmente recuerdan mucho a las cinematográficas, como es la de alternancia de las tramas. En el cómic, Romero encuentra de nuevo una libertad que no puede obtener en la producción audiovisual, amén de una libertad que no implica presupuesto económico para tratar cualquier eventualidad del guion:

Partly to defend against this current trend. I can't go in and pitch a zombie film now. Unless I can promise them that we're going to spend \$200m or more, and it's going to have the greatest CG stuff. I'm just not interested in playing high stakes, though. I've always tried to play at the two-dollar betting window. (Robey, 2013)

En esta entrega, sus zombis siguen la evolución que ya hemos visto: “the zombies are getting smarter. Their memories of who they used to be are coming back to them. That makes them either easier to get along with or a lot more dangerous, depending on how you look it” (Nadler, 2014).

La obra se divide en tres actos de cinco capítulos, cada uno de ellos correspondiéndose con una entrega física mensual. El primer acto sirve de presentación a los principales protagonistas y al paisanaje urbano en el que se moverán, sus principales ambiciones y rivalidades, las amenazas a las que se enfrentan y los oscuros

41 Wells, Paul (2002: 82)

42 En el documental *Document of the Dead* de Roy Frumke (1989), incluido como extra en el DVD de *Dawn of the Dead*.

vínculos que mantienen entre ellos. Nos encontramos en un contexto cercano al planteado en *Land of the Dead*: el mundo ha sido tomado por las hordas de muertos vivientes y quedan unos pocos emplazamientos de supervivientes que se han hecho fuertes. En Nueva York se ha creado una especie de ciudad-estado gobernada por el alcalde Chandrake, que mantiene a la población distraída con el gran Circo Máximo de zombis en Central Park. Lo que no saben los ciudadanos es que el alcalde, que ahora aspira a un segundo mandato, es un vampiro y que su especie ocupa los cargos importantes de la ciudad. Pero hay disensiones por el poder entre las facciones vampíricas. Chandrake tiene dos adversarios políticos: su propio sobrino Bill y su adversario político Chilly Dobs; y además, una amenaza externa se cierne sobre la ciudad. En todo ello, una de las protagonistas, la doctora Penny Jones, estudia, con la ayuda de Paul Barnum, el encargado del Circo Máximo, la inteligencia de los muertos vivientes en el caso de Xavier, una policía fallecida y convertida en zombi, que parece tener unas habilidades y recuerdos superiores a los de la media. Romero usa de nuevo el telón de fondo zombi para añadir presión a las relaciones entre los personajes, que ya de por sí viven en un hervidero: por una parte, están las luchas internas entre los que ostentan el poder (los vampiros), por otra, la amenaza externa que suponen un grupo de paramilitares que planea atacar la ciudad, y en medio, los protagonistas humanos que luchan por entender la situación a la vez que combatir a los zombis y enfrentarse con la verdadera naturaleza de sus dirigentes.

El segundo acto pone en marcha las principales tramas de la obra, que tienen que ver principalmente con el poder: por una parte, un mafioso local se alía con Chilly Dobs con la intención de derrocar a Chandrake a través de su díscolo sobrino. Por otra, los vampiros dan varios pasos en falso: dejan a una víctima atrás que ha sido vampirizada y empieza a levantar sospechas, y que luego ha de ser ejecutada; y Paul Barnum descubre la existencia de granjas donde los vampiros llevan a niños secuestrados para su alimentación. Chandrake, llevado por sus apetitos, se aprovecha de Penny, y eso hace que la esposa de éste, Lilith, le traicione contando sus secretos a Paul Barnum. Una división de la policía que no está controlada por Chandrake empieza a investigar la desaparición de niños y las pistas les llevan al alcalde. Mientras tanto, conocemos las intenciones de la expedición paramilitar que viene de fuera de la ciudad: asaltar la Reserva Federal.

Finalmente, en el tercer acto la acción se precipita a través de las diferentes tramas: Penny, junto a Paul, Xavier y los zombis del circo asaltan la granja donde los

vampiros ocultan a los niños desaparecidos para liberar a Jo, la policía desmantela los talleres donde los vampiros recolectan sangre, y finalmente empieza el ataque exterior del grupo paramilitar, que fuerza la entrada y bombardea la ciudad, dejando entrar a los zombis, pero sin embargo, no encuentra nada de valor en la Reserva Federal, puesto que Chandrake se lo ha llevado todo con él.

La obra tiene puntos de conexión temáticos con *Day* y *Land*, sólo que aquí realiza una pirueta en esta evolución natural de sus zombis, y esta vez, en el contexto postapocalíptico usual, la novedad introducida es la de una nueva amenaza sobrenatural: los vampiros. Pero de la misma forma que Romero se apropió de un concepto más antiguo, realizando una lectura nueva y proponiendo un canon que desde entonces el género ha seguido, el director busca un nuevo enfoque para el vampiro en su obra, sólo que en esta ocasión, la figura del vampiro ha sido mucho más tratada por la literatura, el cine y la cultura popular que el zombi. Para empezar, su origen literario y su trayectoria es mucho más dilatada: recordemos como primeros antecedentes, *La novia de Corinto* de Goethe (1797), *El vampiro* de Polidori (1819), *Varney el vampiro* de J.M. Rymer (1847), *Carmilla* de Sheridan LeFanu (1872) y por supuesto el *Drácula* de Stoker (1897). La figura del vampiro ha sido profusamente usada también en el s.XX y XXI, Frayling (1992) divide las narraciones vampíricas en cuatro categorías: el vampiro folclórico, la mujer vampiro, el “poder invisible” y el vampiro aristócrata; el último de estos enfoques es el que se ha establecido como primario en el imaginario colectivo, primero gracias a las obras de Polidori, Byron o Stoker y definitivamente con el icono visual del elegante Drácula interpretado por Bela Lugosi. El hecho de convertir a este monstruo en un antihéroe, un ser reivindicable y con el que empatizar es, en gran parte, responsabilidad de Anne Rice, que con su saga *The Vampire Chronicles*, protagonizadas por Lestat de Lioncourt, abrió paso a un nuevo prototipo de vampiro que luego seguiría en obras como las series *True Blood* (Alan Ball 2008; basada en la saga de novelas *The Southern Vampire Mysteries* de Charlaine Harris, 2001), *The Vampire Diaries* (Williamson y Plec, 2009), basada en la saga homónima de L.J. Smith (1991); y, sobre todo, la saga *Twilight* (Hardwicke, 2008; basada en las novelas de Stephenie Meyer, 2005). Llegaríamos así hasta el vampiro que ha conseguido empatizar con el público y que es ya plenamente protagonista de sus narrativas.

Es conveniente recordar aquí que, como hemos visto, una de las influencias principales de Romero para el inicio de su saga fue la novela de Richard Matheson *Soy leyenda*, así como sus dos primeras adaptaciones al cine: *The Last Man on Earth*,

(Ragona y Salkow, 1964) y *The Omegan Man* (Sagal, 1971), y en ellas, el vampiro ejerce como monstruo en un mundo en el que la humanidad ha cesado de existir, y su comportamiento es más bien el de una plaga salvaje que el de un refinado chupasangres. Para Bishop, los muertos vivientes de Romero, al ser a la vez contagiosos y caníbales, tienen un punto de conexión con los vampiros del que carecían hasta el momento los zombis de la tradición vudú (2010: 34).

Vampiros y zombis son dos criaturas que, a pesar de sus puntos de contacto, no han compartido espacio narrativo frecuentemente. Como indica García Martínez:

Mientras que la mitología vampírica reflexiona en torno al amor y al deseo sexual y los hombres-lobo apuntan hacia la animalidad del hombre, los zombis –seres planos y brutos que jamás sentían con sus víctimas– suelen ofrecer una lectura de corte esencialmente sociopolítico. (2016: 14)

Hemos visto ya como, en realidad, el zombi puede también encarnar esos temas, pero hay algunos precedentes en los que la narrativa une estas dos figuras monstruosas. En el relato *El desfile hacia la extinción* aparecido en 2007, Max Brooks plantea un escenario en el que los vampiros, que han vivido en la sombra durante siglos, se ven forzados a actuar ante el eventual fin de la humanidad ante la invasión zombi. Preocupados por la falta de alimento, deben ponerse a eliminar muertos vivientes si quieren también sobrevivir: “Éramos como las pulgas que observaban al perro que las acogía mientras este luchaba por seguir vivo”. *El desfile hacia la extinción* podría pasar perfectamente como una precuela de los hechos narrados en *Empire of the Dead*. De hecho, los vampiros de Romero parecen haber tomado el control de una forma más previsoras que los de Brooks, que indolentes repiten el mantra de “siempre habrá más”, y repitiendo el error de la cigarra de la fábula clásica. Ya que el relato aparece siete años antes que el cómic, y Romero conoce personalmente a Max Brooks, no sería extraño pensar que éste podría haber influenciado el tebeo que analizamos.

Romero vuelve un al mito original surgido de Stoker pero usándolo para sus propios propósitos. Los vampiros de Romero son parásitos de una sociedad bamboleante, seres que pueden pasar la mayor parte del tiempo como humanos. La primera vez que aparece Chandrake (*Empire* 1:20⁴³), el alcalde vampiro de Nueva York, lo hace en una visita privada al Circo Máximo de zombis. Se le representa caracterizado como un hedonista, vestido con elegancia, rodeado de mujeres, bebiendo en una copa (no sabemos de qué, puesto que aún no sabemos que es un no-muerto). Los personajes lo

43 Para citar de forma cómoda las páginas del cómic, hemos optado por señalar el título (*Empire*), el número de tomo (1, 2 ó 3) y la página. La referencia bibliográfica completa puede encontrarse en su correspondiente apartado.

observan desde el otro lado de la arena, a través de unos prismáticos, y el vampiro, a pesar de su lejanía devuelve la mirada a sus espías y al lector, señalando así que no es la presa, sino el cazador, que su dominio de la situación le permite encarar al lector y hacerle ver que no participa del juego, sino que está por encima de él. Romero prescinde de la mayor parte de los puntos débiles tradicionales del vampiro en su caracterización: no les afectan ni crucifijos, ni ajos, ni la luz del día. Camuflados entre las capas altas de la sociedad civil, su único deseo no ha dejado de ser conseguir sangre. Ansían el poder (Lilith, la esposa de Chandrake afirma: "Hay cosas que debes saber. No entramos en esto por dinero. Lo hacemos por el poder": (*Empire 2:37*), el lujo y la comodidad, y dado que son inmortales, han tenido todo el tiempo del mundo para conseguirlo. ¿Qué mejor manera, pensaría Romero, que representar a una clase social que ostenta el poder fáctico y hace todo lo posible por mantener al resto de la población tranquila y contenta para conseguir sus objetivos que unos vampiros? A la luz de las interpretaciones sociales que hemos venido observando de sus otras películas, no es difícil asociar el *statu quo* que plantea el autor en esta obra como un trasunto de la crisis económica y social que actualmente vive el primer mundo: un poder fáctico sometido a intereses comerciales que la población en su mayor parte desconoce, un poder socavado ampliamente por la corrupción que ha buscado su propio interés bajo la excusa del bien común. La lucha social se convierte así en lucha de clases: en *Empire of the Dead*, los vampiros representan una clase social dirigente y corrupta que no ha reaccionado ante la amenaza global (en este caso, los zombis): simplemente ha desplegado de nuevo los mismos instrumentos de gobierno para recrear una falsa sensación de seguridad y poder seguir disfrutando de su posición privilegiada. Pero será en vano, porque el pueblo conoce finalmente su secreto.

Los personajes en *Empire of the Dead* responden al estilo habitual del director. Paul Barnum cumple los requisitos del habitual antihéroe romeriano, como anteriormente se habían erigido Peter en *Dawn of the Dead* o Riley en *Land of the Dead*. Suministrador de zombis para el circo del alcalde, empleado a su pesar para la nueva corporación que controla el destino de Nueva York, escéptico por naturaleza, efectivo en sus funciones laborales, es consciente de la nueva situación y comprende la verdadera naturaleza de los muertos vivientes.

Pero mención aparte merecen los dos personajes más importantes de la trama de la obra: ambos femeninos. Por una parte el de Penny Jones, y por otro, rizando el rizo, la zombi Xavier.

La doctora Penny Jones sigue el arquetipo femenino seguido por el cineasta y es un paso más en la configuración de los personajes femeninos en la saga⁴⁴. Es un personaje fuerte que se establece como elemento importante en la narración y que cobrará interés tanto para la parte humana como para los vampiros. Su interés científico, paralelo al de Sarah en *Day of the Dead*, por estudiar el comportamiento de los muertos vivientes prima en sus acciones lo que la llevará a las esperadas situaciones de peligro. Podríamos hablar de una constante evolución en las protagonistas de Romero, que han ido logrando un empoderamiento progresivo. De la nulidad de Barbara en *Night* como personaje, que ejercía de dama en apuros que por su inoperancia era incapaz de salvarse, pasamos a los casos de Fran en *Dawn*, que reivindicaba su derecho a decidir y a defenderse por sí sola, y a Sarah en *Day*, ya netamente protagonista: una mujer de acción que se enfrentaba abiertamente con la autoridad, la cuestionaba y tomaba la iniciativa. Penny es, como Sarah, un personaje que puede combinar diversas facetas (investiga el fenómeno zombi, ayuda en el hospital, entrena en la arena a los muertos vivientes), y teniendo a dos hombres que la rondan (Paul Barnum y el propio alcalde Chandrake) nunca pierde su independencia; e incluso es capaz de lidiar con el acoso de este último. Ella y Xavier serán los dos principales personajes de la trama.

A pesar de que toda la saga de Romero está protagonizada por personajes humanos, los zombis no dejan de cobrar protagonismo a a cada nueva entrega. En *Day* y *Land*, una de las tramas giraba en torno a personajes zombi, que se habían separado de la masa, individualizándose y recibiendo un nombre: recordemos, se trataba de Bub y Big Daddy respectivamente. Bishop estudiaba cómo esta focalización en los personajes zombis, vistos desde el lado de la víctima y no tanto como el de atacante, se da especialmente en *Dawn of the Dead*, y lo prueban los numerosos planos tomados desde la perspectiva del zombi siempre antes de ser abatido, nunca como atacante. En *Empire* esa importancia del zombi como personaje protagonista se consigue otorgándole secuencias narrativas exclusivas en las que no hay ningún ser humano que le dé replica. En *Empire* ese protagonista zombi es Xavier, una oficial de policía que fue mordida por la horda. Gracias a ella tenemos el primer monólogo interior zombi de Romero (*Empire* 1:13). El lector conoce sus pensamientos por globos de pensamiento. Con todo, su discurso es coherente con su estado, pues se representa con ruido de fondo, como una

⁴⁴ En su caso, el guión nos depara una curiosa sorpresa relacionada con su pasado que sirve para enlazar la obra con el film original: Penny es hermana de Barbara, la protagonista de *Night of the Living Dead*. Así, sabemos que Barbara sobrevivió gracias a que su hermano, ya zombificado, la protegió de alguna manera.

estática de televisor o radio en el que el ruido apenas deja de prevalecer para mostrar trazas de un pensamiento coherente. Lo primero que hace Xavier delante del lector es reconocer su estado *post mortem*. Esa consciencia de la propia condición zombi también es nueva y conecta con las teorías de posthumanidad, como veremos en un apartado posterior. Tras seguir a los personajes al metro, recibe una descarga eléctrica, pero no muere (*Empire* 1:12). Podría interpretarse que este hecho es el que otorga el pensamiento a la policía, en una especie de reformulación del mito de Frankenstein, pero nos inclinamos a creer que el incidente hace que el personaje cobre conciencia de lo que es: “herido... muerto... muerto viviente...” Es la primera vez en la obra de Romero, quizá en toda la de los zombis modernos, en que éste es consciente de lo que le ocurre. Este despertar de la propia conciencia lleva un nuevo nivel al muerto viviente. Al principio, Xavier vagabundea por el metro; allí toma conciencia de su ser y es capaz de distinguir entre bien y mal, otra sorprendente capacidad que encontramos nueva. “No está bien... Matar no... está bien” (*Empire* 1:33). De ahí, podrá emerger a la superficie para reencontrarse con su pasado como policía y salvar a una niña (Jo) del ataque de otros zombis, usando, además, el diálogo (*sui generis*, claro) y no la violencia. Más tarde, Xavier, reclutada como luchadora en el circo, ha conseguido la llave que abre las cadenas de todos los muertos del complejo. Y sin embargo renuncia a escaparse y a rebelarse porque le guía un propósito superior: proteger a Jo. Xavier termina siendo el personaje, junto con la niña, más empático para el público, y, paradójicamente, más humano.

Finalmente, Jo, la niña pequeña que Xavier salva de otros zombis. Es importante como personaje porque es la primera vez que Romero utiliza una figura infantil en su saga. Jo representa una nueva mirada sobre el mundo. Ha perdido a sus padres, y desde el principio establece una relación de afecto con Xavier (“Tú eres la que me dio todo lo que tengo. Nunca había tenido una familia. Vosotros sois mi familia ahora”, *Empire* 2:42). Es capaz de arrojar una mirada limpia e inocente sobre su alrededor: ésta no se ve ensombrecida con los prejuicios de los adultos y no establece diferencias entre seres humanos y zombis. Por eso, la escena final en la que aparecen abrazadas Penny, Xavier y Jo resulta tan representativa: en la convivencia y la aceptación de la diferencia se ha encontrado una vía de supervivencia para todos.

En la disposición de espacios de *Empire of the Dead*, en lugar de alejar la ficción a lugares inhóspitos y alejados como en las dos entregas anteriores, Romero vuelve a rodearse de un entorno urbano como el de *Land of the Dead*. La ciudad de Nueva York en cuarentena, como fortaleza inexpugnable parecida al Fiddler's Green de la citada película,

se convierte en un protagonista más de la obra. Funciona como un estado policial controlado por diversas fuerzas donde el control no es absoluto. No acabamos de entender cómo funciona, porque los muertos conviven con los vivos dentro del régimen establecido en el nuevo orden, de una forma parecida a la que veíamos en *Land of the Dead*, pero más confusa, porque no sabemos qué brecha separa a los zombis de los ciudadanos. En la disposición de la ciudad, hay uno preeminente en la obra: el Circo Máximo. Construido a imagen del Coliseo romano, es lo primero que vemos en un plano abierto y general de la ciudad de Nueva York de la obra (*Empire* 1:14), junto a otro recinto cerrado, lleno de gente que tiene un escenario: suponemos que es un concierto. Romero dispone estos espacios para mostrar la forma en la que la ciudadanía es anestesiada por el poder y evitar así cualquier cuestionamiento del orden establecido.

Otro de los espacios utilizados en la obra es el zoo de Central Park, que tras la debacle zombi, custodia otro tipo de criaturas: sirve como mazmorra y lugar de entrenamiento de los zombis de la arena (“Esto es como una escuela. La academia de los muertos”, (*Empire* 1:18). El alcalde, a través de Paul Barnum, aprovecha esa habilidad descubierta en los muertos para desarrollar su propia versión del *panem et circenses*. De nuevo, Romero realiza una crítica a los medios de comunicación y a las formas de ocio como distracción del verdadero problema que vive la población.⁴⁵

La obra se abre con una primera viñeta muy significativa: en ella, vemos un cajón lleno de ratas muertas amontonadas (*Empire* 1:06). Se nos dice que son para el consumo humano, pero en seguida se muestran como un metáfora de la comunidad humana: hacinados y para el consumo de los muertos; de ambos, puesto que más tarde sabremos que los vampiros tienen varios locales funcionando como granjas en las que se embotella sangre de rata como recurso de supervivencia. “Este sitio es una ratonera”, exclamaba Ben en *Night of the Living Dead*, y en *Empire*, al igual que en el Fiddler's Green de *Land*, encontramos a los vivos encerrados una ratonera, presos entre la amenaza zombi y la administración de Chandrake, que únicamente busca utilizar a los humanos para sus propios fines, mientras estos estén suficientemente despistados en otros asuntos.

45 Sería muy interesante un análisis de cómo son tratados los medios de comunicación de masas en la obra de Romero, desde las informaciones que reciben a través de televisión en *Night of the Living Dead*, pasando por que uno de los protagonistas de *Dawn of the Dead* es una periodista televisiva que abandona su trabajo, hasta convertir este tema en uno de los principales en *Diary of the Dead*; pero es un propósito que escapa a nuestro trabajo y que apuntamos para una posible investigación.

Si en sus dos obras inmediatamente anteriores, Romero había vuelto a un punto cero similar al de su ópera prima, cuando apenas está empezando la infección, en *Empire* volvemos a una situación de pleno post-apocalipsis. Pero al igual que en *Land*, la búsqueda del hombre le ha llevado a una restauración del *statu quo* anterior. No de la misma forma y al mismo nivel, pero sí que se busca una estructura social y un modelo de gobernabilidad que sea un reflejo del que la humanidad tenía antes del desastre. No hay un cuestionamiento del sistema, que sigue vigente a pesar de la total irrelevancia de las macroestructuras sociales. Más bien se ha tendido a microestructuras que, a la manera de latifundios medievales responden a las necesidades de los desperdigados núcleos de supervivientes. Es de esta forma que las estructuras de poder han podido repetirse, cosa que han aprovechado algunos para medrar⁴⁶. Las luchas de zombis sirven para entretener a las masas humanas que quedan en pie ante la displicente mirada de los señores de la noche que contemplan el espectáculo desde su privilegiada posición. y así desviar la atención del verdadero problema: la corrupción y la inoperancia de las antiguas estructuras de poder.

En la obra de Romero, el caos es siempre ascendente e inevitable: lo vemos en el final de todas sus películas del género que nos ocupa. En el tercer acto de *Empire of the Dead*, la destrucción que siembran los rebeldes que quieren apoderarse del dinero de la Reserva Federal es el ajetreado marco de fondo en el que se decide la suerte de los protagonistas, con todas las tramas acelerándose y precipitándose hacia su conclusión. Como si el golpe de Dios que decía César Vallejo en su poema *Los heraldos negros* cayera, no sólo sobre la humanidad, sino sobre un hormiguero, azorando a todos sus habitantes a encontrar una vía de escape. De esta manera, sobreviven nuestros protagonistas, Paul, Penny, Xavier y Jo, tras rescatar a esta última de la granja de niños de Chandrake. El adversario de éste, Chilly, se convierte en el nuevo alcalde, en una situación que recuerda claramente a la de *Land of the Dead* cuando Mulligan toma el lugar de Kaufman: el lector tiene la impresión de que aquello que decía un ciudadano (“nunca cambia nada, excepto que nos hacemos viejos”, (*Empire* 2:12) va a repetirse. Pero en esta entrega, lo que llama la atención es que Chandrake escapa con vida. Es el primer antagonista relevante en Romero que escapa a la muerte en su saga: junto a su ayudante 23 hace explotar el avión en el que viaja su mujer y su doble, y escapa con

⁴⁶ En la serie *The Walking Dead* (temporada 3) se repite la misma idea: ante un nuevo paradigma, la humanidad se debate entre repetir el modelo político y relacional anterior, fracasado y que ha llevado a la debacle, y el miedo a salir de la zona de confort para crear nuevas estructuras que respondan mejor a la situación que se vive. En *The Walking Dead*, el pequeño refugio del Gobernador, llamado irónicamente Haven, se va al traste porque esa reconstrucción social recae en los mismos viejos errores del pasado.

una parte importante del oro de la Reserva Federal, que ha fundido en forma de vagón de tren. Romero se muestra aquí escéptico con la naturaleza humana de la misma manera en que lo hacía al final de *Night of the Living Dead*, cuando Ben era confundido y ejecutado por sus propios congéneres. Chandrake no sólo no recibe su castigo, como en el caso de Kaufman, sino que consigue escapar prácticamente incólume, dispuesto a empezar de nuevo con todos sus recursos. Como ser no-humano, su naturaleza de vampiro, a la vez inmortal y a la vez parasitaria parece sobrevolar los problemas de la humanidad.

Si hemos de hacer una lectura social paralela a las que se han hecho del resto de capítulos de la saga, vemos en *Empire* el reflejo de una percepción contemporánea de lucha social actual. Por una parte, los vampiros representan a la élite plutocrática: ostentan el poder *de facto* o tienen una influencia decisiva sobre él. Buscan en todo momento salvaguardar la apariencia de cara a la ciudadanía, pero su principal preocupación es su propia supervivencia. Utilizan los medios de comunicación de masas y las formas de ocio para que los sectores más humildes olviden esa diferenciación de clase que existe. Y, finalmente, utilizan el problema zombi en su propio beneficio para aposentar aún más su poder. En *Empire*, el impacto de la violencia zombi es el mínimo; es quizá de todas las obras de Romero la que los zombis tienen menor peso. Zombis y humanos comparten espacio (la ciudad) de una forma que no acabamos de precisar, y ambos son distraídos de su rutina para los beneficios de otro colectivo: los zombis son llevados a la arena y entrenados para disfrute de los humanos, mientras que los humanos son distraídos por estos juegos romanos ultraviolentos. Si a eso añadimos el proceso de rehumanización de los zombis al que asistimos (y hemos ejemplificado con Xavier), observamos una identificación cada vez mayor entre humanos y muertos vivientes. No es casual, así, que, en la granja de niños de Chandrake, ambos colectivos luchan codo a codo contra los vampiros. El zombi, si es parte de la masa popular, ha alcanzado cierto nivel de conciencia que los acerca a los humanos, y que, como en *Land of the Dead*, hará que busquen su propio destino, su propio hogar. La corrupción de los vampiros, en cambio, parece un mal endémico fuera de toda moral e imposible de resolver, pero por lo menos la zombi-humanidad se ha enfrentado a ellos y les ha derrotado, al menos parcialmente. El cómic se cierra con una viñeta en la que Xavier abraza a Jo; en primerísimo plano un yelmo usado en las luchas de zombis en el suelo, mientras Paul Barnum dice: “Tenemos todo lo que necesitamos” (*Empire* 3:105). Penny y había anticipado este final, cuando en el segundo acto, en un entrenamiento de zombis, Xavier y

Jo se abrazan, y la doctora dice: “Es un ejemplo de todo lo que deberíamos ser. Amables. Generosos. Tolerantes” (*Empire* 2:11). Ni Xavier ni Jo hacen distinciones de raza o clase en su amistad. Esta alianza hombre-zombi es un nuevo punto de partida para la humanidad (en la viñeta está saliendo el sol por detrás de los personajes, después de una noche de lucha armada en la granja), un hallazgo nuevo en el discurso zombi de Romero: la supervivencia es más viable si se hace un trabajo comunitario. Como dice Fernández Gonzalo: “Las nueva estrategias de convivencia requieren nuevos discursos morales” (2011: 102). Los vampiros representan exactamente todo lo contrario: son el ansia devoradora ultracapitalista, la egolatría y el desentendimiento de toda ética económica o social. Si Romero vuelve en el futuro al género de zombis, habrá de tener en cuenta estas conclusiones para, quizá, crear una ficción donde ya, sin paliativos, zombis y humanos se alíen en aras de su supervivencia contra un enemigo común y mayor.

6. La evolución del zombi en Romero y su construcción como posthumano

Para entender el pensamiento posthumanista debemos entender primero los cambios que ha sufrido el concepto de “identidad humana” a través de los últimos siglos. Por “identidad humana” se hace referencia a la noción genérica de hombre a través de la cual compartimos el mismo patrimonio hereditario de especie, la aptitud para desarrollar un lenguaje doblemente articulado (Chavarría, 2015: 98), esto es, en definitiva: una individualidad y una inteligencia de tipo nuevo que permite la aparición de la mente, la cual permite la aparición de la conciencia. (Morin, 2006: 66-67). La manifestación individual particular de esa identidad humana se concreta en la noción de sujeto. En las teorías de la posthumanidad, la aparición de la biotecnología y la cibernética han representado un papel clave, por cuanto han cambiado esta noción de identidad humana en base a los cambios científicos que pueden operarse en el hombre. Los sujetos son vistos desde la perspectiva de la teoría de los sistemas y del control como entes procesadores de información (Hayles, 1999: 7). Los descubrimientos de la cibernética permiten de esta manera despojar a la identidad humana de singularidad y exclusividad, dentro de un mundo cuyo centro pasó a ser el flujo de información, la teoría de sistemas y no el sujeto. El posthumanismo abraza el fin de lo humano para entregarse a lo posthumano, yendo de la carne a la silicona, proclamando el cuerpo como “pasado de moda” (Russo y DiStefano, 2014: 458). Aunque estos postulados van hacia a otros derroteros que la ciencia-ficción ha explotado notablemente (el cuerpo sintético, ciborgs, máquinas con conciencia, etc., es decir: una razón separada de lo meramente biológico), nos interesan porque pueden hablarnos también del zombi como otra faceta de esta posthumanidad: como quiera que en estas visiones futuristas, el razonamiento ya no es exclusivo del cuerpo (Chavarría, 2015: 100) y lo humano convive al mismo nivel con agentes no humanos, podemos aplicar esta teoría a los muertos vivientes. En Romero, el zombi será un agente no humano que, como ahora veremos, llegará a un razonamiento que lo sitúa en una relación horizontal con el ser humano.

Para Pepperell, el posthumanismo es

[t]he end of the “man-centred” universe or, put less phallogocentrically, a “human-centred” universe. In other words, it is about the end of “humanism”, that long-held belief in the infallibility of human power and the arrogant belief in our superiority and uniqueness. (2009: 171)

Pepperell usa el término posthumano para, entre otras cosas, señalar que nuestra construcción conceptual de lo que significa ser humano está pasando por profundas

transformaciones. Para Deborah Christie

If we are to consider whether the zombie is or can be representative of the post-human state, we must first purge ourselves of the very binaries that defined the old Cartesian model. If zombies are both alive and dead, if they retain portions of both mind and body, then they force us to rethink the foundational philosophies that have informed our interactions with birth, life, death and hereafter. (2009: 68)

Fernández Gonzalo afirma que el zombi “se corresponde con una fase instintiva del hombre” (2011: 72), y sería apropiado ver su evolución en términos de crecimiento humano, como lo hacía el doctor Logan al hablar con sus sujetos de investigación zombis en *Day of the Dead*. Si en el posthumanismo el individuo es un ser informacional y toda conducta es de carácter comunicacional (Chavarría, 2015: 99 citando conceptos de Bateson y Watzlawick), el zombi rompe una brecha y permite hacer *tabula rasa* en la concepción del hombre, y llevarle a la condición posthumana a través de la progresión que marca Romero en sus películas. Con cada film, Romero se va acercándose a la idea de que, tal vez, el fenómeno zombi forma parte de un nuevo escalón en la evolución humana: si no como su nueva forma, al menos como un instrumento para alcanzarla. Y negarlo es volver atrás en esa evolución, no hay marcha atrás en este proceso.

Baudrillard hacía notar el abismo que separaba al autómatas del siglo XVII del androide o ciborg del s.XXI, en el sentido de que el primero señalaba las diferencias entre éste y lo humano, y el segundo cómo estas diferencias habían quedado abolidas (Russo & DiStefano, 2014: 459). Siguiendo las ideas de Walter Benjamin, Russo y DiStefano (2014) piensan que el cuerpo ha perdido su sacralidad y se ha convertido en un objeto de consumo, manipulación y finalmente replicación. Ambas ideas pueden aplicarse perfectamente al zombi como ente posthumano.

En las adaptaciones de *I am Legend*, obra que sirvió de inspiración a Romero para su *Night of the Living Dead* y de las que hemos hablado en el apartado 4.1, ya encontramos latiendo de fondo el conflicto entre humanidad y posthumanidad. En ella, el protagonista, Neville, es el último humano que se enfrenta a un mundo que ha convertido todos sus habitantes en vampiros. Para Christie, “it becomes aparent (...) that we have been identifying humanness within an outdated context” (2011: 76). El protagonista es incapaz de reconocer otras formas de humanidad y busca acabar con ellas: prioriza su propio sentido de la humanidad y se convierte así en la amenaza. Se ha producido una inversión estructural: Neville es el monstruo y los vampiros, los representantes de esa posthumanidad.

En *Night of the Dead* estamos ante el nacimiento de las criaturas tal como las

concibe Romero; sus primeros pasos son vacilantes, y aún no tiene premisas en las que basarse: el primero de ellos, el que ataca a Barbara en las primeras escenas, visto a posteriori tras haber visualizado el resto de películas de la saga, se nos antoja demasiado inteligente y rápido. Esto es porque estamos ante los titubeos iniciales, donde no hay una dirección clara en la que ir ni una tradición marcada que seguir. Los zombis en *Night* comen animales y cadáveres, no sólo matan para alimentarse. Intentan abrir pomos de puerta y usan piedras, algo de lo que en *Dawn* carecen, precisamente porque Romero aún los está caracterizando desde cero.

En *Dawn of the Dead*, los informativos que escuchan los supervivientes dicen que son criaturas que sólo se guían por el instinto y que comen carne viva. La teoría más extendida es que no tienen inteligencia sino “comportamiento recordado”. Nick Muntean piensa que

Dawn [of the Dead] suggests that humans do have the capability to adapt and change, that the zombie will not haunt humankind forever as it dark abject Other, but that, given the proper response, the undead will eventually be regarded as indicative of an extremely trying developmental period. (2011: 97)

En la película, si los zombis consiguen llegar a la plaza fuerte de los supervivientes en el centro comercial, es porque uno de ellos, Peter, muere y recuerda el camino como muerto viviente. También en el film vemos por primera vez a uno de ellos empuñar un arma, aunque sin usarla.

En *Day of the Dead*, se les ve como las víctimas de los experimentos del doctor Logan, confusos y enfadados por ser capturados, demostrando sentimientos y no sólo instintos. Por primera vez un zombi recibe un nombre: Bub, uno de los sujetos de investigación de Logan: es ya alguien fuera de la masa amorfa, ha obtenido su individualidad. Delante de varios utensilios, recuerda cómo utilizarlos (cuchilla de afeitar, libro, teléfono, pistola), reacciona de forma diferente ante la presencia de varias personas y ha perdido notablemente su instinto violento. Logan lo trata como a un niño pequeño, con el mismo tipo de rutinas, castigos y premios, y cree que su domesticación es cuestión de tiempo y reeducación. Más adelante, en *Empire of the Dead*, la doctora Penny Jones afirma, al comentar que su especialidad es pediatría: “Me cualifica para trabajar con zombis. (...) Tienen la capacidad mental de un niño de tres años.” (*Empire*, 25-1). Al mismo tiempo, Bub ve a Logan como una figura paterna y muestra tristeza y desconsuelo cuando éste es asesinado por el capitán Rhodes, y es el primero en utilizar conscientemente un arma de fuego en vez de usar el método manual de la horda, en un

precedente de lo que será Big Daddy en *Land*. Al matar a Rhodes por causas emocionales y no por instinto (deja que el resto de los zombis lo consuman), Romero está humanizando aún más a Bub.

En *Land of the Dead* es donde se aprecia el salto más espectacular en la progresión de los zombis de Romero. De nuevo encontramos al Otro individualizado en Big Daddy, un muerto viviente que no sólo recuerda su profesión anterior, sino que forma parte de un colectivo que empiezan a organizarse a su manera debido, según Simon Clark, a su recién descubierto deseo por sobrevivir y crecer como comunidad (2010: 209). Los zombis están creando ya una nueva estructura social, una civilización propia. El final de la película, en el que los supervivientes humanos parten a encontrar su destino al igual que la horda de zombis encabezada por Big Daddy, nos hace pensar por primera vez en un futuro utópico en el que ambos puedan coexistir pacíficamente porque ambos han encontrado su espacio.

Simon Clark, apoyándose en las teorías de Freud y Marcuse, piensa que el zombi es la representación de las pulsiones del Eros y el Thanatos: “the conflict between humans and zombies in Romero's films can now be understood as a dramatization of the struggle that exists between civilized individuals and their own repressed instincts” (2010: 198). Es decir, ese ávido e irrefrenable deseo por la carne humana es la representación simultánea de los instintos sexuales y de destrucción que la sociedad se encarga de reprimir. Clark piensa que, si Marcuse apunta a que la sociedad, de la misma manera que se ha construido hasta este momento, puede buscar un nuevo modelo en el que acomodar, sin tener que reprimir, estas pulsiones del instinto, los zombis pueden representar el recordatorio de este cambio de paradigma. Para ello, Clark se fija en la primera trilogía de películas, y constata que el número de zombis se incrementa exponencialmente en cada una de ellas. En una nueva sociedad, sin las pautas represivas hacia el instinto, el trabajo se convierte en juego. Y es lo que vemos al final de *Day of the Dead*, donde los supervivientes alcanzan una playa donde están pescando (actividad que une el trabajo con el ocio). La ausencia de zombis representa la ausencia de represión. Por eso dice de ellos que son en cierta forma mártires: al igual que Moisés, la entrada al nuevo paraíso les está vedada: son necesarios para el cambio, pero su extinción (la supresión de la represión de los instintos) también (2010: 207). Para Clark, entonces, los zombis no sólo constituirían un nuevo paso en la post-humanidad como engranaje para alcanzarla, sino que representarían “the beginnings of a pleasurable union between civilization and the instincts” (2010: 209). Esta dialéctica puede apreciarse en

distintas fases en la filmografía de Romero y no por ello ser incoherente, sino demostrar que es un proceso en construcción: en *Day* es la única vez que podemos ver a los supervivientes acercarse a ese futuro utópico de Clark donde las viejas convenciones se han abolido y el trabajo se ha convertido en ocio. En cambio, en *Survival*, encontramos a los zombis haciendo labores cotidianas: trabajar el campo, repartir el correo, cocinar... Los muertos vivientes aquí expresan su deseo de ser útiles, de contribuir productivamente a la sociedad, no son los parásitos errantes de *Dawn* o *Day*. En *Empire* estas incipientes habilidades llegan al extremo de ser productivas o susceptibles de ser rentabilizadas a través de las luchas de gladiadores zombis del Circo Máximo, pero siempre en términos humanos. Siguiendo la teoría de Clark, podríamos ir más allá y decir que, de esta forma, Romero indica que el zombi va en la dirección equivocada: sus esfuerzos acaban por ser explotados por la cultura hegemónica (los humanos), volviendo al mismo punto de inicio: la reiteración de estructuras de poder obsoletas. Por el contrario, en *Survival*, tenemos pistas que nos llevan a pensar que el fenómeno zombi ha sido asimilado por la naturaleza, en una evolución hacia la posthumanidad: Janet es la primera zombi que se mueve a lomos de un caballo que no la ve como una amenaza. El entorno (y aquí es la naturaleza, y no la ciudad) está preparado para convivir con esta nueva humanidad.

En *Empire of the Dead* la evolución tal como la hemos visto de los muertos vivientes llega a su culminación con el personaje de la mujer policía fallecida y zombificada, que pasa de ser literalmente “X” a ser Xavier. Romero une su interés creciente por los personajes femeninos fuertes con el protagonismo cada vez mayor de los zombis en un solo personaje. Como lectores, somos testigos de sus pensamientos, todavía emborronados por el ruido de fondo, pero constatamos la naturaleza consciente de estos zombis. A medida que avanza la obra, no sólo Xavier sino el resto de zombis de la arena van teniendo progresivamente más voz, y bajo la estática de sus pensamientos muertos, podemos ver que albergan sentimientos: odio (hacia otros muertos; hacia sus maltratadores humanos) y amor (hacia Jo). Más tarde, en la arena, se dice que “es como si tuviesen una especie de hermandad, o algo así. Como si no se quisieran hacer daño unos a otros” (*Empire*, 2:60).

Esta nueva conciencia del zombi, progresiva como hemos visto, es analizada en términos bio-antropológicos por Fernández Gonzalo: de la horda salvaje, se ha pasado a la manada. “La manada responde a habilidades superiores de sociabilidad y empatía” (2011: 114), haciendo referencia a lo que ocurre en *Land of the Dead*, y al hecho de que entre ellos no hay intercambio o lenguaje. La apreciación de Fernández Gonzalo nos

parece poco acertada: sí que hay, aunque sea somero, un inicio de lenguaje entre Big Daddy y sus seguidores en *Land* en su camino hacia Fiddler's Green, y eso se comprueba más tarde en *Empire of the Dead*, cuando Xavier dirige oralmente el ataque del resto de zombis en la granja de Chandrake (*Empire* 3:97). Ahora sí ya hay intercambio, lenguaje: y de la no-comunidad de zombis llegamos a la comunidad, a la alianza, y de todo el proceso el epítome es Xavier, que ha logrado llegar a este estado gracias a Penny, cuyos hermanos, Barbara y Johnny, son los primeros en ser atacados por un zombi en la seminal *Night of the Living Dead*. Se cierra así el círculo que se abría en la primera entrega de la saga. Ha emergido una nueva conciencia, la del zombi, a la vez que se ha demostrado a cada película que el muerto viviente no es tan amenazante para la supervivencia como el propio ser humano. Finalmente se revela cómo ambas comunidades manifiestan el mismo interés por sobrevivir en un nuevo mundo postapocalíptico.

7. Conclusiones

Inicié esta investigación a causa de una particular inclinación por el género de zombis. Aficionado al género de terror, llegué al subgénero de muertos vivientes relativamente tarde, cuando se estrenó el *remake* de *Dawn of the Dead* (Snyder, 2004). Entonces fue mi oportunidad de recuperar las primeras películas de Romero y zambullirme en un género por el que hasta entonces no había mostrado interés. Lo primero que advertí fue que cualquier película de zombis es, en realidad, una película de contenido social. En ese momento, me pareció astuto parafrasear a Hobbes con la sentencia “El hombre es un zombi para el hombre”, lema que me sirvió para titular muchos años más tarde mi colaboración en el libro de Fernández Morales (2013). Parecía claro que el género ofrecía unas posibilidades de análisis enormes (que evidentemente, no quedan, ni de lejos, agotadas en este trabajo) que en algún momento podría aprovechar.

Esperamos, pues, que en este trabajo haya quedado patente la validez del zombi como concepto. Abordado desde diferentes puntos de vista, ideologías o propósitos narrativos, como dice Fernández Gonzalo, “sirve como hueco para la estructura de significación del mundo actual, un signo cero, un punto desde donde reiniciar el sistema y volver a pensarlo” (2011: 196). A partir de ahí sus múltiples cualidades como significante le confieren un poder alegórico inusitado. El mismo Romero es consciente de ello:

My zombies... I keep coming back to them and I find that I can use them when I want to make an observation about the cultural or the political scene in North America. I can put zombies in there! To me the zombies represent something like a hurricane, a disaster happening. My stories are more about the people, the humans, and what's happening in the world, what's happening to the individual characters who can't adjust to this change. (citado por Williams, 2015: 184)

Hemos visto, en el repaso a la filmografía zombi de Romero, que esta temática le permite abordar cuestiones diversas como son los conflictos raciales y la lucha por los derechos civiles en la Norteamérica los años 60 (en *Night of the Living Dead*), criticar la cultura del consumismo (*Dawn of the Dead*), la administración liberal, así como la inhumanidad de la ciencia y el militarismo (*Day of the Dead*), y ya dentro de un contexto post-11S, la política exterior de los Estados Unidos y la gestión George W. Bush al mando de la Casa Blanca (*Land of the Dead*), el papel de los medios de comunicación en una sociedad hipertecnológica (*Diary of the Dead*), el enquistamiento de los conflictos que lleva a un callejón sin salida (*Survival of the Dead*) y el planteamiento de un nuevo modelo de lucha de clases en el contexto de la primera crisis financiera internacional del s.XXI

(*Empire of the Dead*). Nos interesaba, sobre todo, analizar esta última obra al ser la más reciente y la menos estudiada para ver cómo encajaba en su producción anterior, y en la que Romero utiliza una nueva metáfora (el vampiro) para completar su crítica social. En todas las entregas de la saga, el conflicto central siempre viene dado por los propios supervivientes: los zombis son sólo un catalizador que acelera la debacle.

Analizando la obra de Romero, no sólo hemos podido desvelar no sólo las cuestiones de fondo que laten en cada una de las entregas, sino también constatar una evolución estilística, sobre todo en cuanto a sus personajes femeninos. Desde la débil y pusilánime Barbara de *Night of the Living Dead* en el papel de damisela en apuros, hasta Xavier, la heroína zombi de *Empire of the Dead*, una de las cosas que destaca de ellos es su progresivo empoderamiento a lo largo de esta heptalogía de títulos. De la misma forma las conexiones que se establecen en las diferentes películas permiten hablar de ellas como vasos comunicantes de un mensaje coherente y unívoco a lo largo de toda la saga.

Otra de las características que hemos constatado ha sido la evolución en la configuración del zombi, que en Romero, desde una concepción que mezcla dos elementos tradicionales (el zombi vudú africano y el ghoul), se transforma en un ente no tan desprovisto de alma o sentimientos como pudiera parecer en un principio, sino que, a cada película va incorporando nuevas habilidades que vuelven a acercarlo a la humanidad tras comenzar siendo lo más diametralmente opuesto a ella. A través de las películas que hemos estudiado, hemos ido comprobando cómo Romero va progresivamente empatizando con una figura que va de agresor a víctima, de enemigo a igual, de ente cosificador a ente re-pensante. Un ente que, especialmente en *Land* y *Empire of the Dead*, reclama su propio espacio, vindica el derecho a una alteridad que no tiene por qué ser incompatible con el ser humano. Como el propio Romero declara: “My stories are about humans and how they react, or fail to react, or react stupidly. I’m pointing the finger at us, not at the zombies. I try to respect and sympathize with the zombies as much as possible” (Spitznagel, 2010).

Hemos hablado en términos de posthumanidad para referirnos a un grado de evolución en el modelo social y cultural por el que el hombre ha de pasar a resultas de todos los cambios vividos a partir del siglo XX y especialmente tras las crisis económicas de lo que llevamos de XXI. Las teorías del posthumanismo, que parten de bases científico-biológicas, pueden aplicarse al zombi como el ente que reformula al ser humano en relación con su medio. A lo largo de las entregas, el zombi intercambia diversos atributos humanos con sus congéneres vivos: en *Night* y *Dawn of the Dead*, es un ser

gregario, agresivo que ha heredado el carácter del ser humano; sin embargo, a medida que avanza la saga, se libera de esos atributos negativos, se abre a una nueva consciencia, pasa a ser víctima de ese *hombre viejo*, agresor, estúpido y egoísta, y busca su lugar en un tiempo y espacio regido por un nuevo orden al que el ser humano no se ha sabido adaptar. El zombi es el *hombre nuevo*, la posthumanidad.

En un contexto postapocalíptico, como es el que usa habitualmente Romero en sus películas, se nos hace más fácil el repensar al hombre desde un borrón y cuenta nueva. Las estructuras sociales, los modelos económicos y las pautas comportamentales que ha generado nuestra sociedad llegan a su fin, y es menester crear una nueva sociedad más igualitaria, justa y ética arrancando de raíz los viejos modelos. Todo intento de reproducir un modelo de sociedad caduco, como hemos visto, está siempre destinado al fracaso. En este sentido, el zombi actúa como catalizador de esta transformación: Romero obviamente no está diciendo que el futuro de la humanidad pase por convertirnos en zombis, sino que estos son la metáfora (son nuestros miedos, pero también “nosotros somos ellos”) con la que se desvela ese cambio. Para Romero ese cambio es posible, y lo atestiguan la supervivencia de algunos de los protagonistas en *Dawn, Day, Land y Empire of the Dead*.

Es de suponer que con el discurrir del tiempo, el signo del zombi continúe mutando (¿y matando?) y, teniendo en cuenta lo ya expuesto, nos encontremos con nuevas narrativas que continúen progresivamente perfilando al muerto viviente como el protagonista de la acción y no sólo como un trasfondo. Kyle Bishop piensa que estas narrativas abordarán “the development of sympathetic zombie characters and full-blown zombie protagonists” (2010: 204). De hecho, ya tenemos algunos ejemplos: el film *Colin* (Marc Price, 2008), o las novelas *Diario de un zombi* (Llauger, 2010) o *Warm Bodies* (Marion, 2010), novela que inspiraría la ya mencionada película homónima (Levine, 2013). En todas ellas el o los protagonistas son muertos vivientes. En el caso de Romero, viendo la evolución del zombi como ente posthumano, es de esperar que, si ha llegado a un punto de relación horizontal con el hombre, las narrativas que inspire a partir de ahora se enfoquen en cuestiones como la convivencia, la aceptación de un nuevo modelo social o denuncie otros problemas como la xenofobia. Ya tenemos precedentes que introducen estas problemáticas en la serie *In The Flesh* (BBC Three, 2013-...).

Bishop augura también que uno de los futuros de estas narraciones será el seguimiento de los protagonistas humanos a lo largo de muchos años en los que intentan reconstruir el mundo postapocalíptico en el que ahora habitan. Para este tipo de

narrativas, el vehículo ideal, creemos, es la serialización que ofrecen los cómics o las series de televisión. Quizá pueda ser el caso de series como *The Walking Dead* (HBO, 2010-...) o sus réplicas *Fear The Walking Dead*, *iZombie* o *Z-Nation*, cuyo éxito parece augurar que habrá tiempo para el amplio desarrollo temporal de esos supervivientes⁴⁷.

Decíamos al principio de la introducción del trabajo que la fuerza metafórica del zombi había calado en el imaginario popular hasta el punto de protagonizar una campaña publicitaria para la web Ashley Madison, web donde encontrar personas con las que tener un idilio extramarital. No deja de ser irónico que en 2015 se supiera, después del filtraje a los medios de un gran número de nombres de usuarios de esta web, que la mayoría de los perfiles femeninos eran falsos⁴⁸. Es decir, habían sido creados como perfiles automatizados: *bots*, según la jerga internáutica, o, en nuestro caso, zombis.

47 Al cierre de este trabajo, conocemos la noticia de que *Empire of the Dead* será adaptada a la televisión por AMC. Los zombis de Romero prosiguen su camino...

48 <http://www.elperiodico.com/es/noticias/internacional/ashley-madison-tenia-10000-perfiles-falsos-mujeres-4462361> (última consulta 17 de julio de 2016)

8. Bibliografía

Libros, cómics, artículos y páginas web

- Baker, Sarah (2014): "The Walking Dead and Gothic Excess: The Decaying Social Structures of Contagion" en *M/C Journal - A Journal of Media and Culture*, 17 (4). Queensland, Australia: Queensland University of Technology.
- Behuniak, Susan H. (2011): "The living dead: The construction of people with Alzheimer's disease as zombies" en *Ageing and Society*, 31 (1), Cambridge: Cambridge University Press.
- Bishop, Kye William (2010): *American Zombie Gothic. The rise and fall (and rise) of the waking dead in popular culture*. North Carolina, EEUU: McFarland & Company Inc.
- Boluk, Stephanie y Lenz, Wylie (2011): *Generation Zombie. Essays on the Living Dead in Modern Culture*. North Carolina, EEUU: McFarland & Company Inc.
- Bowlby, Rachel (1985): *Just Looking: Consumer Culture in Dreiser, Gissing and Zola*. Nueva York: Methuen.
- Brooks, Max (2012): *La marcha zombi*. Barcelona: Random House Mondadori.
- Brooks Creagh, Anna (2015): *American Zombielore: Voodoo, Cinema and the Undeath of Race*. Los Angeles: University of California.
- Ceserani, Gian Paolo (1971): *Los falsos adanes*. Caracas: Editorial Tiempo Nuevo.
- Chavarría Alfaro, Gabriela (2015): "El posthumanismo y los cambios en la identidad humana", en *Reflexiones* 94 (1), 97-107. San José: Universidad de Costa Rica.
- Clark, Simon (2010): "The Undead Martyr: Sex, Death and Revolution in George Romero's Zombie Films", en Greene, R. y Mohammad, K.S.: *Zombies, Vampires and Philosophy: New Life for the Undead*. Chicago and LaSalle, Illinois: Open Court.
- Comaroff, John (1999): "Alien-nation: zombies, immigrants, and millennial capitalism" en *Codesria Bulletin*, 3(4). Dakar: Council for the Development of Social Science Research in Africa.
- Christie, Deborah (2011): "A Dead New World: Richard Matheson and the Modern Zombie". En Christie, Deborah y Lauro, Sarah Juliet: *Better Off Dead. The evolution of the zombie as post-human*. Nueva York: Fordham University Press.
- Crespo, Borja (1998): *La noche de los muertos vivientes. El infierno que camina*. Valencia: Midons Editorial.

- Davis, Kent (1988): *Estampida fantástica*. Alicante: Astri.
- Dendle, Peter (2001): *The Zombie Movie Encyclopedia*. Jefferson, NC: McFarland.
- Drezner, Daniel W. (2014): *Theories of International Politics and Zombies*. Princeton: Princeton Press.
- Edwards, Tyler (2012): *Zombie Church: Breathing Life Back into the Body of Christ*. Grand Rapids, Missouri: Kregel Publications.
- Fernández Gonzalo, Jorge (2011): *Filosofía zombi*. Barcelona: Anagrama.
- Fernández Morales, Marta (ed.) (2013): *La década del miedo. Dramaturgias audiovisuales post-11 de septiembre*. Bern: Peter Lang.
- Frayling, Christopher (1992). *Vampyres: Lord Byron to Count Dracula*. Londres, Faber & Faber.
- Gagne, Paul R. (1987): *The Zombies That Ate Pittsburgh: The Films of George A. Romero*. New York: Dodd, Mead & Company.
- García Marcos, Alberto (2009): "EC, paradigma del horror pre-Code" en *Tebeosfera* 2 (5): http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/ec_paradigma_del_horror_pre-code.html (Última consulta, 17 de julio de 2016)
- García Martínez, Alberto Nahum (2016): "Prozac para zombis. La sentimentalización contemporánea del muerto viviente en televisión" en *Brumal* 4 (1). Barcelona: UAB.
- García Romero, Ángel (1994): "La noche de los muertos vivientes", en *Quatermass* 1, especial Ciclo de Cine Fantástico de Bilbao. Autoedición: Bilbao.
- Goddu, Teresa (1997): *Gothic America: Narrative, History and Nation*. Nueva York: Columbia University Press.
- Grant, Drew (2011): "Zombies Occupy Wall Street", en *New York Observer*: <http://observer.com/2011/10/do-zombies-capitalism-or-communism-in-occupy-wall-street-protests-slideshow/> (Última consulta, 27 de agosto de 2016)
- Hadju, David (2008): *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How it Changed America*. Nueva York: Farrar, Straus and Giroux.
- Hayles, K. (1999): *How We Became Posthuman. Virtual bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University Press.
- Hubner, Laura, Leaning, Marcus y Manning, Paul (eds.) (2015): *The Zombie Renaissance in Popular Culture*, Basingstoke: Palgrave Mcmillan.
- Infantes, Víctor (1997): *Las danzas de la muerte: génesis y desarrollo de un género medieval (siglos XIII-XVII)*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

- Knox, Ashley (2015): *Resurrecting the Humanity of the Undead: Humanism and Posthumanism in Zombie Films*. Denver, Colorado: Regis University Press.
- Lifton, Robert J. (1987): *The Future of Immortality and Other Essays for a Nuclear Age*. Nueva York: Basic Books.
- Llauger, Sergi (2010): *Diario de un zombi*. Palma: Editorial Dolmen.
- Llopis, Rafael (1974): *Historia natural de los cuentos de miedo*. Madrid: Ediciones Júcar.
- Mariani, Mike (2015): "The Tragic, Forgotten History of Zombies", en *The Atlantic* [<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/10/how-america-erased-the-tragic-history-of-the-zombie/412264/>](http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/10/how-america-erased-the-tragic-history-of-the-zombie/412264/) (Última consulta, 17 de julio de 2016)
- Martínez Lucena, Jorge (2010): *Vampiros y zombis posmodernos*. Barcelona: Gedisa.
- (2012): *Ensayo Z. Una antropología de la carne perecedera*. Córdoba: Berenice.
- Matheson, Richard (1999): *Soy leyenda*. Barcelona: Minotauro.
- McIntosh, Shawn (2008): "Evolution of the Zombie: The Monster That Keeps Coming Back" en *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*, eds. McIntosh, Shawn; Leverette, Marc. Landham, Maryland: Scarecrow Press.
- Mitre Fernández, Emilio (1988): *La muerte vencida. Imágenes e Historia en el Occidente medieval*. Madrid: Encuentro Ediciones.
- Muntean, Nick (2011): "Nuclear Death and Radical Hope in *Dawn of the Dead* and *On the Beach*", en Christie, Deborah y Lauro, Sarah Juliet: *Better Off Dead. The evolution of the zombie as post-human*. Nueva York: Fordham University Press.
- Munz et al. (2009): "When Zombies Attack! Mathematical Modelling of an Outbreak of Zombie Infection", en Tchenche, J.M. y Chiyaka, C.: *Infectious Disease Modelling Research Progress*, Ottawa: Nova Science Publishers.
- Nadler, Lonnie (2014): "George A. Romero Talks 'Empire of the Dead'" en *Bloody Disgusting* [<http://bloody-disgusting.com/news/3273837/interview-george-a-romero-talks-empire-of-the-dead/>](http://bloody-disgusting.com/news/3273837/interview-george-a-romero-talks-empire-of-the-dead/) (última consulta, 26 de agosto de 2016)
- Nakazawa, Keiji (2015): *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima (I)*. Barcelona: DeBolsillo.
- Nordstrom, Carolyn y Martin, JoAnn (1992): *The Paths to Domination, Resistance and Terror*. University of California Press: Los Angeles.
- Paffenroth, Kim (2006): *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth*. Waco: Baylor University Press.
- (2015): "Zombies as Internal Fear or Threat" en Boluk and Lenz (ed.): *Generation Zombie. Essays on the Living Dead in Modern Culture*. Jefferson: McFarlan &

Company.

Palacios, Jesús (ed.) (2010): *La plaga de los zombis y otras historias de muertos vivientes*. Madrid: Valdemar.

Pedrero Santos, Iván Andrés (2008): *Terror cinema*. Madrid: Calamar Ediciones.

Pegg, Simon (2004): *Miles behind us*. En Kirkman, Robert et alii: *The Walking Dead 2*. Orange, California: Image Comics.

- (2005): *Simon Pegg interviews George A. Romero* en Time Out London
<<http://www.timeout.com/film/news/631/>> (última consulta, 17 de julio de 2016)

Pepperell, Robert (2009): *The Post-Human Condition: Consciousness beyond the Brain*. Chicago: Chicago University Press.

Robey, Tim (2013): "George A. Romero: Why I don't like 'The Walking Dead'", en *Telegraph* <<http://www.telegraph.co.uk/culture/film/10436738/George-A-Romero-Why-I-dont-like-The-Walking-Dead.html>> (última consulta, 26 de agosto de 2016)

Rodríguez Pérez, María Pilar (ed.)(2009): *Estudios culturales y de los medios de comunicación*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Romero, George A. (2014): *El imperio de los muertos (Empire of the Dead): acto 1*. Barcelona: Panini.

- (2014): *El imperio de los muertos (Empire of the Dead): acto 2*. Barcelona: Panini.

- (2015): *El imperio de los muertos (Empire of the Dead): acto 3*. Barcelona: Panini.

Russel, Jamie (2006): *Book of the Dead: The complete history of the zombie cinema*. Goddalming, Surrey: FAB Press.

Russo, María Teresa y DiStefano, Nicola (2014): "Post-human Body and Beauty", en *Cuadernos de Bioética*, 25 (85). Madrid: AEBI.

Sardar, Ziauddin y Van Loon, Borin (2005): *Estudios culturales. Una guía gráfica*. Madrid: Paidós.

Spitznagel, Eric (2010): "George A. Romero: 'Who Says Zombies Eat Brains?'" en *Vanity Fair* <<http://www.vanityfair.com/hollywood/2010/05/george-romero>> (Última consulta, 17 de julio de 2016)

Stewart, Robert M. (1980): "George Romero: Spawn of EC" en *Monthly Film Bulletin* 553. Londres: British Film Institute.

Stratton, J. (2011): "Zombie trouble: Zombie texts, bare life and displaced people" en *European Journal of Cultural Studies*. 14 (3), 265-281. Londres: Sage Publications.

Levi-Strauss, Claude (1977): *Antropología estructural*. Buenos Aires: Eudeba.

- Twohy, Margaret: *From Voodoo to Viruses: The Evolution of the Zombie in the Twentieth Century Popular Culture*. Dublín: Trinity College, 2008.
- Taiano, Leonor (2012): "Persistencia y desacralización del concepto de Memento Mori en la cultura occidental" en *Revista Isla Flotante* 4. Santiago de Chile: Universidad Académica de Humanismo Cristiano.
- Waller, Gregory A. (1986): *The Living and the Undead*. Chicago: University of Illinois Press.
- Wells, Paul (2002): *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. Short Cuts: Introduction to Film Studies 1. Nueva York: Wallflower Press.
- Williams, Tony (2015): *The cinema of George A. Romero – Knight of the Living Dead*. Nueva York: Wallflower Press.
- Witek, Joseph (1989): *Comic Books As History*. Jackson: University of Mississippi Press.
- Zani, Steven y Meaux, Kevin (2011): "The Decaying Definition of Zombie Narratives", en Christie, Deborah y Lauro, Sarah Juliet: *Better Off Dead. The evolution of the zombie as post-human*. Nueva York: Fordham University Press.

Filmografía

- Campbell, Jonny (2013-...): *In the Flesh*. BBC Three.
- Campillo, Robin (2004): *Les revenants*. Haut et Court.
- Darabont, Frank (2010-...): *The Walking Dead*. AMC.
- Fresnadillo, Juan Carlos (2007): *28 weeks later*. 20th Century Fox.
- Frumke, Roy (dir.) (1989): "Document of the Dead". En *Dawn of the Dead* (2004), Ultimate edition DVD. Troy, MI: Anchor Bay Entertainment.
- Gobert, Fabricie (2012-...): *Les revenants*. Canal + France.
- Gilling, John (1966): *La plaga de los zombies*. Londres: Hammer Films.
- Halperin, Víctor (1932): *White Zombie*. Universal Studios.
- (1936): *Revolt of the Zombies*. Universal Studios.
- Lenzi, Umberto (1980): *La invasión de los zombies atómicos*. Madrid-Roma: Dialchi Films.
- Levine, Jonathan (2013): *Warm Bodies*. Lionsgate Productions.
- Mattei, Bruno (1980): *Apocalipsis caníbal*. Madrid-Roma: Beatrice Film.
- Meyes, Nicholas (1983): *The Day After*. ABC Circle Films.
- O'Bannon, Dan (1985): *Return of the Living Dead*. Hemdale Film Corporation.
- Ragona, Ubaldo y Salkow, Sidney (1964): *The Last Man on Earth*. 20th Century Fox.
- Romero, George A. (1968): *Night of the Living Dead*. Pittsburg: The Latent Image, Inc. &

Hardman Associates, Inc.

- (1978): *Dawn of the Dead*. Nueva York: Laurel Entertainment.
- (1982): *Creepshow*. Nueva York: Laurel Entertainment.
- (1985): *Day of the Dead*. Nueva York: Laurel Entertainment.
- (2004): *Land of the Dead*. Universal City: Universal Pictures.
- (2007): *Diary of the Dead*. Nueva York: The Weinstein Company.
- (2009): *Survival of the Dead*. Nueva York: E1 Entertainment /Magnolia Pictures.

Sagal, Boris (1971): *The Omega Man*. Warner Bros Pictures.

Serling, Rod (1959-1964): *The Twilight Zone*. CBS Productions.

Snyder, Zack (2004): *Dawn of the Dead*. Universal Pictures.

Wyler, William (1958): *The Big Country*. United Artists.

Videojuegos

Techland (2015): *Dying Light*. Techland.

Valve Software (2008): *Left 4 Dead*. Valve Software.

Valve Software (2009): *Left 4 Dead 2*. Valve Software.

Wideload Games (2005): *Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse*. Wideload Games.

9. Anexos

Capítulo 1

Anuncio de Ashley Madison citado en el apartado 1: https://www.youtube.com/watch?v=8v8Q_Qi_FTc (última consulta, 13 de julio de 2016)

Videoclip *Un zombi en la intemperie* de Alejandro Sanz citado en el apartado 1: <https://www.youtube.com/watch?v=x0n3JKL7Qkc> (última consulta, 13 de julio de 2016)

Capítulo 2

Secuencia de *Dawn of the Dead*: “When there's no more room in hell, the dead will walk the Earth”: <https://www.youtube.com/watch?v=oykvs8ePij8> (última consulta, 25 de agosto de 2016)

Capítulo 4.2.

La empatización con el zombi en *Dawn of the Dead* puede verse en diferentes planos desde la perspectiva del muerto viviente, no como atacante, sino como víctima de la violencia:

