

NOSOTROS LOS ZOMBIS.
(EL MONSTRUO EN LA ERA DEL CAPITALISMO AVANZADO)

*Roger Ferrer Ventosa**
Universidad de Girona

RESUMEN

En el presente escrito se argumenta que el muerto viviente ha devenido el monstruo por excelencia de la era del capitalismo avanzado. Las películas de zombis han explorado muchos de los asuntos centrales de las últimas décadas del siglo XX y primeras del XXI, con el muerto viviente como metáfora del ciudadano en el sistema capitalista. Sobre todo el director George A. Romero ha sabido mostrar ese carácter emblemático.

PALABRAS CLAVE: Zombi, tardocapitalismo, alegoría, consumismo, otro, élite, sociedad de masas.

ABSTRACT

In this paper it's argued that the zombies have become the prototypical monster of the capitalism advanced ages. The zombie movies have explored many of the core issues of the late twentieth and early twenty-first century, with the living dead as a metaphor of the citizens inside the capitalism. Especially George A. Romero has shown the emblematic character of the living dead.

KEY WORDS: Zombie, Late capitalism, allegory, consumerism, other, elite, mass society.

*Licenciado en historia del arte y máster en comunicación y estudios culturales. En el máster analizó especialmente cómo el cine ha mostrado las concepciones del espacio y el tiempo en la cultura de la posmodernidad. Actualmente realiza estudios de doctorado en la universidad de Girona con una investigación sobre el papel de la imaginación en el arte y del arte en la sociedad. Artículo escrito gracias a una ayuda de Formación del Profesorado Universitario (F.P.U.).

Revista Sans Soleil - Estudios de la Imagen, Vol 7, 2015, pp.144-158

www.revista-sanssoleil.com

Recibido: 17 marzo 2014

Aceptado: 1 junio 2015



ISSN: 2014-1874

Si hay una figura que ha encarnado en la representación artística a la monstruosidad durante el tardocapitalismo social y el posmodernismo cultural¹ ha sido el zombi. Desde finales de los años setenta ha servido como metáfora de las condiciones de vida y de los temores sociales. Para ilustrar la tesis principal del presente estudio se comentarán algunas películas que servirán para evidenciar la condición del muerto viviente de monstruo idiosincrásico del momento.F

Género metafórico por excelencia, el fantástico a menudo encubre un conflicto de la sociedad mediante su representación simbólica. Por ejemplo, en *Paranoia, the Bomb, and 1950s Science Fiction Films* Cindy Hendershot relaciona la Guerra Fría, las dolorosas consecuencias de las explosiones nucleares, junto al trauma por la caza de brujas de McCarthy, con la paranoia cultural detectada en parte de la población estadounidense durante los años cincuenta, plasmada en las películas de ciencia-ficción, muchas de ellas con un contenido nuclear explícito (las radiaciones crean grandes insectos o empequeñecen personas) o alegórico (ese gran monstruo casi diríamos que con forma de hongo que puede acabar con todo); de igual manera, sus invasores de Marte (el planeta rojo) servían como metáforas del peligro comunista que aterrorizaba a buena parte de la audiencia².

Con algunas fluctuaciones, durante las últimas tres décadas del siglo XX y las dos primeras del XXI el papel de gran metáfora social dentro del género fantástico lo ha desempeñado el muerto viviente, con una gran preeminencia en el imaginario colectivo. En opinión de Žižek: “Si hay un fenómeno que merezca denominarse ‘fantasma fundamental de la cultura de masas contemporáneas’, es este fantasma del retorno del muerto vivo”³.

1. Términos que tomamos prestados del crítico de la cultura de orientación neo-marxista Fredric Jameson, *Teoría de las postmodernidad* (Madrid: Trotta, 1998 [1991]).

2. Otro ejemplo, espigado entre muchos otros, de estudio centrado en la carga metafórica del fantástico lo encontramos en *Jungian Reflections within the Cinema. A Psychological Analysis of Sci-Fi and Fantasy Archetypes*, de James Iaccino, en el que explora el cine fantástico aplicándole criterios de la psicología junguiana.

3. Slavoj Žižek, *Mirando al sesgo. Una introducción a Jacques Lacan a través de la cultura popular*

El filósofo plantea una explicación psicológica: los vivos han incumplido los ritos, no han enterrado bien a los muertos, por lo que existen deudas a saldar entre vivos y *revenants*, que implican el retorno de estos. Si no se cierra el pasado, acaba comprometiendo al presente.

Como cualquier otro monstruo que encarna el mal o al otro en un momento histórico, el muerto viviente actúa como síntoma de la época, el ser intempestivo, aquello que está a fuera de los límites de lo aceptado por la población, que transgrede su normalidad; la extrañeza que suscita pone de manifiesto los aspectos no admitidos de un colectivo humano, necesario contrapunto a los deseos de la corriente mayoritaria, sombra en la que se concreta lo que no se desea ver de uno mismo. En esa línea incide Phillips: “*The horror film is an important barometer for the national mood and an important cultural space into which citizens may retreat to engage and examine the tendencies in their culture and to make choices about how to interpret and react to them.*”⁴ En expresión del teórico Robin Wood, las películas de terror constituyen pesadillas colectivas.

Por ello, si en *Frankenstein* se asomaba lo que el científicismo de principios del XIX temía de su propio código de conocimiento, en *Drácula* se escenificaban las pulsiones ocultas de la sociedad victoriana, o en el cine de psicópatas se incardinaba en la atmósfera paranoica del neoconservadurismo estadounidense Reaganiano (con un imaginario marcado por el SIDA, en el que presionaban sectores radicales que tomaban la enfermedad por una venganza divina lista para castigar a los pecaminosos), en el zombi se hallan esbozadas las peculiaridades de la humanidad durante la era de la tardocapitalismo –caracterizado por la sociedad de consumo, la desregulación de los mercados, la globalización, la degradación de lo comunitario auspiciado por los valores del nuevo sistema, entre otros rasgos definitorios.

(Barcelona: Paidós, 2006 [1991]), 47.

4. Kendall R. Phillips, *Projected fears: Horror films and American Culture* (Westport: Praeger, 2005), 198.

¿Qué nos está recordando el muerto viviente en su reinado en el imaginario terrorífico presente? Como cualquier mito cultural con potencia de significación, el fenómeno resulta ambiguo e incluso contradictorio. Para que un mito opere con verdadera fuerza ha de apelar a tendencias opuestas y crear tensión dentro de cada receptor –de gran riqueza, el mito ha de ser ambiguo–. En esta operatividad de impulsos de polaridad opuesta que crean tensión, el zombi interpreta simultáneamente como mínimo dos papeles antagónicos: interviene como el Otro pero también como yo, chivo expiatorio de lo que no queremos aceptar de la condición humana en el capitalismo avanzado y al mismo tiempo encarnación del tipo humano que genera.

Como cualquier monstruo, el zombi ejerce de Otro; ejerce de la alteridad por antonomasia, la muerte, pero una muerte con un matiz, el fallecido resulta un no-fallecido pero tampoco vivo, de naturaleza mezclada. El zombi ya no puede considerarse humano porque una de las condiciones ineludibles de lo humano se encuentra en su condición mortal. Transmortal, el zombi ha trascendido en cierta medida la condición humana.

Hace visible el desgarramiento fundamental de lo humano entendido a la manera del tardocapitalismo: “El zombi es el resultado de una mirada deshumanizada y violenta a lo real, que no da espacio a la *différance* derridiana, que obvia la connatural deconstrucción y que no acoge la radical alteridad del acontecimiento, su posible imposibilidad, como la única capaz de generar y regenerar constantemente la humanidad”.⁵ Ser humano debería ser ese mantener la apertura del acontecimiento y, desde luego, comprender no sólo que el otro conforma subjetividad sino que somos dos modos de lo mismo, algo radicalmente enfrentado al código de conducta de violencia extrema de los grupos de supervivientes en las producciones del subgénero, en que muchos de los vivos devienen sanguinarios desalmados capaces de incurrir en cualquier maldad, incluida el canibalismo.

En el zombi se critica al ciudadano contemporáneo, abúlico consumidor comprando al dictado de la publicidad, dispuesto a satisfacer su ansia de goce como sea, a sumergirse con gusto en la gratificación instantánea, en la promesa de deseo ilimitado ofrecido por el capitalismo; ahora bien, ¿no está cualquiera infectado por ese veneno? Por otro lado, los muertos vivientes más interesantes narrativamente son aquellos lentos, vacilantes, sin apenas fuerza ni inteligencia, no obstante, ¿cómo pueden hacerse ellos con el mundo? Su victoria constituye una impugnación a las teorías darwinianas: al final serán los más ineptos, humanos podridos, los que se harán con la Tierra. Y no precisamente por su mejor adaptación al medio.

El muerto viviente es el consumista pero al mismo tiempo el consumista prototípico aspira a ganar el derecho a una personalidad diferenciada y chic comprando ciertos productos que, estima, le conferirán estatus de individualidad. Con ellos está persuadido de separarse del resto. Cuanto más individual cree ser, más fundamentalmente masa. Mientras los dispositivos narrativos primarios de los filmes del subgénero buscan la identificación con los pocos humanos supervivientes del holocausto zombi, en realidad el espejo deformante de la pantalla retrata a casi todos como el Otro espantoso. Cuanto más lejos cree estar el público de la horda sin voluntad de no-muertos, más próximo se halla inconscientemente.

En el descerebrado vacilante se ponen de manifiesto los pecados de la conformidad con las directrices del superior jerárquico a cambio de los brillantes objetos de consumo. Los gruñidos del zombi o su andar de severa embriaguez ética constituyen un mudo reproche a la corriente principal de la humanidad presente: “Yo soy tú. Así somos en la sociedad de consumo”, podría decirnos el zombi si no se hubieran descompuesto sus cuerdas vocales.

De esta manera, los zombis activan la identificación del espectador y pasan a ser el monstruo del momento por su fuerza para simbolizar el tópico exagerado del consumista en su grado extremo; representan un papel social intuido por sus espectadores: el de ellos mismos (nosotros mismos) como

5. Jorge Martínez Lucena, *Ensayo Z. Una antropología de la carne perecedera* (Córdoba: Berenice, 2012), 168

base del sistema político y económico; cualquiera actúa como un zombi que ha de devorar comida, espectáculos, diversiones, fetiches si quiere seguir viviendo, un imperativo en el sistema económico actual. Si no hay consumo, la rueda se para. Así, el peso moral sobre los ciudadanos sufre otra vuelta de tuerca. Finalmente, el consumidor es consumido por esa rueda insaciable, tal y como evidencian las alegorías político-sociales rodadas por George A. Romero, que, como veremos, juegan con el nivel metafórico del monstruo.

Aunque la analogía no fue tan clara al inicio de la nueva forma de entender el zombi nacida con *La noche de los muertos vivientes* (Night of the Living Dead, George A. Romero, 1968), ahora ya ha pasado a ser un cliché, hecho explícito en películas, ensayos o en la literatura fantástica del subgénero, como en David Moody: “Hasta los cadáveres que se tambaleaban por las calles tenían esa mañana cierto parecido circunstancial con las hordas de consumidores que, menos de una semana antes, habían recorrido las mismas calles en busca de una terapia consumista”⁶. Muchas de las tramas que expondremos ponen sobre el tapete esa cuestión.

De hecho, los primeros clásicos fílmicos de zombis presentaban ya analogías entre la sociedad de su momento y la ficción. Las condiciones laborales se presentaban de forma más o menos explícita en *Yo anduve con un zombi* (I Walked with a Zombie, Jacques Tourneur, 1943) o en *La legión de los muertos sin alma* (White Zombie, Victor Halperin, 1932), especialmente en esta última. En *White Zombie*, el clásico de los años treinta de Halperin (<http://www.youtube.com/watch?v=WMtDVFgWXi8>)⁷, los dominados por el poder hipnótico y los brebajes de un hechicero de vudú (interpretado por Bela Lugosi) caían bajo su dominio mental, para convertirse en mano de obra ya no barata sino gratuita, seres humanos sin voluntad que trabajaban de noche refinando azúcar. El déspota de la

plantación donde están esclavizados los zombis está orgulloso porque sus operarios le son fieles y no piden cobrar las horas extras: el muerto viviente como trabajador ideal para patronales desaforadas.⁸

La figura putrefacta del muerto resurrecto que deambula en los filmes desde los años setenta no se aleja en cuanto a su representación de lo que se ve una madrugada de día laboral en un barrio de trabajadores. En una producción británica, *Zombies party* (Shaun of the dead, Edward Wright, 2004), se aprovechan recursos cinematográficos para subrayar la comparación. Su director proyecta una mirada socarrona hacia la Inglaterra de principios del siglo XXI. En cuanto a su sentido del humor, *Shaun of the dead* opta más por la guasa que por el sarcasmo cínico; eso no obsta para que se compare con un zombi a todo aquel que forma parte del entramado social de la Inglaterra postatcheriana, desde los compradores y vendedores de un supermercado hasta los que pasan horas y más horas de su existencia en disputas escolásticas sobre el balompié o castigando a sus pulgares en sesiones interminables de juegos con sus videoconsolas.

La película comienza con una sinfonía de ciudad en versión posmoderna (<http://www.youtube.com/watch?v=cnZGdC-vTCo>) en que cada imagen pasa a ser un tratado de los elementos que configuran la cotidianidad en una gran metrópolis europea: el supermercado de barrio, los autobuses, los trabajos en sucursales de las grandes empresas frecuentemente multinacionales con sus impersonales escenarios... Por ahí pululan unos personajes aún vivos pero que se comportan según la iconografía establecida por Romero de los muertos vivientes: el caminar lento e inseguro, la mirada vacía, la voluntad borrada. Nosotros, los zombis.

6. David Moody, *Septiembre Zombi*, (Barcelona: Minotauro, 2010 [2002]), 84.

7. La última consulta de todos los enlaces que aparecen en el artículo data del 16 de febrero de 2014.

8. En un estudio de etnobiología sobre el vudú haitiano en el que cita a Wade Davis Serrano Cueto indica que, pese a las apariencias, no se administra la droga a las víctimas de la zombificación para obtener operarios esclavizados, puesto que por desgracia no necesitan del vudú para disponer de mano de obra esclava; más bien lo utilizan como medio de control del colectivo. En José María Serrano Cueto, *Zombi evolution. El libro de los muertos vivientes en el cine* (Madrid: Editorial T&B, 2009), 24.

De hecho, cuando estalle la crisis zombi, el protagonista no se percatara de la monstruosidad de los primeros con los que se cruce, en un plano secuencia que repite otro anterior, en el que se fijaba la cotidianidad del personaje; en este segundo trayecto matutino hasta el supermercado está tan dormido que no cae en la cuenta de los extraños viandantes que ocupan la ciudad (<http://www.youtube.com/watch?v=WUCqPxfpMCQ>), que sí se muestran en segundo plano para el espectador, en un claro caso de personaje sabiendo mucho menos (por propias limitaciones intelectuales) que el público, un recurso con el que el director busca un efecto cómico. En la siguiente secuencia incluso llega a confundir a muertos vivientes con borrachos, en un vínculo entre el ciudadano medio de la metrópolis y los zombis o entre éstos y los alcohólicos y drogadictos.

Con una resolución del conflicto muy diferente a las producciones de terror y sus Apocalipsis, *Shaun of the Dead* pone de manifiesto que el tardocapitalismo consigue engullir el problema (como tantas subversiones previas); las autoridades han convertido a los zombis tanto en buenos operarios del sector servicios, como en monstruos de ferias de los que mofarse, o bien en invitados a *talk-shows* televisivos (<http://www.youtube.com/watch?v=btdM9E8X5nA>). El orden social se ha recompuesto, en un entrelazamiento del fantástico con el costumbrismo de la juventud europea tardocapitalista.

Fido (Andrew Curry, 2006), aún igualmente lo fantástico con lo humorístico. El universo descrito presenta puntos en común con los años cincuenta estadounidenses, tomados como referencia paródica. Una empresa llamada Zomcon ha sido capaz de crear un collar que domestica a los muertos vivientes, elimina el ansia de carne humana y los adecua para pasar a ser mano de obra esclava al servicio de dueños humanos (<http://www.youtube.com/watch?v=WX0x-Oem5U4>). En un tono burlesco el filme se mofa de las convenciones sociales tardocapitalistas. Como indica la publicidad de la empresa: “Gracias a Zomcon todos podemos ser útiles a la sociedad, incluso después de morir”. En la pequeña ciudad donde está ambientada la historia,

poseer un zombi ha pasado a ser un signo ya no sólo de estatus sino de integración en la comunidad. Todos tienen su criado putrefacto.

La película apuesta por una solución subversiva, con los vivos mezclándose con los zombis incluso sexualmente, algo que, leído en clave sociológica respecto a los años cincuenta en Estados Unidos no deja de tener analogías con la situación racial. En una inversión de los roles, algunos humanos acaban encarnando el papel de villanos de la función –el ejecutivo de Zomcon– mientras que los zombis salen dignificados en el retrato. En la representación de Zomcon igualmente se ironiza sobre el papel de la ciencia como legitimador del sistema de poder.

En *El día de los muertos* (Day of the Dead, George A. Romero, 1985), también se vincula la institución científica con el autoritarismo, como cooperador necesario de los métodos de gubernamentalidad; además, se muestran conductas aberrantes como la de un doctor loco (rol siempre agradecido en la tradición fantástica) que pretende controlar a los zombis, dirigir su conducta con experimentos de tipo pavloviano. Quiere educar a un muerto viviente, alumno descolante al que llama Bub (<http://www.youtube.com/watch?v=nknZZge3KKE>). Igual de críticos se muestran los creadores de la saga de videojuegos y de películas *Resident Evil*: como culpables de la propagación del virus zombi cooperan el sector científico, el político y el financiero, las tres patas de las nuevas maneras de gubernamentalidad desde el siglo XVIII. En el caso de *Resident Evil*, con la corporación Umbrella, multinacional dedicada entre otros negocios jugosos a la biotecnología, culpable incluso de provocar el Apocalipsis.

En el subgénero también se reflexiona a menudo sobre otro de los temas fundamentales del tardocapitalismo: el papel de la democracia. La serie *The Walking Dead*, creada por Frank Darabont y producida por AMC (2010-), o el cómic concebido por Robert Kirkman, exponen la manera de enfrentarse al desastre: o bien se mantiene en la medida de lo posible lo esencial de la civilización, con los supervivientes que colaboran para

fortalecer su defensa, o bien caen en la barbarie como medio de pugnar con lo bárbaro, con la imposición de sucesivos tiranos sustentados por el poder de las armas. En la tensión dialéctica entre esos dos polos y las zonas intermedias se halla el tuétano temático social de la serie.

En las dos primeras temporadas uno de los motores narrativos parte de los variados niveles de información existentes entre el líder y el resto; a raíz de ello se crean varios niveles de conocimiento que escinden al grupo, la primera herida de un poder que pasa a ser vertical. Mediante la alegoría zombi la serie propone una reflexión sobre diversos tipos de gobierno, el totalitarismo bajo la férula del caudillo, líder cuyo carisma se sustenta en ser el más despiadado, o la democracia más o menos directa, basada en un flujo abierto de la información entre todos los miembros. Pero si nos atenemos a las fantasías colectivas cinematográficas de la industria del blockbuster, la sociedad parece desconfiar del triunfo final de la democracia. Refiriéndose a las películas futuristas producidas entre el 70 y el 82, Bruce Franklin indicó: “*Not one of these fifty-two movies shows a functioning democracy in the future*”⁹.

Sorprende, incluso asusta, que las fantasías en las formas de arte masivas imaginen casi siempre estados de excepción que acaban con el poder traspasado a un estamento militar de ideario carpetovetónico, lo que acarrea baños de sangre. Así sucede tanto en las ficciones apocalípticas como en las pandemias o en los zombies. Una estrategia que, por añadidura, casi nunca sirve para frenar el peligro, al que casi en todas las obras se acaba sucumbiendo. ¿Por qué la democracia es vista como una exquisitez pronta a ser abandonada en cuanto surge el peligro?

El recurso mayoritario de los poderes en estas ficciones consiste en instaurar leyes marciales o un gobierno tecnocrático de “los que saben”:

los expertos. “Sólo una élite reducida –la comunidad intelectual de que hablaban los seguidores de Dewey– puede entender cuáles son aquellos intereses comunes, qué es lo que nos conviene a todos, así como el hecho de que estas cosas *escapan a la gente en general*.”¹⁰ El tardocapitalismo como actualización del despotismo ilustrado.

La invasión de los muertos vivos convierte en trama argumental uno de los principales problemas de la sociedad contemporánea: la relación entre las élites y el conjunto de la población. En muchas de estas fantasías apocalípticas el conflicto maniqueísta se produce entre un porcentaje abrumador de monstruos y un pequeñísimo grupo de supervivientes, los humanos elegidos, supervivientes de una situación en que se escenifica un tipo de relaciones que parecen inspiradas por Hobbes. El incremento vertiginoso de la población y las nuevas formas de gubernamentalidad han implicado una noción de la persona como masa y la masa equivale a zombi; lo que se ha denominado el “1 por ciento”, las grandes fortunas financieras serían en esa lectura alegórica de la sociedad los que servirían de original para los grupos de vivos.

El espectador ideal proyecta hacia el resto la idea de que son zombis, aunque muy en el fondo la clase a la que pertenece la inmensa mayoría del auditorio en el mundo del capitalismo avanzado sea la del 99 por ciento zombi, ni siquiera útil como consumidor en una economía sustentada en el sector financiero. En un grado de narcisismo máximo el 1 del 1 por cierto ejercería de hombres de verdad. Finales como el del *Diario de los muertos* (Diary of the Dead, George A. Romero, 2007), con los protagonistas encerrados en una cámara del pánico de una mansión, corroboraría esta interpretación sociológica de la trama (<http://www.youtube.com/watch?v=oAooEDZKVug>).

9. H. Bruce Franklin, «Visions of the Future in Science Fiction Films from 1970 to 1982», en Kuhn, Annette, ed. *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. (New York: Verso, 1996 [1990]), 22

10. Noam Chomsky, «El control de los medios de comunicación», en Noam Chomsky e Ignacio Ramonet, *Cómo nos venden la moto. Información, poder y concentración de medios*, (Barcelona: Icaria, 2006 [1993, 1995]), 10 y 11.

El esquema de identificación juega con la egolatría solipsista del público, con el sentimiento inconsciente del ser humano persuadido de la propia existencia pero dubitativo respecto a la de los otros. ¿Tendrán los demás la misma vocecita interior del sujeto? La construcción del ego narcisista incrementa esa sensación universal, y seguramente es una de las características necesarias para que actúe como actúa el especulador financiero a la manera de *American Psycho* y su ego hipervitaminado. Pero se puede considerar a los muertos como el anti-ego por excelencia.

El monstruo en su encarnación más aferrada a los ritos paganos del vudú, en *White zombi*, ya presentaba la cuestión de la pérdida del yo de los hipnotizados. En el fondo alienta otro tema muy humano, el miedo a perder su identidad como tal, lo que le anima, tanto el ego, como la mente y el alma, pasar a ser cuerpo únicamente, instinto traducido en acciones sin que participe para nada la inteligencia. Ese temor, primo hermano al de la cosificación y la animalización, se personifica en la figura desgarbada del zombi. La despersonalización constituye el rasgo distintivo de la horda de muertos vivientes; todos ellos carecen de identidad propia, vacíos de perfiles en cuanto entes individualizados. Cualquier zombi es el Zombi, sin distinción, multiplicando hasta el infinito un modelo único, sin que ni siquiera el género, diferenciación inicial, sea relevante.

El cese de lo personal y de la conciencia que implica el primer fallecimiento, el auténtico, da paso a la inclusión en la masa y en un único ente amorfo aunque se presente proteicamente con mil caras distintas. Una parte fundamental de la lección que han de aprender los supervivientes de las producciones del subgénero radica en que el trozo de carne corrompida que camina vacilante hacia ellos no es la madre, el hijo, el marido, la amiga: se trata de un ser nuevo en su descomposición cuyo único propósito consiste en devorarlos.

En los zombis se torna argumento uno de los miedos tradicionales del capital: que las masas se rebelen y expropian la riqueza. Las hordas de zombis sólo tienen una función: comer vivos, lo cual justifica cualquier acto

de crueldad cometido contra ellos, que sería legítima defensa. La élite social (los únicos verdaderamente vivos) puede atacar a la masa porque sino la masa los devoraría, una fantasía terrorífica de gran trasfondo metafórico, muy rico en su dimensión psicológica y sociológica. Con la humanidad consumista, los grupos de élite, la realidad como catástrofe y el hobbesianismo social nos encontramos con un fenómeno análogo de experiencia fenomenológica que muy probablemente componga la gran alegoría del tardocapitalismo.

Si lo recogemos del tamiz distorsionador del fantástico y lo retornamos al marco referencial del que se tomó, para alguno de los especuladores financieros que apuestan contra países destruyendo su riqueza, el resto de la gente puede equipararse a zombis, mientras que ellos pueden considerarse la pequeña élite, los genuinamente humanos, enfrentados a la masa hambrienta. De esta manera, la metáfora zombi no sólo se refiere al ciudadano consumista medio sino que las fábulas sobre un grupo de elegidos vivos amenazados por la turba infrahumana pueden interpretarse asimismo como una metáfora sobre las pequeñas élites financieras, políticas o sociales y sus fantasías. El sistema económico, político y social ha terminado con la idea de comunidad, sustituida por el interés privado, con el mercado como equilibrador de egoísmos y un apetito egoísta que no se disimula sino que se enaltece.

Es más, la capacidad de analogía del muerto viviente incluso puede trasladarse al propio sistema del tardocapitalismo; la globalización y la preponderancia del sector financiero podrían traducirse según esta clave metafórica. Como apunta el marxista Chris Harman, el capitalismo se está comportando como un zombi que devora las fuentes de energía sin importarle las consecuencias medioambientales. “*What they [los comentaristas económicos] do not recognise is that 21st century capitalism as a whole is a zombi system, seemingly dead when it comes to achieving human goals and responding to human feelings, but capable of sudden spurts of activity that cause chaos all around.*”¹¹ El capítulo que dedica a la situación

11. Chris Harman, *Zombi capitalism. Global Crisis and the Relevance of Marx* (Chicago:

presente del tardocapitalismo se centra por completo en su relación de rapiña respecto a dichas fuentes.

Otra producción del director especializado en los zombis, *La tierra de los muertos* (Land of the Dead, George A. Romero, 2005), se centra en la dimensión alegórica respecto al poder económico empresarial tiránico que hemos apuntado. En ella (<http://www.youtube.com/watch?v=trMDe8b8ju4>) el orden tardocapitalista ya ha quedado subvertido; la civilización ha sido suplida por una Tierra plagada de esperpentos con la carne podrida, mientras que los pequeños núcleos de vivos se han organizado como un sistema neofeudal basado en una jerarquía pétrea, con un grupo de señores que controlan al resto, la cúspide de la pirámide social que disfruta de privilegios adquiridos a la fuerza y la base sometida al esclavismo.

La comunidad neofeudal se ha asentado en un gran complejo edificado en una península. Las autoridades despóticas juegan con las aspiraciones de sus operarios a ascender y ser aceptados como miembros de la clase alta. El dictador organiza juegos tipo gladiadores o les permite vicios como estrategia de control, para poderlos manipular y aprovecharse de su acopio de víveres o protección del castillo. En sus ademanes histriónicos y parlamentos el magnate evoca a un tiburón financiero, un mafioso o incluso un alto directivo de multinacional de opereta. En cuanto a la promesa de integrar a los mejores plebeyos en las clases altas, la élite selecciona drásticamente a los nuevos miembros que intentan gozar de la posición privilegiada, negando en realidad tal opción, promesa persuasiva ilusoria.

Lo más significativo del filme es que se empieza a invertir la despersonalización de los muertos vivientes; aprenden poco a poco a adquirir los rudimentos de la personalidad mediante el truco de vestirlos con trajes distintivos de sectores profesionales, policías, enfermeras, mecánicos, con lo cual empieza un proceso de humanización del monstruo. Sigue la estela de la domesticación del muerto viviente que había intentado el científico

loco en *Day of the Dead*, aunque en este caso la idea surge de los propios zombis, algunos de los cuales muestran un claro aumento de la inteligencia que culmina con un zombi que no cae en las trampas de los humanos, que las prevé, capaz incluso de pensar estratégicamente. Un líder que se esfuerza en transmitir a los otros zombis lo que ha aprendido.

Si se atiende al código alegórico del filme, el vaticinio de Romero es que el 99 por ciento de la población acabará triunfando. El más avisado de los zombis guiará al resto. La fortaleza está protegida por ríos en la península, pero un muerto viviente no necesita oxígeno para vivir, así que el zombi inteligente se lanza al agua: si no pueden acceder por tierra, caminarán por el lecho del río (total, no respiran); en una imagen impregnada de psicología profunda, los monstruos surgen de las aguas primordiales para reclamar lo suyo al elitista grupo encerrado en la fortaleza, el ego recluido en su torre de marfil; irrumpen en el castillo del señor en un ataque simbólico de las bases contra las alturas, en una revuelta que acaba entregándoles el fuerte.

Los únicos vivos que sobreviven al ataque zombi son o bien aquellos que quieren organizarse más democráticamente, en una organización de estructura horizontal, o bien los mercenarios que desean probar suerte en tierras vírgenes, lejos de la civilización y sus murallas. Pese a que esta conclusión resulta claramente moralista –Romero siempre lo es– con una escatología retributiva que premia al justo y castiga al malvado, no hay que menospreciar su valor como reflexión sobre los conflictos sociales en el capitalismo, en el que se detecta cierta voluntad profética por parte del cineasta.

El vaticinio de Romero con *Land of the Dead* sugiere que los zombis (el 99%) cada vez serán más inteligentes y atacarán con más tino a los vivos (élites sociales), cuyos grupos se irán reduciendo en buena medida por los defectos inherentes al tipo de sociedad dictatorial, como el egoísmo, la imprudencia o la violencia desmedida que incluso se aplica a los que aún no han muerto. De hecho, casi puede considerarse el filme como una exhortación de Romero a los ciudadanos comunes para que tomen el

control de los acontecimientos y vuelvan a hacerse dueños de sí mismos, en una inversión del polo de identificación del espectador ya utilizada por el cineasta en *Zombi* (*Dawn of the Dead*, George A. Romero, 1978), como veremos más adelante, con la última película analizada en este estudio. En el ataque final de los zombis y apropiación del castillo se produce metafóricamente la que ya apuntábamos consistía en la pesadilla capitalista por antonomasia, con la turba que se apodera de la propiedad del magnate.

Ya en la ópera prima de George A. Romero, *Night of the Living Dead*, se ponía de manifiesto la condición especular del monstruo, aunque cabe indicar que el descubrimiento por parte del director de esa condición tuvo también mucho de azaroso. El cineasta cambió las coordenadas del ser-zombi, modificó su iconografía: de una persona en trance sonambúlico a alguien definitivamente muerto, con heridas claramente visibles, las cicatrices de la autopsia al aire; eso cuando directamente no se muestran los efectos de la carne putrefacta.

Además de ello, añadió intencionadamente una carga de metáfora social. Puso los dispositivos del cine y de la narración al servicio de su propósito, enfatizó con recursos de lenguaje cinematográfico el contenido alegórico de los filmes, cada una de las películas poco menos que comentarios a la situación política de las sociedades del capitalismo avanzado; ya *Night of the Living Dead* denota claramente un síntoma de malestar cultural respecto al presente de los Estados Unidos. El cineasta trastocó los códigos narrativos que habían marcado las películas de zombis hasta entonces, ambientadas en Haití, con participación del paganismo santero o vudú, y explicación entre farmacológica y antropológica, como había quedado fijado en *White zombie* o *I Walked with a Zombie*.

Otro recurso diegético empleado consiste en inspirarse en el ejemplo de *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960), con la revolucionaria decisión de eliminar al protagonista a mitad del metraje. La inicial heroína del filme de Romero no puede soportar lo vivido y queda sumergida en la estupefacción, estado poco aconsejable si los alrededores están infestados

por una caterva de caníbales resurrectos. Sin figura guía, ¿dónde podía agarrarse el espectador? No hay asideros en el caos aniquilador del Juicio Final. Una de las principales virtudes de *Night of the Living Dead* es que sobresale como una de las películas que más ha roto el horizonte de expectativas de la audiencia a la que iba originalmente dirigida, el público de la era hippy, de ahí el tiempo que se tardó en asimilarla.

En lo que será uno de los rasgos que quedarán fijados en el nuevo cine de muertos vivientes, pronto queda conformado un grupo de supervivientes microcósmico representativo del macrocosmos del mundo referencial. En este caso, y como no, al tratarse de los Estados Unidos, se establece un grupo con dos posiciones claramente establecidas, la conservadora y la progresista. La obsesión entre Ben y Harry, el dinámico contra el precavido, deviene más una lucha por el poder que por acordar la mejor opción. Ambos quieren ser el jefe, como declara Ben.

Pero es que no contento con haber revolucionado los aspectos argumentales y formales, a Romero no se le ocurrió otra cosa que ofrecerle el papel de líder carismático de Ben a un actor negro. Como en otros aciertos de Romero en su ópera prima buena parte de la responsabilidad hay que adjudicársela a la fortuna. Para quitarle fuerza a la interpretación en clave política de la piel negra del protagonista, tanto el propio Romero como muchos de los críticos han argumentado que su elección se debió a razones de técnica dramática: simplemente Duane Jones era mejor actor que el resto. Con todo, siendo relevante dicho argumento, olvida el papel del receptor en cualquier comunicación; tan importante es el emisor y sus intenciones como quien ha de asimilar lo transmitido. De esta manera, no cuentan tanto las razones de la selección de Romero sino cómo podía interpretar su audiencia que el protagonista carismático fuera negro y el villano blanco. En el horizonte de expectativas del público mayoritario a finales de los sesenta la opción de darle el protagonismo a Jones estaba cargada de implicaciones sociales.

En un discurso por completo antiheroico, contracultural, de claro antagonismo respecto al cine de género de roles fuertemente acentuados, el filme empieza a introducir dudas hacia la autoridad, como queda expuesto con claridad en el desengañado desenlace. De hecho, en lo que será un *topos* del subgénero, mueren más personajes por la violencia ejercida por los vivos o por las malas decisiones tomadas que por ataques de zombis: “*The humans might have survived if they had worked together*”¹². El final trágico de *Night of the Living Dead* resulta tremendamente importante e influyó en las producciones posteriores. Al final optimista de los relatos fantásticos clásicos, de disposición maniquea y resultado inevitable, en el que el distinguible bien derrotaba sin discusión al mal, en una retorno al considerado orden natural, le sucedió unas obras en las que el bien se equivocaba, incluso se confundía con el mal hasta hacerse indistinguible, o llegaba a salir derrotado por éste, instaurando lo que después se ha convertido en otro nuevo cliché de tantas producciones.

En definitiva, los aciertos formales y narrativos de la película fueron un acierto del director, mientras que los alegóricos se debieron más al azar, “*Romero’s objections that he did not intend Night of the Living Dead as a cultural critique, it is clear that the film rakes up many contemporary cultural issues and anxieties*”¹³. Sin embargo el cineasta aprendió la lección y en las secuelas subrayó dicho componente. Con esa elección fortaleció el punto más sólido del ciclo por el que pasó a ser uno de los autores más reputados del género fantástico.

Para poner en imágenes tantos elementos de lectura compleja con los que hacer visible la encarnación de la monstruosidad del momento, en *Night of the Living Dead* Romero se inspiró en el estilo ágil de cámara al hombro del *free cinema*, del *cinema verité* o de los reportajes en Vietnam, contexto bélico muy presente en el trasfondo de la historia. La película se posicionó mucho más cercana al cine de autor o de arte y ensayo, con una voluntad experimental, una actitud insólita hasta entonces en las producciones de serie B.

Una de las películas que continuó la saga, *Diary of the Dead*, adaptó el modelo de imagen con cámara al hombro pero con imágenes tomadas por la tecnología de la era digital, mucho más ligera que sus predecesoras de los sesenta, en una película que resulta una reflexión sobre otro de los pilares del tardocapitalismo, era de los medios de comunicación, de las redes sociales y de la intimidad como espectáculo, por utilizar la expresión de Paula Sibilía como título de su ensayo. El filme evidencia el influjo formal de *Holocausto canibal* (Cannibal Holocaust, Ruggero Deodato, 1980) (<http://www.youtube.com/watch?v=LQYqgKTJmBQ>) o de *El proyecto de la bruja de Blair* (The Blair Witch Project, Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, 1999) (<http://www.youtube.com/watch?v=FOceDBYL82k>).

Un grupo de estudiantes universitarios rueda un filme *amateur* cuando se produce el principio de la resurrección. Una voz *over* explica en el prólogo que el resto de la película será lo grabado en cámara digital por uno de los personajes, con la película como proyecto de final de carrera universitaria, a los que se ha añadido una edición musical, aunque la excusa para editarlo y colgarlo en Internet no resulte demasiado creíble (para que los demás no cometan el mismo error), cuando al final de la historia se da la impresión de que apenas quedan otros supervivientes.

La película intenta situar al espectador en el papel de *voyeur* que contempla la vida filtrada por el objetivo de la cámara (<http://www.youtube.com/watch?v=kjrdNZCYOS8>), una perspectiva subjetiva en la que también se nota el peso estético de juegos de ordenador de *live action*, tipo *Doom* (<http://www.youtube.com/watch?v=9Ab9OtAXMQ0>), en el que se pretende que el jugador goce de una mayor sensación de estar inmerso en la fantasía virtual mediante el truco de hacer desaparecer el trasunto del jugador en la pantalla, situando el punto de vista en los ojos del personaje protagonista.

Esa perspectiva de *live action*, infrecuente en la historia del cine de ficción (lo más cercano es el punto de vista subjetivo), pasó a ser el estilo preferido en los videojuegos de acción desde los años noventa. De los monitores

12. Phillips, *Projected fears: Horror films and American Culture*, 97.

13. Phillips, *Projected fears: Horror films and American Culture*, 93.

informáticos saltó al resto de pantallas. El otro origen, por supuesto, se halla en el cine documental, del *direct cinema* y continuadores; de hecho, el tipo de películas como *Diary of the Dead*, *The Blair Witch Project* y varias más estrenadas en los últimos años intentan hibridarse con ese género cinematográfico; muchas de ellas se presentan como falsos documentales.

En *Diary of the Dead* Romero reflexionó a propósito del poder de la cámara no sólo para fagocitar la realidad sino también para absorber al que mira, sea el cámara, sea el público.¹⁴ Se explora la obsesión por captar lo real de muchos usuarios, derivada de la tecnología digital, así como de exponerse públicamente por las redes sociales; en cuanto a la reflexión fílmica, Romero intentó cierto grado de ruptura con la transparencia fílmica hollywoodiense, indagar no sólo respecto a los medios de comunicación sino también a propósito del cine, o cuanto menos respecto a la cámara.

La voz *over* de la narradora y novia del cámara va punteando desde la edición posterior lo grabado por su novio, con esa voz situada en el futuro que sabe el resultado de las acciones que se exhiben. La narradora expone una tras otra muchas consideraciones respecto a los medios de comunicación y al manejo de las informaciones (http://www.youtube.com/watch?v=ba_qmaLiWEQ). Cree que el hecho de que el gobierno no contara

la verdad provocó un caos todavía mayor. Los medios mienten, o bien son los gobiernos los que mienten a los medios, reflexiona la narradora. Todo ello en un tiempo de crisis periodística en el que la multiplicación de puntos de vista impuesta por internet ha difuminado el sentido de la verdad.

El material resultante en *Diary of the Dead*, el flujo de imágenes registradas en vivo (aunque editadas posteriormente), se sube a la Red con voluntad subversiva, para cortocircuitar el mensaje oficial, la versión de los sucesos ofrecida por las instituciones que fijan el discurso público, el complejo informacional. Los protagonistas del filme quieren subvertir ese mensaje, oponerse, demostrar que lo que cuentan ellos se aproxima más al caos que se sufre realmente en las calles. La postura de Romero respecto a los medios resulta ambigua: pese a que la novia le recrimina al cámara su obsesión con registrar lo acontecido, también reconoce que sin gente como él la verdad no habría sido transmitida, lo que puede significar una ayuda para la población.

El cámara no quiere renunciar a grabar lo que pasa, se niega a entrar en una habitación del pánico para protegerse. Su objetivo es documentar la realidad llegando incluso a grabar su último saludo en el escenario, ya que esa actitud le acarreará la muerte. Lo real acaba desbordando a la ficción: la película que están rodando como trabajo universitario pasa a ser una maqueta a escala de un macrocosmos zombi. *Diary of the Dead* se plantea explícitamente la relación entre los vivos y los muertos. El cámara dice que es un Nosotros contra Ellos, pero la voz en *over* lo plantea en los términos de nuestra hipótesis: tal vez sea un Nosotros contra Ellos, pero con el matiz de que Ellos son Nosotros.

No obstante, quizá sea *Dawn of the Dead* la película del ciclo zombi de Romero que plantee de manera más clara la inquietante fraternidad entre humanos y monstruos, o bien, en los términos del filme, entre los muertos vivos y los vivos poco menos que cerebralmente muertos de los clientes y trabajadores de un centro comercial –la crítica del filme resulta un poco populista en su propósito–; además, el énfasis de la fraternidad entre vivos y

14. Y no fue la única. La española *[REC]*, dirigida por Jaume Balagueró y Paco Plaza (2007) utilizó algunos recursos formales parecidos. Sigue también un modelo de gran éxito en el audiovisual del siglo XXI, el de fabular sobre un supuesto experimento sociológico que explicaría el aislamiento al que se ven sometidos los personajes. Con todo, Balagueró y Plaza prefieren incidir en la diversión terrorífica hecha de sustos y violencia, en una propuesta estética más cercana al cine de atracciones que a la reflexión cultural a propósito de los medios de comunicación y las nuevas formas de gubernamentalidad. Por su parte, aunque en el serial televisivo *Dead Set*, concebido por Charlie Brooker y producido por E4 (2008), no se utilicen exclusivamente los puntos de vista subjetivos, sí que mezclan como en la anterior el subgénero de zombis con los *reality shows* de excusa sociológica, con el Apocalipsis zombi situado en el plató televisivo donde se rueda una versión de un programa tipo *Gran Hermano*. *Dead Set* retrata el ambiente altamente tecnificado y fascinado por la imagen de principios del siglo XXI mediante una de sus joyas de la corona: el mundo del poder de los media y los que participan en él. El retrato del egoísmo en las relaciones del sector mediático se presenta como retrato bastante fidedigno, casi de corte naturalista, en el que los personajes dejan de luchar por la cuota de pantalla para hacerlo por no ser comidos.

muertos no se circunscribe únicamente al argumento sino que, de nuevo, se amplía a la formalidad de la obra, aprovechando los recursos expresivos del cinematógrafo para transmitir la idea de que ellos y nosotros somos lo mismo.

Pese al gran éxito y prestigio que supuso *Night of the Living Dead*, Romero demoró bastantes años el rodaje de una secuela, decisión plenamente acertada que le permitió preparar mucho mejor la obra para, de esta manera, consolidar los aciertos conceptuales de la primera, aunque en este caso haciendo a propósito lo que previamente había logrado un poco por casualidad. De ahí que fijara definitivamente lo que luego serían motivos recurrentes del subgénero zombi. Más todavía que su predecesora, esta segunda parte estableció varios de los lugares comunes del imaginario de los muertos vivientes, explotado por Romero durante las siguientes secuelas y por otros colegas cineastas: presente catastrófico, un lugar que parece seguro pero que finalmente revela no ser tal, el peligro que viene no tanto de los zombis como de los otros humanos, la petición de suicidio asistido de alguien contagiado por el mordisco de un zombi, el interludio feliz gozando de los últimos vestigios de la civilización finiquitada, la mujer embarazada en un contexto de hecatombe general... Romero instauró una fórmula en esta película que luego ha sido imitada hasta la saciedad por los emuladores.

En opinión de David Flint, *Dawn of the Dead* significó un punto de inflexión entre los seguidores y críticos del terror¹⁵; quedó definitivamente superado el periodo en que las viejas producciones de la Universal o de la Hammer gozaban de ser el paradigma de lo canónico, valoradas nostálgicamente mientras se omitía el nuevo cine *gore*. Se creó una nueva generación de críticos y de público, que tenían en la revista *Fangoria* y algunos fanzines por el estilo para difundir ese nuevo gusto más escabroso¹⁶.

15. David Flint, *Holocausto Zombi. Los muertos vivientes devoraron la cultura pop* (Teià: Ma Non Troppo, 2010 [2009]), 117.

16. Puede comprobarse un ejemplo en el estudio de José María Latorre *El cine fantástico*, gran defensor de las producciones de la Hammer y muy crítico al mismo tiempo con el estilo de Romero. José María Latorre, *El cine fantástico* (Barcelona: Dirigido por, 1990 [1987]).

El lugar escogido para que se desarrollara la trama ya fue todo un acierto: un centro comercial, otro de los motivos recurrentes de toda película del subgénero. Una secuencia en un supermercado con los supervivientes que acopian víveres se ha convertido en algo así como un rito de paso para los personajes acosados por los resurrectos; la secuencia azuza el deseo del consumidor tardocapitalista de aprovisionarse sin pagar, cuerno de la abundancia en su versión Wal-Mart; así, gracias a la emergencia apocalíptica, tanto los personajes como el espectador logran la anhelada barra libre de los deseos fetichistas incitados por la publicidad en el paraíso del súper.

Romero supo verlo antes que nadie y lo reflejó en *Dawn of the Dead*. De hecho, la ambientación en el centro comercial le facilitó subrayar en su mirada a lo zombi las implicaciones metafóricas y los síntomas culturales. Al situar la trama en un supermercado, el director puso de manifiesto que el muerto viviente estaba directamente entroncado en la sociedad de consumo, que su carga simbólica pasa por ella. El centro comercial, epítome de todo aquello que representa el capitalismo avanzado y su necesidad de que la clase media consuma.

Los protagonistas son una periodista, dos policías de un escuadrón de élite y un piloto de helicópteros. Hartos del caos que se ha adueñado de la ciudad tras la resurrección de los muertos, los cuatro protagonistas deciden retirarse a un lugar más seguro. Escogen un centro comercial puesto que estará necesariamente bien aprovisionado. A él acuden igualmente los zombis porque en vida ya lo hacían, reflexiona uno de los personajes (<http://www.youtube.com/watch?v=u6unvuLQPpA>), van por instinto, el rescoldo de tantas horas pasadas en su interior de compras. La cotidianidad pretérita guía sus pasos de resurrectos –tanto como la de los vivos, por otra parte, ya que acaban refugiándose en el mismo lugar–. Al centro comercial van las personas del tardocapitalismo incluso cuando se alzan como muertos vivientes. Si los zombis de la británica parodia *Shaun of the Dead* iban al pub, los *mallrats* estadounidenses adictos a las compras visitan el centro comercial. Los muertos siguen consumiendo, una idea que haría feliz a tantos economistas y a empresarios.

Pese a que Romero vendió la película como una crítica al consumismo, idea repetida hasta la saciedad, en realidad conviene matizarlo, ya que tal ataque se ve diluido por el ansia muy poco anticapitalista de los personajes de disfrutar con los productos del supermercado, en una apoteosis del fetichismo del objeto característica del tardocapitalismo.

En una de las secuencias clave los personajes, una vez han cerrado herméticamente el lugar y han matado a todos los zombis atrapados en el interior, se van de compras por el centro sin, evidentemente, dado que ya no existe cobrador, pagar por lo que toman¹⁷. Los personajes cogen la recaudación, la ropa, juegan en el salón recreativo, se cortan el pelo... viven el sueño del capitalismo avanzado, con un centro comercial enteramente a su disposición. La secuencia sirve de catarsis de un deseo reprimido del ser humano en la sociedad de consumo: poseer sin restricciones cualesquiera de la vastísima gama de productos a elegir.

En el tratamiento de lo monstruoso Romero manifiesta una sensibilidad plenamente posmoderna: el monstruo deja de ser el otro, lo que queda fuera de la normalidad. En el posmodernismo pasa a ser cualquiera de nos-otros, en este caso los zombis. En una de las decisiones más audaces de Romero, el director puntúa formalmente la idea situando al espectador en el punto de vista del muerto viviente en varios planos subjetivos de varias secuencias durante el metraje.¹⁸

Como puede comprobarse, en varias situaciones en que un vivo está a punto de disparar a un zombi, el plano general objetivo pasa a ser uno subjetivo que coincide con lo que estaría viendo el zombi; por tanto, el cineasta busca un recurso cinematográfico clásico (por ejemplo Hitchcock era un maestro en este arte) para que el espectador se identifique con el monstruo de manera intuitiva y automática,

educado como está en la tradición del lenguaje cinematográfico del modo institucional de Hollywood.

Con ello el intento de identificación del espectador también con el zombi, además de con los vivos, se traslada a la formalidad de la obra. Pese a que la solución se antoje bastante extraña (buscar un efecto de identidad con lo monstruoso), no obstante, se inscribe en una práctica común en el fantástico y el terror de finales de los setenta. En otro subgénero, el de psicópatas, encontramos soluciones equivalentes, como *La noche de Halloween* (Halloween, John Carpenter, 1978) o *Viernes 13 (Friday the 13th)*, Sean S. Cunningham, 1980) (http://www.youtube.com/watch?v=NI_gqFOdje4).

El asesino del cine de psicópatas de finales de los setenta aún en su figura facetas de superego y de Ello, con un ser normalmente impersonal y con características sobrehumanas que se dedica a castigar las infracciones de adolescentes o jóvenes, sobre todo aquellos que practican relaciones sexuales. El asesino en serie interviene como defensor de la Ley moral que castiga la promiscuidad juvenil. Lo más perverso del caso es que en muchas de estas películas se producía el mismo efecto de cámara subjetiva sugiriendo el punto de vista del asesino, con el que de manera implícita se intentaba que el espectador se identificara con él (agente sádico de lo reprimido) y no con las víctimas.

En una secuencia muy relevante de *Dawn of the Dead* se enfatiza la extraña identificación con el monstruo, uno de los cuatro supervivientes que se resguardan en el centro comercial fallece por las consecuencias gangrenosas de los mordiscos de zombis. Uno de sus compañeros lo vela para cerciorarse de que no retorna a la vida, pero al hacerlo, le dispara en el cerebro para así acabar con él, tal y como le había prometido a su amigo antes de que muriera. Romero rodó esta secuencia intercalando dos planos subjetivos, entre lo que ve el humano vivo y lo que ve el zombi, en una elección que los iguala.¹⁹ Esa escena resulta especialmente importante ya que prueba de

17. A partir del segundo minuto: <http://www.youtube.com/watch?v=Ny03SdO2nsw>

18. El blog horrorfilms101.blogspot.com.es (<http://horrorfilms101.blogspot.com.es/2013/11/feature-you-are-zombi-in-dawn-of-dead.html>) ha recopilado alguno de esos planos extraídos del original. Blog consultado el 16 de febrero del 2014.

19. <http://www.youtube.com/watch?v=yQRLJm2yN3I>, a partir del cuarto minuto

una manera rotunda la tesis comentada por varios personajes, que «ellos son nosotros», solo que antes de que se produzca una transformación alquímica de un estado al otro. A fin de cuentas, los muertos se benefician del poder del número, “el ejército de los muertos es bastante más poderoso que el de los vivos, auténtica minoría en la tierra”²⁰.

Gracias al zombi el humano constata la evidencia de la propia defunción. Los muertos vivientes sirven como válvula de escape de la autoconciencia del inevitable final, un tipo de conciencia que la sociedad del espectáculo del tardocapitalismo intenta rehuir, estimulando el olvido de los ciudadanos mediante calidoscópicos juegos ilusorios. Pero los zombis regresan de la tumba para recordarnos el destino ineludible de la carne, de la misma manera que la calavera reaparecía una y otra vez en el imaginario barroco con un propósito en cierta medida semejante.

Como en la mayor parte de producciones del subgénero, también hay supervivientes en *Dawn of the Dead*: la periodista y uno de los dos policías logran escapar, al menos en primera instancia, del ataque combinado de vivos estúpidos y zombis impersonales; la precariedad de sus medios y la imposibilidad de derrotar al oponente llevan a presumir lo incierto de su futuro, amenazados de sucumbir definitivamente a la transformación en el monstruo de la época. Antes o después el ser-zombi reclamará lo suyo. Finalmente, conquistarán la Tierra y nosotros seremos ellos. ¿Alguien lo duda?

BIBLIOGRAFÍA:

- Chomsky, Noam y Ramonet, Ignacio, *Cómo nos venden la moto. Información, poder y concentración de medios*. Barcelona: Icaria, 2006 [1993, 1995].
 Flint, David, *Holocausto Zombi. Los muertos vivientes devoraron la cultura pop*. Teià: Ma Non Troppo, 2010 [2009].

- Font, Domènec, *Cuerpo a cuerpo. Radiografías del cine contemporáneo*. Barcelona: Galaxia Guttenberg – Círculo de Lectores, 2012.
 Harman, Chris, *Zombi capitalism. Global Crisis and the Relevance of Marx*. Chicago: Haymarket Books, 2010 [2009].
 Hendershot, C., *Paranoia, the Bomb, and 1950s Science Fiction Films*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press, 1999.
 Iaccino, James F., *Jungian Reflections within the Cinema. A Psychological Analysis of Sci-Fi and Fantasy Archetypes*. Westport: Praeger, 1998.
 Jameson, Fredric, *Teoría de las postmodernidad*. Madrid: Trotta, 1998 [1991].
 Kuhn, A. (ed.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. Ed. Verso, New York, 1996 [1990].
 José María Latorre, *El cine fantástico*. Barcelona: Dirigido por, 1990 [1987].
 Martínez Lucena, Jorge, *Ensayo Z. Una antropología de la carne percedera*. Córdoba: Berenice, 2012.
 Phillips, Kendall R., *Projected fears: Horror films and American Culture*. Westport: Praeger, 2005.
 Serrano Cueto, José Manuel, *Zombi evolution. El libro de los muertos vivientes en el cine*. Madrid: Editorial T&B, 2009.
 Wood, Robin, *Hollywood from Vietnam to Reagan... and beyond*. New York: Columbia University Place, 1986, 2003.
 Zizek, Slavoj, *Mirando al sesgo. Una introducción a Jacques Lacan a través de la cultura popular*. Barcelona: Paidós, Barcelona [1991].

WEBGRAFÍA:

- Sobre el punto de vista subjetivo en *Dawn of the Dead*: horrorfilms101.blogspot.com.es <http://horrorfilms101.blogspot.com.es/2013/11/feature-you-are-zombi-in-dawn-of-dead.html> (última captura, 16 de febrero del 2014).

20. Doménech Font, *Cuerpo a cuerpo. Radiografías del cine contemporáneo* (Barcelona: Galaxia Guttenberg – Círculo de Lectores, 2012), 120

LISTADO DE PELÍCULAS Y SERIES CITADAS:

- Cannibal Holocaust*, dirigida por Ruggero Deodato. 1980 [*Holocausto canibal*].
- Diary of the Dead*, DVD, dirigida por George A. Romero. 2007; Barcelona: Manga Films, 2009 [*Diario de los muertos*].
- Dawn of the Dead*, DVD, dirigida por George A. Romero. 1978; Madrid: Aurum producciones, 2009 [*Zombi*].
- Dead Set*, concebida por Charlie Brooker y producida por E4. 2008.
- Fido*, dirigida por Andrew Curry. 2006.
- Friday the 13th*, DVD, dirigida por Sean S. Cunningham. 1980; Madrid: Warner Bros., 2003 [Viernes 13].
- Halloween*, DVD, dirigida por John Carpenter. 1978; Barcelona: Selecta Vision, 2008 [*La noche de Halloween*].
- I Walked with a Zombie*, DVD, dirigida por Jacques Tourneur. 1943; Barcelona: Manga Films, 2000 [*Yo anduve con un zombie*].
- Land of the Dead*, dirigida por George A. Romero. 2005 [*La tierra de los muertos*].
- Night of the Living Dead*, DVD, dirigida por George A. Romero (1968; Barcelona: Tribanda Pictures, 2008, [*La noche de los muertos vivientes*].
- Psycho*, DVD, dirigida por Alfred Hitchcock. 1960; Madrid: Universal Picture Iberia, 2008 [*Psicosis*].
- [*REC*], dirigida por Jaume Balagueró y Paco Plaza. 2007.
- Shaun of the dead*, dirigida por Edward Wright. 2004 [*Zombies party*].
- The Blair Witch Project*, DVD dirigida por Eduardo Sánchez y Daniel Myrick. 1999; Barcelona: Planeta DeAgostini, 2002 [*El proyecto de la bruja de Blair*].
- The Walking Dead* producida por AMC y concebida por Frank Darabont. 2010-.
- White Zombi*, DVD dirigida por Victor Halperin. 1932; Barcelona: Tribanda Pictures, 2010 [*La legión de los muertos sin alma*].

LISTADO DE NOVELAS CITADAS

- American Psycho*, Bret Easton Ellis
- Drácula*, Bram Stoker
- Frankenstein*, Mary Shelley
- Septiembre Zombi*, David Moody