

# HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL CINE *ZOMBI*

ORTIZ FERNÁNDEZ, Samuel\*

[Sm\\_@hotmail.es](mailto:Sm_@hotmail.es)

Fecha de recepción:

26 de junio de 2013

Fecha de aceptación:

10 de julio de 2013

**Resumen:** En este ensayo nos centraremos en un recorrido por las películas del género zombi desde *White Zombie* (1932) de Victor Halperin, obra que sentaría las bases desde las que se desarrollaría todo el género zombi. Analizaremos las principales obras del género hasta su reinención con un análisis de *28 Días Después* (2002), de Danny Boyle, y la posterior repercusión que este título tuvo en varios aspectos de la literatura y el cine posteriores.

**Palabras clave:** Cine z – zombi – *28 Días Después* – George A. Romero – consumismo – capitalismo – expresión cinematográfica – *White Zombie*.

**Abstract:** In this essay we will focus on an analysis of the major works in the zombie thematic of many films, regarding *White Zombie* (1932) by Victor Halperin – the essential work and the initial of the zombie genre, regarded as the first one ever made – and the following main works after this one to end with an analysis of *28 Days Later* (2002) by Danny Boyle, which made a reinvention of this subgenre, as well as the repercussion it had in the subsequent works in many aspects of posterior films and books.

**Keywords:** Zombie films – zombie – *28 Days Later* – George A. Romero – consumerism – capitalism – cinematic expression – *White Zombie*.

---

\* Este trabajo ha sido realizado con la ayuda y guía del Dr. Francisco Diego Álamo Felices, profesor del área de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada de la Universidad de Almería.

## 1 INTRODUCCIÓN

*Nace de la tumba. Su cuerpo es el hogar de los gusanos y la mugre. No hay vida en sus ojos, no hay calidez en su piel, su pecho no se mueve. Su alma, tan vacía y oscura como el cielo nocturno. Se ríe de la espada, escupe a la flecha, porque no dañarán su carne. Hasta la eternidad caminará por la Tierra, olisqueando la dulce sangre de los vivos, obsequiándose con los huesos de los condenados. Cuidado, porque es el muerto viviente.*

Max Brooks, *Zombie. Guía de Supervivencia*, 2004

Actualmente, el zombi<sup>1</sup> está inmiscuido de lleno en nuestra cultura y en nuestro día a día. ¿Quién no ha visto un anuncio de la próxima película de zombis que va a ser estrenada o el próximo videojuego en el cual te encargas de librar de un terrible azote de zombis a la humanidad de nuevo? La cultura que se ha formado en torno a este mito<sup>2</sup> es ya un hecho y está muy presente en varias de las cosas que nos rodean, incluso en nuestro lenguaje con expresiones formadas y de uso cotidiano. Cuando dos conocidos se saludan y dicen «Hey, estás hecho un zombi» no están sino resaltando una de las muchas facetas y significados que el mito contiene, en este ejemplo la de ese aspecto cansado a causa de la eterna vigilia en la que se encuentran. No obstante, no siempre han estado vigentes las mismas características en este mito.



Fig. 1 - *The Walking Dead* (serie, 2010)

---

<sup>1</sup> La Real Academia Española define el concepto de *zombi* como: «1. *m.* Persona que se supone muerta y que ha sido reanimada por arte de brujería, con el fin de dominar su voluntad. 2. *adj.* Atontado, que se comporta como un autómatas.» A lo largo de este artículo se propondrán distintas definiciones en base a la etapa del cine de la que se esté hablando.

<sup>2</sup> *Cultura zombi* o *cultura Z*.

El zombi no ha sido sino reflejo de la sociedad que lo ha imaginado, ha sido una proyección de una serie de defectos de esta, hechos materia en la figura de lo inimaginable y lo inaceptable. Al haber sido proyectadas nuestras cualidades negativas en un elemento exterior al nuestro es más fácil el hacer una crítica de estas con total libertad. No solo esto, sino que el zombi en su etapa más evolucionada ya deja de representar un depredador, más bien es representado como una plaga y la humanidad es su huésped. En pos de la supervivencia, la humanidad cree tener el derecho a hacer lo que quiera, ya que las leyes y todo el orden social que sustenta a la sociedad contemporánea se verían expuestos y posiblemente eliminados por dicho peligro. Lo descabellado y lo inimaginable sería el pan de cada día del ser humano. Un extracto del *remake* de la película de título homónimo, *Dawn of the Dead* (2004), dirigida por Zack Snyder, ejemplifica esto de la siguiente manera:

C.J: ¿Estáis diciendo que bajemos al parking, blindemos unos autobuses, que vayamos a la tienda de Andy para que Andy salte en plan peli de vaqueros encima del carrozato, que luego crucemos una ciudad repleta de caníbales para ir al muelle a coger el yate de este gilipollas?

TUCKER: Sí, algo así.

C.J: Vale, me apunto.

El mito del zombi ha ido sufriendo distintos cambios en cuanto a su significado social a lo largo de la historia, pudiendo ser distinguidas así varias etapas claras en su trayectoria cinematográfica. Sus características pueden ser extrapoladas a otros ámbitos, como pueden ser los de la literatura o los videojuegos. El primer ciclo se iniciaría a partir de 1932 con *White Zombie (La legión de los hombres sin alma)*, de Victor Halperin. Este ciclo será el conocido como *ciclo del zombi haitiano*<sup>3</sup>, teniendo como figura protagonista al zombi que se encuentra bajo una maldición vudú y cuya voluntad se encuentra totalmente subyugada a la de un maestro, cuyos deseos obedece y por quien es usado como herramienta para aterrorizar a sus enemigos. El segundo ciclo, conocido como *ciclo del zombi romeriano*, ciclo de gran transcendencia, surgiría en 1968 con la revisión del mito zombi por George Romero en su película *Night of the Living Dead (La Noche de los Muertos Vivientes* en su versión castellana). Aquí, el zombi se transforma ya en una plaga, pasa de ser una epidemia local a una pandemia, una amenaza muy importante que ha de ser erradicada a toda costa. Romero instauraría muchas de las características más importantes del género<sup>4</sup>, como el zombi como ente independiente, perteneciente a un colectivo de caza mediante sus instintos pero en última instancia independiente, el zombi de una resistencia inacabable y de aspecto

---

<sup>3</sup> La nomenclatura empleada ha sido elaborada por el autor de este artículo para los tres ciclos referidos.

<sup>4</sup> Estas características seguirán vigentes incluso en el *ciclo de infectados* y en posteriores películas actuales, que beben de la visión del zombi de Romero.

pútrido, etc. La última etapa se iniciaría en 2002 con el film dirigido por Danny Boyle titulado *28 Days Later* (*28 días después* en su versión castellana)<sup>5</sup>. Esta etapa será conocida como *ciclo de infectados*. Aquí la espectacularidad del género zombi será ya total: zombis que tienen unas capacidades físicas muy superiores a las de los zombis clásicos, un tiempo ínfimo de contagio y transformación en zombi y una brutalidad muy alta en sus escenas<sup>6</sup>. El cine, como el propio mito zombi en sí, se adapta a la sociedad de su época, amoldando las necesidades de esta a la gran pantalla.

Atrás quedó esa actuación de Bela Lugosi<sup>7</sup>, que sería una de las raíces más claras del género cinematográfico zombi. Ahora llega la época del zombi implacable e insaciable, dispuesto a superar cualquier obstáculo que se le cruce en su camino hacia un bocado de carne.

## 2 EL CICLO DEL ZOMBI HAITIANO: EL MITO DEL ZOMBI VUDÚ (1932-1968)

Si bien hoy en día todo el mundo conoce el significado del término *zombi* como un ser descerebrado hambriento de carne humana, este término nació con unas connotaciones sociales y culturales totalmente distintas. El término *zombi* [θómβi] procede de las lenguas africanas; así, distintos términos de diferentes lenguas han sido señalados como su raíz, tales como *nzambi*, proveniente del área del Congo, o *nvumbi*, de Angola, pero no hay una total certeza acerca de dónde proviene con exactitud. Lo cierto es que el término *zombi* fue acuñado como tal por primera vez en 1697 en la novela autobiográfica de Pierre-Corneille de Blessebois *Le Zombi du Grand Pérou, ou la Comtesse de Cocagne*, refiriéndose a este concepto como una especie de entidad fantasmagórica<sup>8</sup>.

En el siglo XIX el concepto de zombi ya estaría relacionado estrechamente con los ritos de vudú procedentes de Haití. No obstante, para poder comprender estos ritos hay que comprender en qué consiste la cultura vudú. Esta religión se originó en África del

---

<sup>5</sup> Si bien existían películas anteriores con menciones a un virus o con zombis más rápidos que los zombis de Romero, fue *28 Days Later* (2002) la que finalmente asentó esto de manera definitiva con su peculiar visión de los zombis.

<sup>6</sup> No es una característica nueva en el cine Z, pero no obstante es una característica más propia de este ciclo debido a los avances de la tecnología y a que sus películas son más recientes, por lo que cuentan con efectos y maquillajes más desarrollados que las iniciales películas de Romero.

<sup>7</sup> *White Zombie* (1932), de Victor Halperin.

<sup>8</sup> Como ya se refleja en la cultura vudú, los primeros conceptos de zombi abrazaban la idea de dos figuras, la del zombi como cuerpo sin alma y la del zombi como alma sin cuerpo, en este caso haciendo referencia a la segunda concepción de dicho concepto.

Este, desde donde fue llevada a Haití por esclavos. En la isla se mezclaría con otras religiones, principalmente el cristianismo francés, y nacería así el vudú. Dentro de esta cultura existen los *bokor*, los brujos que pueden comunicarse con los espíritus y estos podían *zombificar*<sup>9</sup> a alguien mediante un proceso. El *bokor* administraba unos polvos venenosos que provocaban la paralización de las constantes vitales de su víctima. Así, en un país en el que los servicios médicos eran insuficientes y las temperaturas muy altas, la normal general es que un cadáver es enterrado antes de las primeras veinticuatro horas siguientes a su fallecimiento. Más tarde, el sujeto volvería a recuperar sus constantes vitales y será desenterrado por el *bokor*, quien le administra unas sustancias que le causarán unos daños cerebrales irreversibles; así se asegura el *bokor* de que el afectado no tendrá voluntad propia alguna y estará a su total merced. Esta idea respondía a los conceptos de esclavitud que se desarrollaban por esta época, en los cuales se describía a los intoxicados por el veneno como muertos andantes sin voluntad que participaban en ritos tales como el canibalismo o la exhumación de cadáveres. Esta entidad del zombi participaba también del concepto de alma dual de la religión vudú, el *Gros Bon Ange* (la personalidad y memoria de la persona) y el *Ti Bon Ange* (el cuerpo físico de la persona). La *zombificación* corporal por parte del *bokor* consistiría en la supresión del *Ti Bon Ange*.

Con esta concepción del zombi como esclavo, aparecía por primera vez en la historia contemporánea el uso de esta figura fantástica en una obra de teatro titulada *Zombie*, de Kenneth S. Webb, estrenada en Broadway en 1932. Estaba basada en el libro *The Magic Island*, escrito por William Buehler Seabrook en 1929. El libro recogía una serie de mitos relacionados con el folclore y las leyendas haitianas asociadas al vudú. En él se encontrarían mitos tales como el de que un brujo podía revivir a los muertos y dominar su voluntad totalmente para hacerlos trabajar a su servicio. La película de S. Webb fue rápidamente suprimida debido a sus violentas escenas, algo a lo que el público de la época no se encontraba acostumbrado, pero ocurrió que una productora se había fijado en ella y pretendía llevarla a la gran pantalla, de donde nació la



Fig. 2 - *White Zombie* (1932), de Victor Halperin

<sup>9</sup> En este contexto, se ha de entender como un proceso mediante el cual suprimir la voluntad de una persona y ligarla a un amo, lo que da como resultado una persona que acata todas las ordenes de su amo y que no tiene voluntad propia de ningún modo.

primera película en la cual aparece un zombi, la titulada *White Zombie*<sup>10</sup> (*La legión de los hombres sin alma* en su versión castellana), de 1932.

Aparecieron en esta película, perteneciente como la mayor parte al cine mudo<sup>11</sup>, una gran cantidad de cambios de escena muy variados y unos planos nunca vistos antes, que tienen lugar justo antes del clímax final de la película. También se muestra un afán por mostrar la gesticulación de Bela Lugosi, así como por sus ojos, en una gran cantidad de planos cortos<sup>12</sup>. En *White Zombie* (1932) se recogerían las principales características de esta primera fase del cine Z<sup>13</sup>, en la cual el zombi es retratado como un siervo. Las más significativas de ellas son:

- Un único villano como antagonista.
- Ejército de zombis a disposición del villano.
- Los zombis son seres con una voluntad suprimida, son una herramienta del villano.
- El villano crea y domina al zombi.

Estas características se podrían ver en las películas que siguieron a *White Zombie* (1932), haciendo especial hincapié en el villano que controlaba a los zombis: podía ser un doctor nazi, como en *Revenge of the Zombies* (1943), de Steve Sekely, o el espía que intenta obtener información de un Almirante estadounidense en *King of the Zombies* (1941), de Yean Yarbrough, o en la mítica *I Walked with a Zombie* (1943), de Jacques Tourneur, la cual nos presenta una mezcla de vudú, zombis y magia negra en una misteriosa isla.

Otros ejemplos más atípicos podrían ser *The Walking Dead* (1936), dirigida por Michael Curtiz, con el curioso hecho de que aquí el zombi representa la figura bondadosa de la película, o *Santo vs the Zombies* (1961), dirigida por Benito Alazraki, que presenta a Santo, boxeador mexicano, que debe vencer a un ejército de zombis mediante todas sus distintas llaves y arsenal de combate. Mención especial merece *Plan 9 from Outer Space*, dirigida por Edward D. Wood Jr. en 1956, película que a menudo es citada como la peor película jamás rodada en la historia del cine<sup>14</sup>. La historia cuenta que unos extraterrestres ponen en marcha el Plan 9 para reanimar a los muertos y

---

<sup>10</sup> Se puede ver una clara comparación entre *White Zombie* (1932) y *El Gabinete del Doctor Caligari* (1920), la cual tenía un argumento muy parecido.

<sup>11</sup> Solo un 10% de la película cuenta con sonido.

<sup>12</sup> Es destacable el hecho de que Bela Lugosi contaba con una grandísima fama en la época, de ahí el interés de explotarlo visualmente en la película para sacar mayor beneficio económico.

<sup>13</sup> Cine *zombi*. No se ha de confundir con el cine de serie B, ya que son dos ramas distintas del cine.

<sup>14</sup> Tiene una puntuación de 3,8 en Internet Movie Database y es citada como un ejemplo que se ha de ver para así evitar emularla en cualquiera de sus terribles facetas.

exterminar a los humanos, los cuales están poniendo en peligro a la galaxia con la bomba atómica y una bomba aún no inventada que destruirá al sol.

### 3 EL CICLO ROMERIANO: EL MITO DEL CONSUMISTA (1968 – 2003)

George A. Romero inauguraría una nueva etapa en el género zombi con la conocidísima película *Night of the Living Dead* (*La noche de los muertos vivientes*, 1968), la cual fue un rotundo éxito que convirtió a Romero en un director de culto. ¿Qué contenía esta película para haber sido tan aclamada y haber suscitado tanta polémica en su época? Contenía una total revisión y adaptación del mito del zombi haitiano a la época de EEUU de los años 60<sup>15</sup>. Romero, con esta película, buscó el revitalizar un género estancado en Europa con las películas de terror gótico de manos de *Hammer Productions* y el *giallo*<sup>16</sup> en Italia. Lo conseguiría así al remodelar un género que poco mantiene ya de sus fuentes en el cine del *ciclo de zombis haitiano*, asentando así las bases de este ciclo en:

- Epidemias de zombis de una extensión enorme.
- Los zombis no tienen ningún amo, se mueven exclusivamente por su instinto de alimentación persiguiendo presas vivas que llevarse a la boca.
- Capacidades intelectuales muy limitadas, rara vez pasando del uso de herramientas muy rudimentarias.
- Capacidades físicas variables, dependiendo del grado de putrefacción del cuerpo del zombi, pero generalmente muy degradadas.

Romero propuso así una auténtica renovación. Ahora la gente no se enfrentaba a ningún ser reanimado, se enfrentaba a la muerte misma hecha carne y hueso, y la muerte los rodeaba por todos los lados a base de bocados. Jorge Fernández Gonzalo dirá de Romero:

Romero parece decir que el límite de lo humano está aún más lejos, o que forma parte de una amalgama de rutinas discursivas mucho más amplias, no exclusivamente ligadas a las reglas de parentesco y reproducción: la violencia, el canibalismo, la persecución, la masa. Justamente lo que nos hace humanos es la prohibición o regulación de todo ello: no atacarás al otro, no le perseguirás, encontrarás tu individualidad.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Cabe mencionar también la importancia que tuvo para Romero la obra *Soy Leyenda* (1954), de Richard Matheson, en la cual aparecen vampiros con ciertas características que Romero emularía.

<sup>16</sup> Subgénero cinematográfico de origen italiano que mezcla el *thriller* y el cine de terror, en la mayoría de casos dándole más importancia a la parte visual que a la argumental.

<sup>17</sup> FERNÁNDEZ (2011: 23).

Tenemos así la ironía que simbolizan los zombis de Romero. El zombi simboliza todo lo contrario a una persona, representa todos los valores que ésta no debe ser nunca si no quiere perder su humanidad y los representa irónicamente mediante el cuerpo de una persona en descomposición. El zombi encarna a la *no persona* mediante una persona. Rick Grimes, uno de los protagonistas de los cómics y serie de televisión homónima llamada *The Walking Dead*, da este discurso a su compañero Tyreese y a su grupo cuando se encuentran encerrados en una prisión, rompiendo toda falsa sensación de seguridad y confort que sus compañeros sienten:

—Ya somos realistas, Rick. Eso es lo que tú no quieres entender. Intentamos restablecer nuestras vidas... Esa es nuestra meta. No queremos convertirnos en salvajes, aunque no lo entiendas.

—¡Es obvio que soy aquí el único con la cabeza en su sitio! Ya somos salvajes, Tyreese. ¡Tú, especialmente! En el segundo en el que le metemos una bala en el cerebro a esos monstruos, el momento en que les hundimos un martillo en la cara... o les cortamos el cuello ¡nos convertimos en lo que somos! Y a eso se reduce todo, vosotros no sabéis qué somos en realidad. Estamos rodeados por muertos, estamos entre ellos... ¡Y al final nos volveremos como ellos! Vivimos con el tiempo prestado. ¡Cada minuto de nuestra vida es un minuto que les robamos a ellos! Los veis ahí afuera. Sabéis que cuando muramos... seremos como ellos. ¡Pensáis que estos muros nos protegen de los muertos vivientes! ¿Es que no lo entendéis? ¡¡Nosotros somos los muertos vivientes!!<sup>18</sup>

Si no fuese suficiente ironía de por sí, además el zombi se ve privado del don de la comunicación<sup>19</sup>, se ve privado de cualquier razón para sus fines de supervivencia mediante el canibalismo, haciendo aún una escena más impactante si cabe. En *Night of the Living Dead* (1968) jamás se menciona la palabra *zombi*, acentuando aún más esa proyección de lo ‘humano’ en estos seres ‘no humanos’; sería el folclore tradicional el que los bautizaría como *zombis*. Un zombi, la muerte o la *no persona* pueden ser un vecino, un amigo, un padre o una madre. Lo más impactante es que dejan de convertirse en las víctimas que eran en el mito haitiano del zombi para pasar a convertirse en herramientas propias de expansión de una plaga, herramientas y fin en sí mismas de transmitir su plaga a cualquiera que sea su víctima y de permanecer alimentado. Como curiosidad añadida, esto en muchas ocasiones no es más que un mero hecho instintivo, ya que realmente en muchas de estas películas no necesitan alimentarse para sobrevivir. Max Brooks, en su llamativa obra titulada *Zombi. Guía de Supervivencia* (2004), que bebe directamente del mito del zombi romeriano, hace un extenso análisis de cómo

---

<sup>18</sup> KIRKMAN, *The Walking Dead*, vol. 4: *Lo que más anhelas*.

<sup>19</sup> Según se ha planteado tradicionalmente, los zombis gimen pero no por un motivo concreto. No obstante, este gemido alerta a los zombis que hay alrededor involuntariamente, conformándose así una manada de zombis que actúan independientemente.



habría de reaccionar la humanidad para sobrevivir en una invasión zombi mediante una novela que narra unos hechos de una invasión zombi ficticia y menciona lo siguiente en referencia al aparato digestivo de los zombis:

Pruebas recientes han descartado, de una vez por todas, la teoría de que la carne humana supone el combustible para los no muertos. El tracto digestivo de un zombi está completamente inactivo. El sistema complejo que procesa la comida, que extrae los nutrientes y excreta los restos no se tiene en cuenta en la fisiología de un zombi. Las autopsias que se han llevado a cabo en no muertos controlados han demostrado que su alimento permanece en su estado original, sin digerir en ningunas de las secciones del tracto. La materia, que mastican parcialmente y que se pudre de forma lenta, continuará acumulándose mientras el zombi devore más víctimas.<sup>20</sup>

Una de las características de Romero con las que criticó la ética del ser humano en estas películas no fue otra que la de no presentar a estas monstruosidades como el principal enemigo en sus películas, sino a los propios seres humanos, que en nombre de la supervivencia se permitían (y se regocijaban con ello) hacer auténticas atrocidades en sus películas:

Prefiero a los zombis, mis personajes humanos son los peores en mis películas; ellos no mienten, no tienen agendas ocultas, tú sabes lo que son, puedes respetarlos al menos por eso. Los humanos trabajan con recovecos, marchando al son que les toquen, nunca sabes lo que están pensando, los malos siempre son los humanos (George A. Romero, 2011).

Romero quiere decirnos así, nada más y nada menos, que el zombi se crea exclusivamente a través del humano, es consecuencia de éste y representa todo lo negativo que el propio ser humano puede llegar a representar. Y además lo representa de una forma nada elegante, en contraposición al mito del vampiro, en el cual el ser humano pierde su humanidad y se convierte en un monstruo que necesita a los humanos para sobrevivir, pero siempre desde un enfoque más elegante, lujurioso y soberbio. Como añadido, los planos nos muestran escenas en las que hay un aspecto visual un tanto pobre y poco conseguido. No sería hasta *Day of the Dead* (1985) cuando Romero establecería definitivamente los cánones estéticos del cine Z. Lo realmente impactante de la primera obra de Romero no fue su aspecto visual, como ya hemos mencionado, ni sus actuaciones, sino este novedoso elemento del zombi como elemento destructor, como amenaza implacable. El zombi es la brutalidad del propio ser humano, es este sin las normas sociales que la sociedad le impone para una convivencia pacífica, en este sentido es si cabe más 'libre' que el propio ser humano, pues no necesita absolutamente nada más que sus presas para poder persistir. Jorge Fernández Gonzalo lo define de este modo:

Su iconografía pertenece a nuestra cultura posmoderna porque representa el pánico ante las grandes sociedades, a las estrategias globalizadoras que poco a poco alteran los

---

<sup>20</sup> BROOKS (2004: 33-34).

regímenes de asociación y pertenencia al entorno social en el que vivimos. En las grandes concentraciones urbanas en donde el otro no es vecino sino motivo de alerta, la simbología del zombi constituye esa humanidad desconocedora de sí misma, errante, peligrosa. La paranoia rige la lógica de las sociedades actuales. El zombi es el otro que me devuelve mi reflejo, un reflejo empantanado por la degradación de la carne [...]. La invasión zombi no representa tanto el miedo a lo ajeno como un miedo global, miedo a que la humanidad alcance el punto en que se haga toda ella una y no pueda soportarlo.<sup>21</sup>



Fig. 3 - Dawn of the Dead (1978), de George A. Romero

La primera de las obras de Romero instauró el ciclo del zombi romeriano haciendo más hincapié en una innovación social y una crítica a esta, mientras que su segunda obra, *Dawn of the Dead* (*Zombi*, 1978) se centró mucho más en una sátira social del consumismo.

En esta ocasión el escenario pasaba de la granja de la primera película a un centro comercial. Los zombis, al igual que el capitalismo, engullen todo a su paso, lo absorben y siguen avanzando; nunca hay un final feliz, al igual que no lo suele haber en las películas del género; no se suele resolver la epidemia; como máximo, los protagonistas escapan hacia algún otro lugar con un futuro incierto. La masa de zombis actúa como una metáfora de la sociedad capitalista y consumidora<sup>22</sup>. Se conforma en un gran número que avanza con el objetivo de expandirse, de controlarlo todo. Muerden a sus presas y las hacen semejan-

tes a ellos, lo deseen estas o no. El pequeño grupo de supervivientes humanos al final se verá superado por esta horda de zombis, por esa horda capitalista. La elección de un centro comercial como escenario central para la película de Romero no es casual tampoco, ya de por sí hay una sátira en la causa de esta elección. En cierto punto de la película los personajes mantienen la siguiente conversación que capta bastante acertadamente la idea del porqué de este escenario:

- Todavía están ahí.
- Y nos buscan. Saben que estamos aquí.

<sup>21</sup> FERNÁNDEZ (2010: 28).

<sup>22</sup> Si bien ambos términos suelen ir relacionados, la realidad es que el *zombi romeriano* está más ligado en su totalidad al capitalismo, estando el *zombi infectado* más ligado a un consumismo masivo y sin sentido.

- No, es por costumbre. No saben bien por qué. En sus vidas pasadas venían aquí [al centro comercial] y lo recuerdan vagamente.
- Pero ¿quiénes son ellos?
- Son como nosotros. En el infierno ya no queda sitio.
- ¿Qué?
- Es algo que mi abuelo solía decirnos. ¿Conoces a Macumba? El practicaba el vudú, fue un sacerdote en Trinidad. Solía decirnos: cuando no haya sitio en el infierno los muertos caminarán sobre la Tierra.

El capitalismo actual siempre se empeña en que tengamos algo que consumir delante de nosotros. Cuando la novedad de la utopía consumista de los protagonistas de la película se desvanece es cuando realmente se dan cuenta de que están atrapados en ese centro y de que posiblemente no tengan ninguna salida. Nuestras horas de tiempo libre y ocio se han transformado en horas de consumo, ahora la moda es ver la última película de superhéroes que se ha estrenado en el cine, ya que si no serás un apartado de la sociedad, serás como ese grupo de humanos refugiados en el centro comercial y no como la imperante y mandataria masa de zombis, la cual es la que controla todo.

Como es común en las obras de Romero, no duda éste en poner escenas realmente violentas y crudas en sus películas. En *Dawn of the Dead* (1978) se observa un aspecto visual mucho más conseguido que en su anterior película, *Night of the Living Dead* (1968), creando así escenas que supondrían de nuevo una auténtica revolución por lo innovadoras y escandalosas que eran, como el famoso escopetazo a la cabeza de un personaje a comienzos del film.



Fig. 4. El conocido disparo a la cabeza en una de las escenas iniciales de *Dawn of the Dead* (1978)

Esto se logró con una cabeza falsa rellena de restos de comida y de sangre artificial que produjo la compañía 3M para la película. La sangre tenía la peculiaridad de ser más brillante que la sangre real, cosa que aceptó Romero, ya que pensaba que le añadía cierto toque de cómic a la película. En esta ocasión se notó la mejora de Romero como director, pues usaba ya técnicas cinematográficas más maduras y contaba una historia más consistente con unos planos mejor organizados que en *Night of the Living Dead* (1968).

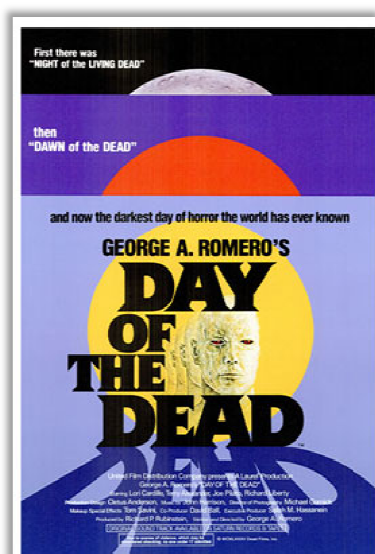


Fig. 4 - *Day of the Dead* (1978), de George A. Romero

La tercera película de Romero relacionada con la temática zombi será *Day of the Dead* (*El día de los Muertos*, 1978). Tratará sobre el desesperado intento de los militares estadounidenses de intentar encontrar una solución ante la ya pandemia zombi. Aquí se emplea un lenguaje y trama muy severos, en contraste con la cómica *Dawn of the Dead* (1978).

Se pueden seguir viendo los elementos clásicos *romerianos*, como por ejemplo el mensaje de que la no cooperación entre los humanos es más peligrosa que la amenaza externa (la causa de la caída del fuerte subterráneo será, precisamente, la no cooperación y disputas entre estos). Si bien esta película no tuvo tan buena crítica como las dos anteriores ya mencionadas<sup>23</sup>, no obstante tuvo una gran importancia en el legado que dejaría en la cultura zombi. Marcaría definitivamente

las bases estéticas de los zombis, como su delgadez, degradación física, el gesto de dolor, sus ropas extremadamente manchadas de suciedad y fluidos, así como las tripas esparcidas y las costillas al aire. *Day of the Dead* (1978) fue duramente criticada en su época, ya que rompía con la *sacralidad* del cuerpo humano, dejaba al descubierto cualquier parte de este, en un sentido literal al ser alcanzado por algún zombi. Esto no lo hizo Romero por simple afición de mostrar escenas violentas, sino en un intento de acercarnos más a la realidad y comprender que el ser humano es más vulnerable de lo que cree. Dice Jorge Fernández Gonzalo al respecto:

No se trata, por tanto, como se ha aducido a menudo, de mostrarnos un carnaval de vísceras sin sentido [...]. La corporalidad desacralizada del género filmico de zombis permite una visión aumentada del cuerpo, lo que podríamos denominar como 'hiperescopia': la amplificación de los detalles de la putrefacción, de la 'terribilità' de la inmundicia, así como los recovecos que componen el interior de

<sup>23</sup> Fue duramente criticada por los fanáticos de Romero por poseer un argumento mucho más ligero, así como por la presentación tan seria que tuvo.

los cuerpos, sus primeros planos, sus perspectivas imposibles. La experiencia hiperescópica, panóptica, del cuerpo recrea los laberínticos espacios de la corporalidad, sus degradaciones y mortificaciones, en una estilización perversa de las imágenes corporales.<sup>24</sup>

La aparición de *Night of the Living Dead* (1968) supuso el boom del género. Comenzaron a realizarse películas similares a esta y nacieron subramas de estos zombis *modernos*. Italia también se situó en una posición vanguardista al crear una subrama conocida como ‘*spaghetti-zombies*’ a partir de 1979 con la aparición de *Zombi 2* (llamada *Zombi en EEUU y Nueva York bajo el terror de los zombis* en España), de Lucio Fulci. Esta sería considerada una secuela de *Dawn of the Dead* (1978), de Romero, si bien el último mencionado no tenía nada que ver con Lucio Fulci.

Mientras que los zombis *romerianos* tenían un trasfondo crítico más marcado (la crítica al capitalismo con los zombis asaltando el centro comercial o la crítica a la moral de la sociedad con las confrontaciones que se dan en el grupo encerrados en una granja), los zombis de esta subrama explotaban más el aspecto *gore* y violento de estos, con menos trasfondo, mucho más viscerales que los zombis de Romero. Dicha película contaba con las marcas propias del director como la existencia de una horda de zombis, escenas de violencia y *gore* hiperrealistas y el famoso gag del apuñalamiento a través del ojo de algún personaje.

Otros ejemplos pertenecientes a los *spaghetti-zombies* son: *Le Notti Erotiche dei Morti Viventi* (1979), una curiosa película dirigida por Joe D’Amato en la que un monstruo brutal con un hiperdesarrollado miembro sexual asesinaba a los varones y violaba a las mujeres de un grupo de científicos de una isla, así como *L’Aldilà* (1981) de Lucio Fulci, conocida como *The Beyond* en su título en inglés y *El más allá* en su versión castellana. Esta película sería la segunda de la trilogía de las puertas del infierno, compuesta también por *Paura nella città dei morti viventi* (*Miedo en la ciudad de los muertos vivientes* en la traducción castellana, 1980) y por *Quella villa accanto al cimitero* (1981), conocida por nuestras tierras como *La casa cercana al cementerio*. Las tres películas de esta trilogía<sup>25</sup> estarían marcadas sobre todo por unas escenas de *gore* en ocasiones señaladas como demasiado violentas, incluso hasta para el género de zombis.

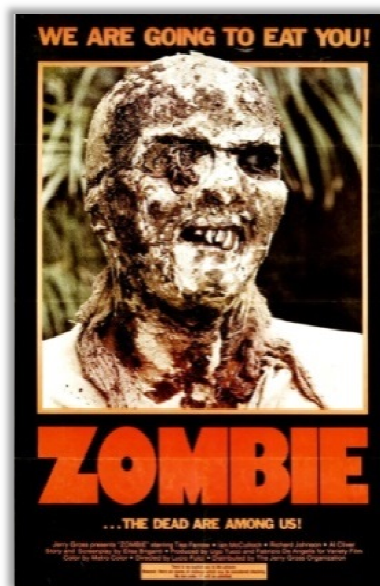


Fig. 5 - *Zombie 2* (*Zombi en EEUU*), 1979, de Lucio Fulci

<sup>24</sup> FERNÁNDEZ (2010: 81).

<sup>25</sup> Si bien es citada a menudo como una trilogía, no fue concebida como tal. Es a menudo citada como una trilogía debido a los elementos argumentales que tienen en común.

Una subrama, conocida como la de los *zombis nazis*, que ya había aparecido anteriormente en 1943 con *Revenge of the Zombies*, dirigida por Steve Sekely, se volvería a revivir en 1977 con *Shock Waves* (*Aguas del Terror* en la versión que nos llegó a nuestras tierras), dirigida por Ken Wiederhorn. Dicha película nos presentaba a un doctor nazi que había formado un ejército invencible de *zombis nazis* a sus órdenes para atacar sus objetivos cuando lo deseara.

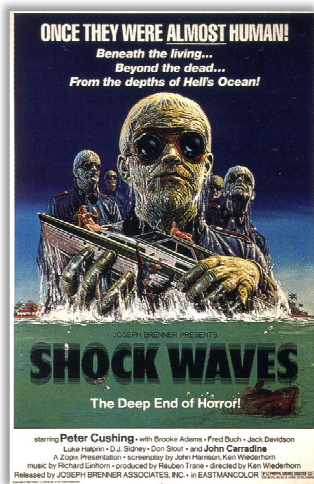


Fig. 6 - *Shock Waves* (1977), de Ken Wiederhorn.

Si bien esta película haría más referencia al *zombi haitiano* que al *zombi romeriano* (los zombis no están interesados en comer humanos y están subyugados bajo la figura de un villano central), será su excéntrica estética y su guion la que la situarán en esta subrama de los *zombis nazis*. Otro ejemplo de esta subrama es *Oasis of the Zombies*, de 1981, dirigida por Jesús Franco para el productor francés Marius Lesœur. Más reciente es *Dead Snow* (2009), dirigida por Tommy Wirkola, que cuenta con la aparición de estos zombis nazis, en este caso concreto protegiendo un tesoro.



Fig. 7 - *La Noche del Terror Ciego* (1972), de Amando de Ossorio.

Una subrama diferente del *zombi romeriano* o *zombi moderno* es la conocida como rama de los *zombis templarios*, instaurada por una tetralogía dirigida por el español Amando de Ossorio. La película que inició dicha tetralogía fue *La Noche del Terror Ciego*, rodada en 1971.

En ella se cuenta como un grupo de templarios del siglo XIII intentaron buscar la vida eterna a través de la ingesta de sangre humana. Fueron condenados y ejecutados, y sus cadáveres quedaron a la intemperie en un monasterio abandonado, monasterio que visitarán en los

días modernos un grupo de personas, que se encontrarán con estos zombis sin ojos que se guían a través del oído. La tetralogía la completaron *El Ataque de los Muertos sin Ojos* (1973), *El Buque Maldito* (1974) y, finalmente, *La Noche de las Gaviotas* (1975).

Así pues, habiendo hecho referencia a algunas de las subramas<sup>26</sup> que nacieron a partir de las primeras películas de Romero, hay que hacer hincapié en que la rama principal por excelencia en estos años fue la *romeriana*, aunque tuvieran gran importancia las otras subramas. Romero siguió produciendo películas del género zombi con títulos como *Land of the Dead* (*La tierra de los muertos*, 2005), *Diary of the Dead* (*El diario de los muertos*, 2008) y *Survival of the Dead* (*Supervivencia de los muertos*, no estrenada en España, 2009). Otros ejemplos de directores que siguieron la estela de Romero son Peter Jackson, con su gran película *Braindead* (*Muertos de miedo*, 1992), que muestra cómo una rata puede provocar una epidemia de zombis, o Dan O'Bannon con *Return of the Living Dead* (*El regreso de los muertos vivientes*, 1985), una película de horror y comedia que pondría de moda la creencia popular de que los zombis se alimentan solamente de cerebros en vez de carne a la vez que van gimiendo «Cerebroos...» mientras caminan. Es una equivocación el pensar que este elemento lo introdujo Romero como característico en su serie de películas Z, pues nació en *Return of the Living Dead* (1985). Mención especial merece *The Serpent and the Rainbow* (*La serpiente y el arco iris*, 1988), dirigida por Wes Craven, que examina directamente las raíces del mito del *zombi haitiano*.



Fig. 8 - *The Serpent and the Rainbow* (1988), de Wes Craven.

Esta película se basa en el testimonio verídico del investigador Wade Davis, el cual estuvo investigando en Haití sobre los zombis y descubrió la tetrodotoxina, la sustancia

<sup>26</sup> No fueron las únicas pero sí las más destacables de las que nacieron a partir de los zombis de Romero.

que provocaba ese estado similar a la muerte<sup>27</sup> y que era usada por los *bokor* en sus ritos de *zombificación*.

#### 4 EL CICLO DE LOS INFECTADOS: EL MITO DE LOS ZOMBIS Y EL VIRUS DE LA RABIA (2002 – ACTUALIDAD)

En la década de 1990 el cine de los zombis se encontraba ya de capa caída en pos de un cine en el que Hollywood controlaba qué era lo que se debía ver y lo que no y las modas que iban y venían. Si bien aún seguían saliendo muchas películas de zombis de corte *romeriano*, estas iban decayendo en cuanto a éxito en la taquilla a la zaga de las películas estrella del momento, las cuales iban cada vez acercándose más e incluyendo la acción como eje central de dichas películas. El cine zombi no iba a escapar a este hecho. *Matrix* (1999), dirigida por los hermanos Wachowski, puso un claro ejemplo de la espectacularidad de los efectos especiales y de la acción contemporánea que estaba cambiando el panorama cinematográfico.

Así, el primer y más importante ejemplo que tendremos de este ciclo es la conocida y criticada *28 Days Later* (*28 días después*, 2002), del famoso director Danny Boyle, ganador de varios premios como Óscar, BAFTA y Globos de oro al mejor director en 2008. Boyle emplea su particular uso de humor negro y fotografía de gran realismo para crear *28 Days Later*.

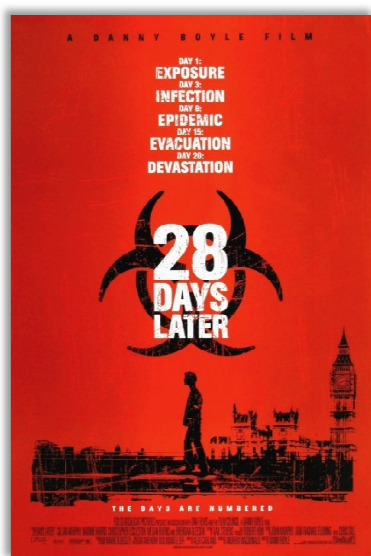


Fig. 9 - *28 Days Later* (2002), de Danny Boyle.

---

<sup>27</sup> La tetrodotoxina proviene de una sustancia venenosa del pez globo. No era la única toxina que usaban para el proceso de *zombificación*: se acompañaba de otras varias sustancias tóxicas con diferentes efectos perjudiciales para la salud.



En ella nos cuenta la historia de cómo Jim despierta solo en un hospital (guiño a *El día de los trífidos*, novela de ciencia ficción de John Wyndham, publicada en 1951) y se encuentra con una Londres desértica y devastada. Junto a unos inesperados compañeros de viaje como su compañera Selena, Frank y Hannah, estos dos últimos padre e hija respectivamente, emprenden una huida hacia un supuesto refugio controlado por los militares en el cual les tienden una trampa. No obstante, lo novedoso de esta película no se encuentra en su argumento, si no en las características de los zombis<sup>28</sup> que aparecen en ella. Así, podríamos definir como básicas las siguientes características:

- Un virus de la ira (con mucha similitud al virus de la rabia en sus características) es liberado por algún ataque terrorista o accidente en algún laboratorio.
- El virus se contagia muy fácilmente (está basado en las características de contagio del virus del sarampión), con el simple contacto de cualquier fluido corporal como una gota de sangre en un ojo o un beso, y el proceso de *zombificación* o contagio tiene lugar en un tiempo extremadamente rápido, normalmente antes de 1 minuto.
- Los infectados son entes independientes aunque a veces ataquen en manada. Tienen una inteligencia muy escasa pero tienen unas capacidades físicas superiores a las de un ser humano, como poder correr durante interminables horas sin cansarse.
- A diferencia de los zombis de Romero, los infectados pueden morir de muchas formas; destruir su cerebro no es la única forma de acabar con ellos.
- En muchas versiones estos infectados pueden perecer de inanición en un tiempo relativamente pequeño (2-4 semanas).
- El objetivo de estos infectados no es el de alimentarse, si no el simple hecho de matar a todo lo que sea distinto a él.

Si bien Danny Boyle no inventó exactamente todas estas características (ya veíamos a zombis corriendo en la ya mencionada *The Return of the Living Dead*, 1985, de Dan O'Bannon), fue él quien sentó todas estas bases, que serían emuladas en posteriores proyecciones de cine de zombis infectados.

Hay que aclarar un aspecto básico, que es el que abre la controversia de este género, y es que estos infectados no son zombis en el sentido estricto de la palabra ya definida anteriormente<sup>29</sup>. Son humanos infectados por un virus cuyo objetivo no es el

---

<sup>28</sup> Hay que tener en cuenta que los zombis de este ciclo no son considerados zombis como tales, sino infectados, y, por tanto se refieren a menudo a ellos como infectados en vez de como zombis.

<sup>29</sup> Los fanáticos más extremistas del cine Z no consideran este ciclo como perteneciente al cine Z por separarse tanto de la noción *romeriana* de zombi.

de alimentarse de otros, si no el de atacar y matar a otros. Comparten muchas características visuales con el *zombi romeriano*, como ropas manchadas de sangre, ansia extrema por atacar cuando ven a humanos, escenas cargadas de tripas y vísceras, etc. Así, estaríamos hablando de personas infectadas más que de zombis infectados, y esto tiene una gran importancia. Se acentuará más el hecho de que son ‘humanos’ (infectados) los que atacan a ‘humanos’ (no infectados), ya que los procesos de putridéz típicos del género no tienen tanta vigencia aquí; el infectado tiene un tiempo de contagio inferior al minuto a partir del cual empieza a atacar a todo ser distinto que tenga alrededor. No es lo mismo ver un monstruo podrido atacando a las personas que ver a personas infectadas, en un estado más o menos aceptable físicamente, atacando a estas personas.

Con ello, se busca un punto de inflexión en el lado más salvaje de la humanidad. No solo los infectados, con el reciente recuerdo de ellos como seres humanos por los que los rodean, son el peligro en la película. Los propios seres humanos son el auténtico peligro, ya que de ellos salen los infectados y otros peligros, como los no infectados que buscan su supervivencia a toda costa. Las palabras «El hombre es un lobo para el hombre», popularizadas por el filósofo inglés Thomas Hobbes (1651), tienen una vigencia total. Si bien hay humanos que actúan desinteresadamente, como cuando Selena y Mark ayudan a Jim, un hasta entonces desconocido para ellos, estos actos desinteresados serán la minoría. Lo que queda de humanidad se resume en grupos de más o menos miembros buscando su supervivencia a través de cualquier medio e intentando que la vorágine de locura y violencia en la que se encuentran sumergidos no los consuma. Son remarcables aquí el pensamiento de Friedrich Nietzsche en su ensayo *Más allá del Bien y del Mal* en 1889: «Quien con monstruos lucha cuide de convertirse a su vez en monstruo. Cuando miras largo tiempo a un abismo, el abismo también mira dentro de ti»<sup>30</sup>, plasmando este enfrentamiento entre lo educado y humano contra lo salvaje e irracional de la supervivencia, y es esta ironía la que se plasma en la pantalla a lujo de detalle. Aquí, los seres humanos son más humanos que nunca, luchan por su supervivencia y hacen lo que sea necesario, incluso con métodos más que cuestionables. Cuando en el final de la película vemos como los soldados del refugio intentan deshacerse de Jim y quedarse con Selena y Hannah para abusar de ellas, podemos pensar: ¿son distintos en algo de los zombis que los asedian? El comandante West, militar al mando de la estación militar que es el destino de los protagonistas, dirá durante una cena:

Lo único que he visto en estas cuatro últimas es hombres matando hombres, lo mismo que vi las cuatro semanas anteriores, y las cuatro anteriores, y antes de todo eso todo el tiempo que puedo recordar. Hombres matando hombres, así que para mí hoy en día estamos en la normalidad.

---

<sup>30</sup> NIETZSCHE (1886: sección 146).

Lo que el oficial está diciendo aquí es simplemente que todos somos zombis que matan y destruyen a su modo. Una escena más brutal muestra cómo Selena mata a sangre fría a su compañero al haber sido este infectado, cosa que Selena intuye si bien no lo sabía con seguridad, porque para ella lo primero es su supervivencia, y sacrificará a quien sea necesario para permanecer viva. Otra escena nos muestra a los protagonistas tomando provisiones de una tienda sin ningún tipo de sentido de la culpabilidad, ya que el viejo orden social ha desaparecido y pueden dar rienda suelta a sus deseos, así como otra escena mucho más simbólica en la que Jim ve dinero tirado en el suelo y a pesar de que no entiende nada de lo que está ocurriendo se agacha, casi instintivamente, a recogerlo y guardarlo. Lo importante es sobrevivir y durante la película vemos como esto ocurre tanto en campos a la luz del sol como en el interior de casas por la noche. Dirá la compañera de Jim en una de sus conversaciones con este, refiriéndose a un tercer compañero al que acaba de matar porque estaba infectado: «Mark tenía muchos planes. ¿Tú tienes alguno, Jim? ¿Quieres que hallemos una cura y salvemos al mundo o solo quieres vivir y follar? Los planes son inútiles. Lo único importante es seguir con vida». Y es así como Boyle dibuja su complicada idea de una epidemia zombi. Cuando la sociedad falla, el instinto humano de supervivencia se vuelve central. Cada persona buscará comida y refugio para sobrevivir, convirtiéndose así en una rudimentaria idea de la persona individual como forma de gobierno.

El miedo de estos personajes se encuentra presente en todo momento. Se sienten inferiores ante los infectados que los rodean, los cuales solo desean matarlos<sup>31</sup>. Un instinto de supervivencia muy marcado en persecuciones en las que saben que cualquier mínimo fallo puede resultar en su muerte o el ver un supermercado y entrar a proveerse de todo lo que sea posible, incluso de cosas innecesarias en términos de supervivencia como el alcohol. Así pues, se nos muestra a estos personajes, que son personas normales, gente de a pie que no está preparada para vivir una situación de este tipo y que se ven superados por estas.

Es también remarcable el fantástico uso de la cámara que emplea Danny Boyle con unos planos medios y cortos cargados de tensión y detalle, escenas con efectos especiales o con maquillajes truculentos para impresionar a los espectadores, así como la decisión de rodar la mayor parte de la película en escenas al aire libre más que en espacios cerrados. Durante el comienzo de la película veremos unos planos maravillosos e impactantes de Londres desértico, los cuales provocan que Jim no comprenda qué es lo que está sucediendo y nos da ya una temprana idea de que la humanidad ha caído.

---

<sup>31</sup> De hecho, los humanos son muy inferiores en número y recursos a lo largo de toda la película.



Fig. 10 - Jim (Cillian Murphy) caminando por una desértica Londres en *28 Days Later* (2002), de D. Boyle.

La banda sonora, compuesta por John Murphy, nos mete en una situación de tensión creciente con ritmos lentos y pausados que van aumentando su tiempo poco a poco<sup>32</sup>. Si bien argumentalmente la película tiene fallos bastante evidentes, no es tanto su peso argumental lo que supone la gran importancia que tuvo *28 Days Later* a la hora de renovar el género, sino el nuevo enfoque que Danny Boyle ofrece del ya gastado mito del zombi.

La secuela de *28 Days Later* (2002) se titulará, para seguir la saga, *28 Weeks Later*, rodada en 2007 por Juan Carlos Fresnadillo. Esta narra la historia de cómo después de que el virus se consiguiera exterminar (por inanición de los infectados), la gente vuelve a una zona de seguridad en Londres designada para llevar a cabo la repoblación. Esta zona verá comprometida su seguridad con el contagio del virus por parte de los protagonistas y estos emprenderán una frenética huida durante el resto de la película. Podremos apreciar varios de los elementos de la primera película en su secuela ya en unas secuencias trepidantes al comienzo de la película, aunque se enfoquen de distinta manera. Don y su mujer Alice se refugian en una granja la cual es atacada. Viéndose Alice y el resto de supervivientes acorralados, Don escapa de la granja dejando a todos atrás, incluida a su mujer que lo mira con una mezcla de odio y desesperación desde la ventana y huye en una embarcación.



Fig. 11 - *28 Weeks Later* (2007), de Juan Carlos Fresnadillo

<sup>32</sup> Destacable es la canción que se presenta en la introducción de la película *In the House in a Heartbeat*, compuesta por John Murphy y que se ha convertido en icónica de la saga; aparece también en su secuela *28 Weeks Later* (2007).

Si ya en *28 Days Later* (2002) se hace hincapié en que los infectados no son los únicos enemigos del hombre, en esta secuela esto se afirma rotundamente. Se narra tanto cómo los infectados intentan acabar con las personas que vivían en la zona de seguridad como el modo en que los militares abatían a infectados y humanos por igual en un intento de contener la situación, o cómo Don abandonaba a su mujer a su suerte en la secuencia inicial. No importa si tu agresor aún posee el don del habla o del raciocinio, pues no se podrá dialogar ni llegar a ningún tipo de acuerdo. Si no eres como ellos entonces estás contra ellos, no hay cuartel.

Otro buen ejemplo del ciclo de infectados lo podemos encontrar en la española *Rec*, dirigida en 2007 por Jaume Balagueró y Paco Plaza. No obstante, hay que hacer una aclaración en la anterior afirmación sobre esta película, ya que, contando con todas las características del *ciclo de infectados*, esta película también puede ser asociada con la subrama de los *zombis poseídos*<sup>33</sup>, zombis que se encuentran controlados por una posesión demoníaca. Esto se verá ya claramente en su secuela, *Rec 2* (2009), dirigida también por Jaume Balagueró y Paco Plaza. *Rec* (2007) está rodada como un falso documental y nos cuenta como dos reporteros acompañan al cuerpo de bomberos en el intento de filmar un incendio para acabar encontrándose en un edificio sellado con extraños casos de ataques de personas de ese edificio con síntomas de una extrema violencia. Ángela, la protagonista, lo resumirá en una de las secuencias de la película:

Son casi las dos de la mañana y seguimos encerrados e incommunicados en este edificio al que acudimos acompañando a los bomberos al principio de la noche para atender a una señora mayor que acabó atacando a un policía y a un bombero que se encuentran en estado muy grave y necesitan ser hospitalizados. La policía no nos deja salir y no nos dan ninguna explicación. Los vecinos están completamente asustados, están cansados, tienen ganas de volver a sus casas y sobre todo de saber qué está sucediendo.

El uso del estilo de falso documental no hace sino aumentar la sensación de agobio y claustrofobia que ya de por sí tiene la película al desarrollarse en un edificio

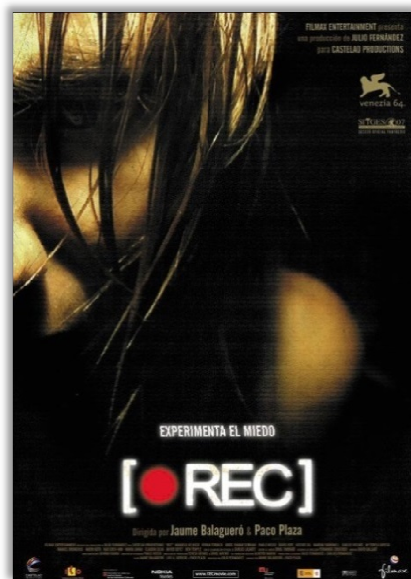


Fig. 12 - *Rec* (2007), de Jaume Balagueró y Paco Plaza

<sup>33</sup> Este matiz no se podrá apreciar plenamente hasta que salga su secuela *Rec 2* en 2009 y explique algunos de los matices del virus, señalando que la niña que vivía en el desván fue poseída por el demonio y esta fue la causante del virus, pues podía controlar y hasta hablar a través de todos los infectados.

totalmente sellado. En ella podemos ver algunas características propias de los *infectados*, como la rápida transformación en infectados cuando se ven expuestos al virus o las altas capacidades físicas que tienen los *infectados*, que son capaces de correr, forcejear, subir escaleras a toda velocidad y demás.

El mensaje que se puede asociar con *Rec* (2007) es el de la incapacidad del gobierno para controlar una epidemia de estas características, lo cual se ejemplifica en el nefasto manejo de la situación que tiene la policía, que sella el edificio mientras deja a los supervivientes que están dentro de éste a su propia suerte. Ángela dirá el *leitmotiv*<sup>34</sup> de la película cuando se da cuenta de la situación en la que se encuentra en mitad de una dramática escena: «¡No nos va a venir a buscar nadie! ¡Abrid los ojos de una puta vez! ¡No les importamos ni una mierda! ¡Nos van a dejar aquí hasta que nos muramos!».

## 5 TRANSCENDENCIA DEL MITO ZOMBI EN LA LITERATURA, TELEVISIÓN Y VIDEOJUEGOS

Como dije al comienzo del artículo, es innegable la importancia y vigencia de la figura del zombi en nuestra sociedad. Disponiendo ya de una larga trayectoria cinematográfica, que ha ahondado en quiénes son los zombis, qué objetivos persiguen y cómo los persiguen, empiezan a surgir muchas series de televisión, videojuegos y libros influidos por estos. Podremos encontrar zombis de cualquier ciclo en cualquier obra contemporánea, siendo la mayoría de estas incursiones de los últimos años tanto del *zombi romeriano* como de *infectados*, más que incursiones del *zombi haitiano*.

No es extraño en el cine la práctica de hacer *remakes* de películas y darles un enfoque más actual y renovado, y no lo ha sido menos con el cine *Z*. *Night of the Living Dead* tuvo un *remake* de manos de Tom Savini en 1990 titulado de la misma manera, que contó con la colaboración del mismísimo George A. Romero, el cual alterará algunos de los aspectos de la película original. Anteriormente ha sido citado también el conocido *remake* de *Dawn of the Dead* de título homónimo en 2004 por Zack Snyder. En este film también se verá como Snyder altera la trama y cambia varios diálogos, siendo la alteración más importante la aparición de unos zombis más rápidos y letales, clara influencia del *ciclo de infectados*, iniciado en 2002 con *28 Days Later*.

No faltarán parodias, como *Shaun of the Dead (Zombis party, 2004)*, de Edgar Wright, la cual trata acerca de una comedia romántica con el añadido de una epidemia zombi acechando por todos los lados. Esto se narra siempre desde un punto de vista cómico, al igual que en la reciente *Zombieland* (2009), de Ruben Fleisher, que nos

---

<sup>34</sup> Según la Real Academia Española, motivo central o asunto que se repite, especialmente de una obra cinematográfica o literaria.

cuenta la gamberra historia de cómo un grupo de cuatro supervivientes se las ingenia para sobrevivir en un mundo lleno de zombis, con continuas referencias a películas anteriores del género. Estas son solo algunas películas y *remakes* de las muchas que podemos encontrar hoy en día en un género que no para de ser explotado.

En televisión podemos encontrar unos pocos ejemplos de índole muy variada. Tenemos la curiosa miniserie<sup>35</sup> de la cadena británica E4 *Dead Set* (*Dead set: muerte en directo*, 2008), creada por Charlie Brooker, que nos cuenta cómo estalla una epidemia zombi alrededor de la casa Big Brother (Gran Hermano) y cómo esta es el lugar más seguro para los supervivientes. Se puede ver cómo se combinan aquí elementos del *zombi romeriano* y del *zombi infectado*, como por ejemplo la rapidez y facilidad con la que se contagian las personas al ser mordidas, las altas capacidades físicas de los zombis o la necesidad de alimentarse de sus presas humanas. Esta serie es una curiosa mezcla de zombis y una crítica al reality *Big Brother*<sup>36</sup>, que denuncia lo muy arraigados que están este tipo de programas en nuestra sociedad<sup>37</sup>. Nos muestra en sus escenas finales cómo los integrantes de este concurso, a pesar de haber sido alertados de lo que ocurre en el exterior por otra superviviente que llega a la casa, siguen preocupándose de cosas banales y centrándose en actuar como lo han estado haciendo hasta ahora más que en sobrevivir, creando así escenas totalmente ridículas con personajes egoístas e ingenuos.

Otro ejemplo lo podemos encontrar en la serie de moda *The Walking Dead*, iniciada en 2010 por la cadena Fox y desarrollada por Frank Darabont, basada en la serie de cómics homónima creada por Robert Kirkman y Tony Moore; serie de televisión y cómic comparten la mayoría de características propias de cada una. Como ya hemos visto en citas anteriores, lo realmente característico de esta serie es que no se enfoca tanto en el terror visual característico del género (si bien tiene escenas con una violencia y *gore* realmente altas), sino que se centra en un drama que persigue un análisis de la moral, la ética e incluso la filosofía de todos los personajes que aparecen en ella. La serie toca temas muy distintos a lo largo de sus temporadas, y muestra cómo sus personajes van evolucionando y cómo la ética y la moralidad se van deteriorando poco a poco, llegando eventualmente a considerar estos personajes qué es hacer el bien o el mal. Los zombis en *The Walking Dead* no son sino una mera excusa para poder ahondar

---

<sup>35</sup> Compuesta por cinco episodios, que fueron diseñados para ser emitidos en tres episodios originalmente.

<sup>36</sup> Su versión española es conocida como *Gran Hermano*, un *reality* que muestra cómo un número de habitantes han de permanecer recluidos e incomunicados en una casa un tiempo determinado mientras son grabados a todas horas y en todas partes por cámaras de televisión ocultas.

<sup>37</sup> En el Reino Unido, lugar donde se rodó *Dead Set*, este tipo de programas están mucho más arraigados que en España en la época.

en estos tintes psicológicos de las que está impregnada la serie. Ya decía el filósofo español José Ortega y Gasset: «Yo soy yo y mi circunstancia, y si no la salvo a ella no me salvo yo»<sup>38</sup> y este es precisamente el punto fuerte de *The Walking Dead*. En ella se describen con lujo de detalle cómo el entorno construye al ser y cómo las relaciones sociales se adaptan en función del rol que se adquiere para poder sobrevivir en un mundo devastado. El bueno y apacible Rick Grimes se verá transformado en un líder tiránico para conseguir la supervivencia del grupo, sentenciando el aspecto fundamental de la serie: «¡Esto ya no es una democracia!»<sup>39</sup>. Será la serie de televisión *The Walking Dead*, aclamada por críticos, la que impulse y dé a conocer aún más el fenómeno zombi entre la gente que aún no conoce el género hoy en día, por ser una serie de una altísima calidad de temática zombi centrada en los aspectos más ambiguos de la sociedad y la moral.

Otra serie también curiosa centrada en la temática zombi es *Highschool of the Dead*, dirigida por Tetsuro Araki en 2010 y basada en el cómic homónimo. Lo curioso de esta serie es que es el primer *anime* centrado en un apocalipsis zombi. En él se nos cuenta la historia de cómo cinco adolescentes intentan sobrevivir en mitad de un apocalipsis zombi. El *anime* está desarrollado como una mezcla de *ecchi*<sup>40</sup> y violencia que, como mínimo, resulta curiosa aunque a veces agotadora. La serie está concebida para un público infantil con personajes poco reales y muy fantasiosos. Ya vemos un claro ejemplo en el primer episodio cuando Takashi, uno de los protagonistas, intenta explicar la situación en la que se ha visto envuelto: «El día en que todo lo que conocía llegó a su fin... maté a mi mejor amigo, y abracé al amor de mi vida por primera vez»<sup>41</sup>. Nos encontramos frente a una serie que no explora tanto el trasfondo psicológico de sus personajes, como suele ocurrir en la mayoría de obras del género, sino que se centra más en la violencia y la fantasía adolescente de cómo reaccionar frente a un apocalipsis zombi.

Habiendo hablado ya de los *remakes* de películas y series, hay que pasar a hablar de los *remakes* en el ámbito de la literatura. Algunas de las primeras incursiones de los zombis en cómics se podrían ver en la saga *Ultimate Fantastic Four*, de Mark Millar y Greg Land en 2005, en la cual se cuenta cómo los personajes del universo Marvel se han transformado en zombis<sup>42</sup>. Pero no será hasta 2009 cuando Seth-Grahame Smith revolucione el mercado con *Pride and Prejudice and Zombies* (*Orgullo y prejuicio y*

---

<sup>38</sup> ORTEGA Y GASSET (1921: 24).

<sup>39</sup> Serie *Walking Dead*, temporada 2, capítulo 13: *Beside the Dying Fire*.

<sup>40</sup> *Manga* o *anime* de alto contenido erótico, que se vuelve en contenido central en muchas ocasiones, pero que no llega a ser considerado pornográfico.

<sup>41</sup> *HOTD*, serie, temporada 1, capítulo 1.

<sup>42</sup> En supuestos universos alternativos, dándole así la oportunidad a la franquicia de jugar con otras posibilidades con sus personajes más emblemáticos.



*zombis*), obra que se basa en el clásico de Jane Austen y que supondrá la precursora de los *remakes* de obras de la literatura clásica con zombis y demás criaturas. Algunos ejemplos son *El Lazarillo Z* (2009), por la editorial De Bolsillo; *La Casa de Bernarda Alba Z*; de Jorge de Barnola; *El Quijote Z* (2010), de Házael G. González y una larga lista de títulos de este tipo. El objetivo de estos *remakes* es el de acercar la literatura clásica al público contemporáneo añadiendo la novedosa presencia de personajes como los zombis (en su mayoría con características pertenecientes al *ciclo romeriano*) en una trama ya conocida, dando como resultado obras tan peculiares como las anteriormente nombradas. También hay obras muy destacables de la literatura Z sin estar relacionadas con *remakes*, como es el caso de la trilogía *Apocalipsis Z* del escritor gallego Manuel Loureiro, una obra más que notable dentro de su género.

Por último hay que hablar también de los videojuegos, que han recibido una influencia directa de esta extensa filmografía zombi y tienen como gran referencia sobre todo las películas de George A. Romero. La primera mención hay que dársela al videojuego *Resident Evil*, desarrollado y lanzado en 1996 por la compañía *Capcom*. En él vemos cómo un par de supervivientes se quedan encerrados en una mansión mientras buscaban refugio tras ser atacados por una jauría de *cerberus*<sup>43</sup>, y en esa mansión deberán investigar qué ocurre, ya que también acechan multitud de peligros, como los zombis y otros monstruos terroríficos. La saga *Resident Evil* se expandiría enormemente en varios ámbitos, principalmente en el ámbito de los videojuegos y del cine. Así, nos encontramos con una ya saga veterana que a día de hoy consta de 22 videojuegos para videoconsolas y 11 para dispositivos móviles, de 5 películas (la 6.<sup>a</sup> se espera que se estrene entre 2014 y 2015), 3 películas hechas totalmente por ordenador, 7 novelas, 3 novelas gráficas, 1 manga y hasta 1 juego de cartas. La mayor parte de las entregas de esta saga narra cómo se enfrentan unos protagonistas a una epidemia zombi, como en la mencionada película *Resident Evil* (2002), dirigida por Paul W. S. Anderson. En ella se cuenta cómo por culpa de un accidente en un laboratorio subterráneo todos sus habitantes acaban convertidos en zombis y cómo la protagonista ha de verse inmiscuida en una trepidante aventura para conseguir la vacuna y desconectar a la maligna IA<sup>44</sup> que gobierna el laboratorio subterráneo. Una de las peculiaridades de la saga *Resident Evil* es que, al igual que el cine, ha ido adaptándose y evolucionando a lo largo de los años. Desde sus primeras obras la saga contaba con zombis de plenas características *romerianas* y con criaturas mutadas como perros zombi, cuervos gigantes, arañas gigantes y demás mutaciones inducidas por varios virus, pero lo importante es la evolución que podemos observar en los zombis. Será en *Resident Evil 4* cuando los zombis pasen de ser zombis a ser *infectados*, aunque *infectados* que responden generalmente a un villano, que a su vez también está

---

<sup>43</sup> Perros zombi según la nomenclatura del videojuego.

<sup>44</sup> Inteligencia Artificial.

infectado. Estos seres irán adquiriendo mejores capacidades físicas llegando hasta el punto de encontrarnos con infectados capaces de manejar motocicletas o armas con total precisión, a la vez que podemos seguir observando zombis de corte clásico los cuales avanzan al protagonista de manera lenta, gimiendo y tropezándose los unos con los otros.

Otros ejemplos de cómo de importante ha sido el mito del zombi en los videojuegos los podemos ver en la saga de videojuegos *Dead Rising*, en la cual debemos usar cualquier arma disponible para hacer frente a una gran horda de zombis, psicópatas y demás peligros en medio de la ciudad. Los conocidísimos *Left 4 Dead* (2008) y *Left 4 Dead 2* (2009), videojuegos de la compañía *Valve Software*, serán también excelentes ejemplos: son videojuegos en los que la acción se vuelve el eje central en una historia que enfrenta a supervivientes con zombis con claras características de los infectados y de los zombis romerianos, pudiendo estos correr, alimentarse de sus presas y atacar en grandes grupos. También posee características de la saga *Resident Evil* al haber *superzombis*, es decir, zombis con habilidades muy distintas como la de saltar enormes distancias imposibles para un humano, la de cargar con una fuerza demoledora hacia un punto o la de explotar si reciben un disparo.

También se han podido ver varios *remakes* en el ámbito de los videojuegos como el modo *nazi zombies* del videojuego *Call of Duty: World at War* (2008), el cual añadía un modo de supervivencia extra enfrentándose a un número ilimitado de zombis. Este novedoso modo se incluía en un videojuego en el que los zombis no habían aparecido hasta ahora, con un peso argumental nulo, centrado solo en la jugabilidad y espectacularidad que este modo de juego y los zombis acarrearán.

## CONCLUSIÓN

Al hablar del zombi y de su peso en el cine hemos hablado del zombi como representación de un reflejo negativo del ser humano en el que se proyectan sus peores cualidades, reflejo de aquello en lo que sabe que puede llegar a convertirse en las circunstancias adecuadas. Cada época trató el mito de un modo distinto, como esclavo en el *ciclo haitiano*, como crítica a la familia y al capitalismo en el *ciclo romeriano* y contra el consumismo desenfrenado en el *ciclo de los infectados*. No obstante, el mito, de por sí, también ha ido evolucionando y adaptándose a las necesidades de cada época, a los valores y costumbres imperantes en su momento. El cine zombi sirve para comprender la sociedad en la que vivimos, ya que casi todo en él es una gran metáfora de nuestra sociedad.

Se puede apreciar cómo el mito zombi va evolucionando en general e incorporando cada vez más características del *ciclo de infectados* y dejando atrás el *ciclo romeriano*. El cine está cada vez más dominado por películas de temática sexual y de acción, por lo

que el futuro del cine Z es incierto, si bien goza de una salud más que excelente en su estado actual. La gran cantidad de literatura, videojuegos y series de televisión ayudan a que este siga vigente y con una larga proyección de futuro.

## CRÉDITOS

### FILMOGRAFÍA

- 28 Days Later* (2002). Reino Unido. Director: Danny Boyle.
- 28 Weeks Later* (2007). Reino Unido. Director: Juan Carlos Fresnadillo.
- Ataque de los muertos sin ojos, El* (1973). España. Director: Amando de Ossorio.
- Braindead* (1992). Nueva Zelanda. Director: Peter Jackson.
- Buque Maldito, El* (1974). España. Director: Amando de Ossorio.
- Dawn of the Dead* (1978). Estados Unidos. Director: George A. Romero.
- Dawn of the Dead* (2004). Estados Unidos. Director: Zack Snyder.
- Day of the Dead* (1985). Estados Unidos. Director: George A. Romero.
- Dead Snow* (2009). Noruega. Director: Tommy Wirkola.
- Diary of the Dead* (2008). Estados Unidos. Director: George A. Romero.
- I walked with a zombie* (1943). Estados Unidos. Director: Jacques Tourneur.
- King of the Zombies* (1941). Estados Unidos. Director: Yean Yarbrough.
- L'Aldilà* (1981). Italia. Director: Lucio Fulci.
- Land of the Dead* (2005). Estados Unidos. Director: George A. Romero.
- Le notti erotiche dei morti viventi* (1979). Italia. Director: Joe D'Amato.
- Matrix* (1999). Estados Unidos. Directores: Andy Wachowski, Lana Wachowski.
- Night of the Living Dead* (1968). Estados Unidos. Director: George A. Romero.
- Noche de las gaviotas, La* (1975). España. Director: Amando de Ossorio.
- Noche del terror ciego, La* (1971). España. Director: Amando de Ossorio.
- Oasis of the Zombies* (1981). Francia. Director: Jesús Franco.
- Paura nella città dei morti viventi* (1980). Italia. Director: Lucio Fulci.
- Plan 9 from Outer Space* (1956). Estados Unidos. Director: Edward D. Wood Jr.
- Quella villa accanto al cimitero* (1981). Italia. Director: Lucio Fulci.
- Rec* (2007). España. Directores: Jaume Balagueró, Paco Plaza.
- Rec 2* (2009). España. Directores: Jaume Balagueró, Paco Plaza.
- Resident Evil* (2002). EEUU, Reino Unido, Canadá, Alemania. Director: Paul W. S. Anderson.
- Return of the Living Dead* (1985). Estados Unidos. Director: Dan O'Bannon.
- Revenge of the Zombies* (1943). Estados Unidos. Director: Steve Sekely.
- Santo vs. the Zombies* (1961). Mexico. Director: Benito Alazraki.
- Serpent and the Rainbow, The* (1988). Estados Unidos. Director: Wes Craven.
- Shaun of the Dead* (2004). Reino Unido. Director: Edgar Wright.
- Shock Waves* (1977). Estados Unidos. Director: Ken Wiederhorn.
- Survival of the Dead* (2009). Estados Unidos. Director: George A. Romero.
- Walking Dead, The* (1936). Estados Unidos. Director: Michael Curtiz.
- White Zombie* (1932). Estados Unidos. Director: Victor Halperin.
- Zombie 2* (1979). Italia. Director: Lucio Fulci.

*Zombieland* (2009). Estados Unidos. Director: Ruben Fleisher.

#### SERIES DE TELEVISIÓN

*Dead Set. Muerte en directo* (2008). Cinco episodios.

*Highschool of the Dead* (2010). Doce episodios.

*Walking Dead, The* (2010- 2013). Treinta y cinco episodios.

#### VIDEOJUEGOS

*Dead Rising* (2006). Compañía: Capcom. Segunda parte, en 2010. Varias plataformas.

*Left 4 Dead* (2008). Compañía: Valve Software. Segunda parte, en 2009. Plataforma: Xbox 360 y PC.

*Resident Evil* (1996). Compañía: Capcom. Seis partes numeradas y diversas secuelas. Varias plataformas.

*Call of Duty: World at War* (2008). Compañía: Activision. Dieciséis partes numeradas. Varias plataformas.

#### CÓMICS

KIRKMAN, Robert *et al.* (2007 – 2013): *Marvel Zombies*, Panini.

— *et al.* (2008-2013): *Los muertos vivientes (The Walking Dead)*, Planeta de Agostini.

SATO, Daisuke, y SATO, Shouji (2006-2013): *Highschool of the Dead*, Glénat [hay trad. esp.: *Apocalipsis en el instituto*, Glénat].

#### WEBLIOGRAFÍA

[consultada por última vez el 25/06/2013]

<http://www.studentdream.com>

<http://www.cinema-crazed.com>

<http://cazadorzombie.blogspot.com.es>

<http://escritouncine.com>

<http://www.defanafan.com>

<http://www.americanpopularculture.com>

<http://cuidadoconelzombie.blogspot.com.es>

<http://wikiterror.wordpress.com>

<http://www.cinefania.com>

<http://www.linkmesh.com>

<http://zombi-blogia.blogspot.com.es/>

<http://amanecerzombie.foroes.org/>

#### BIBLIOGRAFÍA

BARNOLA, Jorge de (2009): *La Casa de Bernarda Alba Z*, Madrid: Ediciones Cátedra, Letras Hispánicas.

BLESSEBOIS, Pierre-Corneille (1862): *Le Zombi du Gran Pérou, ou la Comtesse de Cocagne*, Waltham, Massachussets: Academic Press.

BROOKS, Max (2008): *Zombi: Guía de supervivencia*, Córdoba: Almuzara.

- FERNÁNDEZ GONZALO, Jorge (2010): *Filosofía zombi*, Barcelona, Anagrama.
- GONZÁLEZ-PÉREZ DE TORMES, Lázaro (2009), *El Lazarillo Z*, Barcelona, De Bolsillo.
- GONZÁLEZ, Házael (2012): *El Quijote Z*, Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.
- GRAHAME-SMITH, Seth (2009): *Orgullo y Prejuicio y Zombies*, Barcelona: Editorial Umbriel.
- HOBBS, Thomas (2005): *Del ciudadano y Leviatán*, Madrid: Editorial Tecnos (Grupo Anaya).
- LOUREIRO, Manuel (2007): *Apocalipsis Z*, Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.
- NIETZSCHE, Friedrich (1997): *Más allá del Bien y del Mal*, Madrid: Alianza Editorial.
- ORTEGA Y GASSET, José (2005): *Meditaciones del Quijote*, Madrid: Alianza Editorial.
- SEABROOK, William (1929): *The Magic Island*, Harcourt, Brace and Company.
- YUEN, Wayne (2012): *The Walking Dead and Philosophy*, Chicago and LaSalle, Illinois: Open Court.