

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

El cine de muertos vivos como síntoma de una sociedad.

Martín Torres Negri
Entrega 100%
Diseño de Imagen y Sonido
Facultad de Diseño y Comunicación
Universidad de Palermo

Índice

Índice de figuras.

Introducción.	P.1
Capítulo 1: Descripción histórica y mítica de los orígenes del zombie.	P.6
1.1. ¿Cómo se gestó el mito de los muertos vivos?	P.6
1.2. Características del zombie.	P.10
Capítulo 2: Los primeros zombies del cine.	P.21
2.1. De Caligari a Jacques Tourneur	P.21
2.2. <i>Zombie Blanco</i> , la primera película del género.....	P.24
Capítulo 3: Los zombies y la política: Hollywood y el Macarthismo.	P. 33
Capítulo 4: <i>La noche de los muertos vivos</i>, la película que lo cambió todo...P.	41
4.1. La reinención del género.	P.41
4.2. El cine de George Romero.	P.43
Capítulo 5: El terror y la comedia: Muertos vivos con sentido del humor. ...	P.52
Capítulo 6: Las películas nacionales: Argentina también produce.	P.65
Capítulo 7: La reivindicación de los zombies tras más de 80 años de historia.P.	71
7.1. Las películas más recientes.	P.71
7.2. Los zombies en los videojuegos.	P.74
Conclusiones.	P.83
Referencias bibliográficas.	P.88
Bibliografía.	P.89
Filmografía.	P.90

Índice de figuras.

Figura 1. Fotografía de Zora Hurston sobre la joven haitiana, presunta zombie... P.10

Figura 2. Captura de pantalla del juego *Zombies ate my neighbors*..... P.77

Figura 3. Comparación entre el zombie de *Día de los muertos* y el de *Zombies ate my neighbors*. P.77

Figura 4. *Stubbs the zombie*. El protagonista del juego. P.79

Introducción

Desde los inicios del cine, el género de terror se ha mostrado como uno de los mayores atractivos para el público masivo, hasta tal punto que se ha diversificado velozmente en una telaraña de subgéneros tales como el de vampiros, zombies, hombres lobo, películas slasher, etc. Dicho esto, claro está que en más de cien años de cine los géneros han ido cambiando y acomodándose a los estándares de cada época. Muchas veces se hace caso omiso sobre la existencia de dichos subgéneros y se suele categorizar a todo bajo el amplio género de “terror”.

El presente proyecto de grado propone realizar un recorrido a través de las variaciones que ha sufrido el popular sub-género de films de zombies, buscando una explicación a las transformaciones que los mismos han ido sufriendo para satisfacer (y aterrar) a los espectadores. Los zombies han trascendido de distintas maneras en el imaginario social de las generaciones que pasaron y que vendrán. En plena Guerra Fría y en el auge del macarthismo, la imagen y el concepto que el zombie supone varió de manera radical con respecto de la que para entonces regía. Los zombies empezaron entonces a mostrarse como representación del comunismo. El cine en general se supo y sabe acomodar a los factores sociales y políticos que lo han moldeado desde las primeras películas; dicho esto, lo que se intenta afirmar a lo largo del proyecto es que si bien el arco temático al cual cada película está sujeta, claramente difiere el tratamiento con respecto a la época en que fue realizada. Una sencilla manera de comprobar esto es viendo por ejemplo alguna remake de una película clásica, en donde no se trata los temas del mismo exacto modo que en la original, por ello muchas veces los realizadores acusan de que su *remake* es una “actualización” de la historia original. En otras palabras lo que actualización refiere es a una nueva contextualización o en su defecto un nuevo punto de vista.

Todo cambio responde a una serie de motivos en particular, por lo tanto se intentará encontrar las razones (ya sea social, cultural o política) por las cuales estos

personajes han cambiado tanto con el tiempo. ¿Por qué los primeros zombies eran lentos y torpes cuando en la actualidad se los ha visto veloces y ágiles? ¿Cómo es posible que sobrevivan a heridas mortales y que su única debilidad sea la muerte por el cerebro? ¿Han afectado los sucesos históricos la concepción del zombie como monstruo del cine? Estas son algunas de las preguntas que se intentará responder a lo largo del trabajo citando ejemplos con las respectivas películas que sirvan para demostrarlo.

El presente proyecto de investigación versará sobre películas que toquen el tema de los no muertos regresados a la vida a través del vudú. No obstante, la cultura occidental, sobre todo posterior a la explosión que produjo la primera película dirigida por George A. Romero en la década del sesenta, le agregará otra matiz distinta al asunto, y de a poco aquella religión tan rica y compleja (originaria de África pero instalada en numerosos puntos de América Latina y Norteamérica) irá quedando relegada por otros terrores un poco menos cinematográficos. Pese a que se tratará por separado temas de suma implicancia tales como el macarthismo, la guerra de Vietnam o el síndrome post 11 de Septiembre, lo que se hará es recorrer desde los inicios el mundo de los zombies cinematográficos tomando como vértice riguroso las películas y como única coyuntura los videojuegos.

Se tomará como punto de partida el año 1920, puesto que fue cuando se exhibió por primera vez la película *El Gabinete del Dr. Caligari* considerada un antecedente directo de dicho subgénero. En lo que a recorte respecta, si bien esta película fue realizada en Alemania, la mayoría de las producciones que se tendrán en consideración serán aquellas realizadas en Hollywood. No se trata de una discriminación deliberada de las demás producciones extranjeras, sino simplemente de que salvo casos aislados de los cuales se indagará puntualmente, la mayoría de las que trascendieron a nivel histórico fueron realizadas en Norteamérica. Véase el caso de la cultura asiática en general que

rara vez apela a dicho “monstruo”, y que por el contrario suele frecuentar más todo lo referente a los fantasmas y ese tipo de figuras como representación del terror.

También se indagará (en menor medida) el modo en que otras industrias similares, como los videojuegos (de la década del ochenta en adelante) se ven afectadas por los mismos factores que el cine. El fin último del trabajo será idealmente concluir cuál es el porvenir del género. Cómo será la próxima transformación o enfoque al cual el cine de zombies estará sujeto. O inclusive si se encara su futuro en el cine con pleno escepticismo. ¿Serán los videojuegos el medio en la cual se desarrollará mejor este longevo subgénero?

En el primer capítulo se desarrollará una suerte de introducción al tema abarcando las creencias populares del zombie como se lo conoce y a su vez intentando explicar con hechos míticos cuál es el origen del zombie, por que actúa como lo hace y sobre todo cómo se ha llegado a la concepción del zombie que tenemos en la actualidad considerando que en sus orígenes era tan distinta.

Luego, siguiendo con la matiz histórica del tema, se indagará cuál es la primera película en la cual aparece un zombie tal como se lo concede actualmente. Existe en dicho tema cierta controversia que se intentará esclarecer, puesto que para ciertos historiadores de cine la primera película donde aparece un zombie es *El Gabinete del doctor Caligari*, mientras que para los más puristas el origen de todo fue posterior, con *Zombie Blanco*.

Una vez establecido el origen del zombie y sus características, se tratará un tema que marcó tanto al cine de terror como a todos los demás géneros: la política en la industria cinematográfica. Se hará énfasis particularmente en tres acontecimientos que marcaron la historia a nivel tanto social como cinematográfico: El Macarthismo, la Guerra de Vietnam y el 11 de Septiembre del 2001.

Para continuar se dedicará un capítulo a la película que indiscutiblemente se alza como obra cumbre del género, *La noche de los muertos vivos*. Al escribir respecto de la película de George Romero, se demostrará como se logró distanciarse del estereotipo en el cual este tipo de films se venía encasillando, y cómo el director consiguió revivir un género que luego de la década del cincuenta parecía destinado a pasar a la historia sin trascender demasiado.

Siguiendo un orden cronológico, luego de los años sesenta se indagará sobre el cambio que se estableció en las dos décadas posteriores en donde prevaleció una interesante metamorfosis entre el género en disputa y la comedia. Por primera vez en la historia se comenzaría a filmar una película en donde costaría trabajo distinguir la fina línea que separa el terror de la comedia (aun siendo estos dos géneros tan dispares), que además marcaría las sucesivas décadas que se verían altamente influenciadas por emblemáticas películas de dicho período.

Resulta de algún modo imprescindible referirse a lo que a nivel nacional se ha producido para contribuir al mito del zombie. Pese a que popularmente no se reconoce en el cine argentino a grandes realizadores dentro del tema, sí hubo una época en que directores como Emilio Vieyra filmaban películas sobre este género. Además en Argentina se dio un fenómeno similar al del macartismo en Estados Unidos, en donde los militares censuraban ciertas películas y recomendaban ciertas otras como buenos ejemplos de comunicación audiovisual (algo similar también sucedió en la época del nazismo en Alemania). Y muchos años después, la productora independiente Farsa Producciones, realizó el film que obtendría el reconocimiento internacional al consagrarse como la película de zombies argentina por antonomasia, *Plaga Zombie*.

Por último, se realizará un análisis sobre el modo en que los zombies son tratados en el cine actual a fin de poder concluir con el objetivo último del proyecto que es

corroborar si realmente ha existido un cambio tan significativo influenciado por el contexto en que cada film ha sido producido.

Capítulo 1: Descripción histórica y mítica de los orígenes del zombie.

1.1. Cómo se gestó el mito de los muertos vivos.

Ante todo, resulta oportuno realizar una breve enunciación sobre lo que se entiende por géneros para poder desarrollar apropiadamente aquel al cual el presente trabajo se abocará.

Por lo general se identifican como géneros de cine al modo invariable de contar una película acorde a cierto parámetros, que le permiten al espectador identificarse con el relato y disfrutarlo de un modo más intenso, consciente de la reglas de todo aquello que se les cuenta en la película (llamado también diégesis). El espectador utiliza el género para elegir la película que le resulte más atractiva. Los aspectos que marcan las diferencias entre un género y otro se pueden encontrar en: argumentos, elementos narrativos, base temática y el nivel de ficción. En el cine primitivo, el género en sí, estaba muy delimitado y acotado, ya que las películas se comprendían rápidamente por su sencillez y casi no existían tonos que diferenciaban a unas de otras. A partir de la Segunda Guerra Mundial, se comienza a apreciar la aparición de distintas mezclas, de variados argumentos y climas, que diferencian a los diversos géneros cinematográficos. A partir de los años cincuenta se puede advertir que muchos de los géneros que, en principio se toman como independientes, tienen sus cruces y en muchos casos, se complementan y resultan muy similares. Es muy difícil encontrar un guión cinematográfico que muestre una única temática. La idea es tomar los elementos comunes de las películas que abarquen los mismos aspectos formales de ritmo, tono, estilo y sentimiento que buscan provocar en el espectador para realizar la clasificación.

Tal como lo explica Rick Altman (2000) en su libro *“Los géneros cinematográficos”*, precisamente los géneros cinematográficos se pueden definir también por su ambientación o por su formato. Se puede realizar una primera clasificación teniendo

en cuenta los aspectos recién mencionados. Por su estilo: Drama, Comedia, Cine Negro (*Film Noir*), Acción, Aventura, Fantasía, Romántico, Aventura, Terror, Suspenso. Por su ambientación: Histórico, Policiaco, Bélico, Western, Ciencia ficción. Y hasta por su formato: animación, filmado, cortometrajes, mudo, documental.

El propósito principal del cine de terror (a veces llamado de horror), como su nombre lo indica, comprende el infundir miedo, angustia, sobresalto u horror en el espectador por medio de dramas efectistas, truculentos y misteriosos. Suele utilizar personajes humanos, animales o monstruos que resultan amenazantes y destructivos para los protagonistas que normalmente se alzan como personales débiles o impotentes frente a ellos. Sobre las bases de la literatura victoriana (tomando como un ejemplo simple la novela Drácula de Bram Stoker), las supersticiones y las leyendas tradicionales, los argumentos suelen recurrir a ingredientes siniestros o morbosos, siguiendo una galería de arquetipos que simbolizan el abanico de sensaciones que se abre entre la muerte y el dolor. Comúnmente este tipo de creaciones suele sostenerse con una historia de romance, añadiendo la simbología amorosa a ese repertorio. Debido a la tradición del cuento de miedo ampliamente desarrollado en las sociedades de todas las culturas, surgen la mayoría de elementos y personajes que nutren las películas de este género, los vampiros, el hombre lobo, los monstruos, los fantasmas, las brujas, los zombies o las horribles réplicas humanas, al estilo de Frankenstein. Muchas veces se han realizado tantas películas al respecto del mismo eje temático, que han conseguido que algunos de estos monstruos conformen un subgénero por separado. Tal es el caso de los zombies.

Ahora bien, el zombie tal como se lo conoce en la actualidad por cómo se los representa en las películas y videojuegos, dista mucho de su verdadero origen. Pues míticamente un zombie es un cadáver animado mediante un espíritu esclavo que es manipulado por un *bokor* (un sacerdote de poder de la religión Vudú). Por otro lado, también puede tratarse de una persona que se encuentra en un trance hipnótico

sometido a la merced de su manejador. Dicha condición se alcanza por medio de pócimas y ungüentos de origen vegetal y animal. Pese a que no existe ningún vegetal que contenga una droga capaz de producir la anulación total de la voluntad humana, ciertas combinaciones complejas de varias plantas pueden producir efectos psicotrópicos muy efectivos. De esta manera, se puede ser víctima de un proceso de sugestión en el cual se insume a creer a una persona que está muerta cuando en realidad no lo está. Científicamente hablando, la muerte en vida (absurdo como suena) es una contradicción absoluta e inconcebible. No existe término médico para definirlo porque simplemente no es posible, motivo por el cual fue la ciencia ficción (el cine sobre todo) quien debió encargarse de llenar este hueco con un imaginario narrativo que superase a la realidad. Por ende, el concepto de zombie aplicado en el cine es prácticamente imposible si se lo lleva a la realidad, puesto que una persona jamás puede volver a la vida una vez que ha muerto (siempre hablando en términos a largo plazo y definitivos, sin contar resucitaciones y demás intervenciones médicas).

La isla mágica refleja entre sus pasajes la supuesta realidad que viven los campesinos haitianos con el temor ante la posible resurrección de un pariente fallecido. El libro explica puntualmente cómo los campesinos actúan con la precaución necesaria para evitar la resurrección de sus muertos. Lejos de ser una fuente confiable y más cercano al sensacionalismo, Seabrook transcribe su experiencia en Haití como un relato de ficción que ya en su primer lectura manifiesta cierta desconfianza. Las coloristas anécdotas de rituales a medio camino entre la magia negra y la religión vudú hicieron de *La isla mágica* un best-seller instantáneo, pero consecuencia de la controversia que causó, muchos otros especialistas pusieron en duda la conjetura de su relato.

Resulta oportuno contextualizar su relato conociendo no tan superficialmente su procedencia. Seabrook comenzó en 1917 su carrera como escritor empujado por una insaciable curiosidad hacia lo oculto, el satanismo y las religiones menos conocidas. Durante sus viajes (y explicitado en su obra, más particularmente en su libro *Asylum*),

el escritor y periodista agudizó por igual tanto su espíritu de aventura y su interés por la magia negra como su abierta y confesa devoción a la bebida, lo cual resulta imposible de no tener en cuenta a la hora de contemplar la autenticidad de sus manifiestos en rituales que muchas veces involucraban danzas sexuales, pócimas alucinógenas y sacrificios animales. Y además no puede ser pormenorizado en el afán de comprender y denotar las reiteradas contradicciones y la confusa descripción de los ritos expuestos con aires presuntamente objetivos. La realidad sobre lo que sucedió sobre lo que Seabrook cuenta en su libro es que al poco tiempo fue desautorizado por diversos investigadores y pasó a ocupar un lugar dentro de la literatura de ficción.

Planteada la incógnita sobre la credibilidad de sus afirmaciones sólo se puede considerar a *La isla mágica* como un relato subjetivo de una realidad muy personal que indudablemente no ha de ser tomada con absoluta precisión científica o histórica. Las vivencias del periodista norteamericano si bien ocupan un importante lugar como retrato y alimento del mito del zombie, no deben ser aceptadas como una fuente certera y fiable, después de todo hay que aceptar que su labor fue precisamente una contribución a un mito y no la exposición de un documento fehacientemente verídico.

El mayor mérito y contribución del periodista norteamericano al mito del zombie fue precisamente que al sembrar la duda acerca de cuan creíble era su relato, y por la popularidad con la que su obra fue recibida, tanto el público como otros escritores comenzaron a interesarse e indagar sobre el tema en cuestión. Fue así tal como sucede en la actualidad con ciertos best-sellers, Hollywood comenzó a notar que la traslación del zombie de la literatura (o al menos del dudable ensayo periodístico de Seabrook) al cine era posible. Probablemente sin quererlo, Seabrook fue el principal propulsor del zombie en la cultura popular.

En la década del treinta, la autora norteamericana Zora Hurston (1938) se encontró a una joven llamada Felicia Félix-Mentor a la que todos reconocían bajo el precepto de

“zumbebi”, y le tomó una fotografía que sería reconocida mundialmente y escribió al respecto: “(...) La cara carecía de expresión, y los ojos estaban muertos. Las pestañas eran de color blanco, como si hubiesen sido quemadas con ácido. No se le podía decir nada, ni obtener nada de ella. Y la contemplación de aquel despojo humano era imposible de soportar durante mucho tiempo” (Hurston, 1938, p. 169).



Fig. 1 Retrato fotográfico de Zora Hurston sobre la joven haitiana, presunta zombie.

Muchos de los lugareños le aseguraron a Hurston que la joven había muerto hace más de treinta años y que su condición de muerta en vida le había proporcionado la capacidad de no envejecer ni cambiar de apariencia, motivo por el cual se veía exactamente igual que en el momento de haber muerto. No obstante, la investigadora contempló luego la posibilidad de que dicho estado casi cataléptico podía ser fruto del sometimiento a ciertas drogas psicoactivas privadoras de la voluntad del individuo. Lo cierto es que no consiguió pruebas que alejaran a su teoría de un mero rumor o una pretenciosa suposición. Como se puede advertir en las vivencias de Hurston, su experiencia no hizo más que alimentar el mito que Seabrook había iniciado.

Por su parte, el escritor M. G. Lewis (1834) describió un procedimiento vudú realizado en el siglo XIX del siguiente modo: “El hechicero arroja varios polvos sobre la devota

víctima, sopla sobre él y danza a su alrededor. La obliga a beber un licor preparado para la ocasión y, finalmente la cogen y hacen girar rápidamente una y otra vez hasta que pierde el sentido y cae al suelo, con la apariencia de un perfecto cadáver (...) el cadáver gradualmente recobra la animación y se levanta del suelo.” (Gregory Lewis, 1883, p. 834).

1.2. Características del zombie.

Partiendo de la base de que los no muertos pueden recobrar cierto tipo de vida como zombies, esclavos sin mente sometidos a magos diabólicos, como es de esperarse comparten ciertas características en común entre ellos.

Resulta muy sencillo identificar a un zombie puesto que presenta ciertos rasgos que son tabú en absolutamente todas las culturas en que se lo conoce, tal como el andar lento, la cara inexpresiva y hasta el aparentemente inexplicable ansia por ingerir carne humana (y en ocasiones cerebros). Entre ellos; camina balanceándose, realiza acciones físicas de manera mecánica, posee una mirada fría y desenfocada y cuando habla (o más bien gruñe) lo hace mediante sonidos guturales con un tono muy nasal e incomprensible. Esta última característica, en particular, se asocia con la muerte en el folklore de Haití, eventualmente debido a la costumbre de tapar las fosas nasales de los cadáveres con algodón. Los *guédé* (dioses de la muerte del panteón vudú) se caracterizan por hablar de este modo. Cuando una persona devota del culto vudú está poseída por un *guédé*, suele hablar con esta entonación nasal. Otra relación más entre los zombies y los dioses de la muerte la da el hecho de que uno de los más famosos dioses de la región, conocido como “El Capitán Guédé”, también suele conocerse bajo el nombre de Capitán Zombie. Todo esto es parte de los relatos de William Seabrook, particularmente en *La isla mágica*.

William Seabrook explica en su libro que comenzó a reconocer a aquellos hombres como dementes o simplemente una consecuencia de patrones esclavizadores que los

obligaban a trabajar en los campos. Empero, uno de sus amigos haitianos insistía en que se trataba de zombies. Años más tarde, en la década del cincuenta, el antropólogo francés Alfred Métraux siguió tras los pasos de Seabrook recogiendo diversas pruebas a favor y en contra de la existencia de dichos fenómenos. Al estar frente a un presunto *zumbebi*, él aseguró que se trataba de un simple lunático, y al día siguiente la persona que había visto fue identificada como un enfermo mental que se había escapado de la habitación en la que lo mantenían encerrado. Esto demuestra que la existencia de estos zombies o seres no muertos está sujeta a la subjetividad de cada especialista, del mismo modo que su acepción cambia en Hollywood dependiendo de cada director.

Seabrook cuenta en su libro “La isla mágica” (1929) como es el aspecto de dichos seres: “Cerca de ella, los negros dedos de un silencioso huésped agarraban rígidamente el pie de una copa de vino que, ladeándose, estaba derramando su contenido. Cogió una vela, la acercó a la cabeza, que estaba inclinada y caída, y pudo comprobar que el hombre estaba muerto. Estaba sentada a la mesa del banquete en compañía de cuatro cadáveres.” (Seabrook, 1929, p. 15).

Luego Seabrook expresa lo que sintió al mirar a la cara a uno de esos hombres: “y lo que entonces vi, junto a lo que me habían contado (o quizás a pesar de ello), me produjo un tremendo shock. Lo peor eran los ojos. Eran verdaderamente como los ojos de un hombre muerto: no eran unos ojos ciegos, pero estaban fijos, desenfocados, sin visión. Toda la cara parecía incapaz de adoptar expresión alguna.” (Seabrook, 1929, p. 35).

Resulta muy sencillo realizar una generalización a la hora de describir a los no-muertos, sin embargo sería imparcial decir que a lo largo de las películas y la historia del cine, se los ha caracterizado siempre del mismo modo. Por ello resulta oportuno desmenuzar y clasificar los distintos tipos de zombies que se han dado a conocer a lo

largo del tiempo. Cabe destacar que dicha clasificación, no por casualidad concuerda con la división de algunos de los capítulos que se ha realizado para indagar sobre el tema a lo largo del presente proyecto:

Zombies Clásicos: Tal como se ha explicado previamente, resulta prácticamente imposible justificar a nivel científico la existencia de tales seres como los muertos vivos, por lo tanto todo lo que aquí se refiere es originario de un mito que precisamente como se ha descrito surge de los cultos vudú. El vudú como religión prácticamente monoteísta (de considerársela como tal, se trataría de una de las más antiguas de la historia), a diferencia de otras, guarda estrecha relación con la magia. Sus orígenes se remontan a África, pero consecuencia del comercio de esclavo hacia América, el vudú tomó elementos del cristianismo y religiones indígenas y autóctonas del para entonces llamado “nuevo mundo”. Los representantes de Dios (conocidos universalmente como sacerdotes en múltiples culturas), son conocidos como *houngan* y son quienes portan los supuestos poderes mágicos derivados directamente de Dios. De utilizar su poder con intenciones perversas, pasa a ser conocido como *bokor*. Como ya se ha visto, son los bokor quienes se encargan de resucitar a los muertos y por ende de convertir a un cadáver en zombie. De aquí se ha alimentado la literatura y el cine a la hora de contar las tan conocidas historias que más adelante se procederá a analizar caso por caso. La película más emblemática encargada de situar al zombie en el panteón de los monstruos clásicos del terror sería *I walked with a zombie* (Yo caminé con un zombie, 1943, Jacques Tourneur), pese a que no fue la primera. Aquí el zombie es retratado exactamente como lo describía William Seabrook en su ya a esta altura famoso libro *La isla mágica*. Sin embargo, tal como se ha expresado previamente, no fue éste el primer acercamiento hollywoodense al zombie, ya que se ha considerado a la película *White Zombie* (Zombie Blanco, 1932, Victor Halperin) como la fiel adaptación cinematográfica de la obra de Seabrook.

Años más tarde, el impopular Ed Wood contribuiría al mito con su aberrante *Plan 9 del espacio exterior* (1956, Ed Wood), agregando lo que bien podría considerarse un antecedente directo de la saga de Romero, los zombies son mostrados como torpes caminantes más cercanos a la ciencia ficción que a la invocación del culto vudú. Claro que luego de la aclamación y consagración del cine y la mirada de Romero, esto quedaría en el olvido y Wood jamás sería reconocido como alguien capaz de contribuir a nada que tuviera que ver con un posible mérito cinematográfico de ningún tipo. En lo que estrictamente se refiere a características físicas, se puede decir que los zombies clásicos son precisamente lo que más se asemejan a las descripciones y observaciones realizadas por William Seabrook en su libro *La isla Mágica*.

Zombies modernos: En 1968 el joven director George Romero realizó su ópera prima y muy posiblemente sin saberlo constituyó lo que se puede considerar la primera película del cine de zombies moderno y, en general, una de las películas fundamentales del cine de terror contemporáneo, además de una de las más influyentes. Romero creó al zombie moderno, inspirándose en una mezcla de los zombies y vampiros clásicos, y especialmente del libro *Soy leyenda* (1954, Richard Matheson) que relata un Apocalipsis ante una plaga mundial de vampirismo. De igual modo, *La noche de los muertos vivientes* (1968, George Romero) tiene mucho de cine apocalíptico, pero resulta imposible delimitarlo como género de ciencia ficción o terror pues ningún detalle se da del origen de la plaga, por lo cual ni siquiera se intenta explicar un por qué. Del vampirismo Romero extrae la necesidad de los zombies de alimentarse de humanos, aunque agrega la especificidad del cerebro humano. Puede advertirse por primera vez a unos zombies harapientos, putrefactos e incluso mutilados cuyo objetivo es alimentarse de cerebros y carne fresca. Con clara inspiración tomada de *Los pájaros* (1963, Alfred Hitchcock), Romero planifica cuidadosamente el asedio de los zombies y como los personajes deberán aislarse en una casa para sobrevivir. De ahí en adelante, un sinnúmero de películas fuera y dentro del

género zombie se inspirarían en la ópera prima de Romero. Sin embargo, éste prosiguió sin éxito su infravalorada carrera hasta que en 1978 con la colaboración de Dario Argento volvería al podio con una producción que será analizada en los capítulos posteriores, con una mayor dosis de crítica socio-política, *gore* e incluso toques muy sutiles de humor, renovando así el género con un film que sería también modelo para muchos otros cineastas. Este prototipo de zombie continuaría en su saga con *El día de los muertos* (1985, George Romero), la más claustrofóbica y sangrienta, y *La tierra de los muertos vivientes* (2005, George Romero), donde renovarían de nuevo el género que él mismo inventó con esta "evolución" zombie en donde se plantea la posibilidad del pensamiento aun en un ser sin vida como un zombie.

Zombies Realistas: Pese a que podría considerarse como una variante del zombie moderno de Romero, sería injusto no dedicar una clasificación aparte a un tipo de zombie que últimamente ha proliferado en demasía. Si bien resulta arriesgado pretender aunar una serie de películas de zombies en un tipo o corriente, más aún cuando el término zombies realistas, como se ha visto es sumamente contradictorio, existen ciertas películas que sirven de amparo para mostrar que en ocasiones se ha intentado dar una faceta más verosímil a este tipo de monstruo cinematográfico. Algunas películas como *Exterminio* (2002, Danny Boyle), *Mi novia es un zombie* (1994, Michele Soavi) y *Zombie Honeymoon* (2004, David Gebroe) se acercan a, dando por sentado una existencia científica de zombificación, un mayor realismo. Además, *I zombie: A Chronicle of Pain* (1998) y *Dead Creatures* (2001), en las cuales se trata el tema de la transformación zombie desde el punto de vista más realista posible, como si se tratase de una enfermedad, narrando la película de manera dramática. Mucho antes que Romero, David Cronenberg realizaría una suerte de reflexión social ante como sería la introducción de una nueva población zombie en una comunidad, con obvios resultados catastróficos. Se trata de *Rabia* (1977, David Cronenberg) que también tratando al tema como una enfermedad seria y contagiosa

se arma para mostrar cuales serían las reacciones más lógicas comunes a una población infestada por un mortal virus que convierte a los humanos en salvajes. Pese a la semejanza inevitable, las criaturas de Cronenberg no dejan de ser vivos transformados en humanos infectados. De hecho la descripción del título denota claramente que se trata de una enfermedad propia de un humano vivo, en ningún momento de la película se muestra que la persona muera y luego se transforme en este ser violento e insaciable. Similar es el caso a la película que muchos años más tarde filmaría Danny Boyle en su Gran Bretaña natal retratando una enfermedad casi rabiosa que se transmite entre mordeduras. Lo importante aquí más allá de las especificaciones meticulosas es que pese a no llegar a la muerte primero, su comportamiento es digno de un zombie hasta en su método de contagio. Se podrá advertir a lo largo del análisis que no todos los zombies de cada película tienen las mismas características y es allí principalmente donde se justifica la presente distinción.

Habiendo realizado la clasificación más generalizada, los siguientes son cierto tipo de zombies que se han diversificado en mucho menor medida sin llegar a formar propiamente un subgrupo concreto, pero que no obstante al haberse presentado como patrón en más de una película bajo las mismas características, se los considerará como una categoría adicional aparte. El verdadero criterio de agrupación no es más que el denominador común de una serie de características que serán denotadas en cada caso en particular, sumado a cierto número de películas en las cuales éstas se presentan en más de una ocasión. Si bien algunas de las películas aquí presentes podrían acomodarse en las categorías anteriores, puesto que también poseen características particularmente distintivas, parece más adecuado dedicarles un subgrupo aparte.

Zombies Románticos: Objetivamente hablando (o al menos intentándolo) no existe ninguna vertiente ni género que pueda consolidarse bajo este precepto más aún cuando ya que de antemano suena un tanto ridículo. Sin embargo, desde la década

del noventa se vienen asomando algunas películas que curiosamente mezclan los conceptos básicos de un film romántico que además incluye zombies. Pese a que ya algunas como *The Voodoo Man* (1944, William Beaudine) introducían el tema del amor con un zombie, en realidad no sería justo insertarlas en esta categoría, por lo tanto se tomará como primer ejemplo *Braindead* (1992, Peter Jackson) en donde el director y guionista Neozelandés introducía una historia de amor en una película de zombies, aunque fuese a modo de subtrama y en tono de comedia. Al año siguiente con *Mortal Zombie* (1993, Brian Yuzna), singular película perteneciente a la saga de *El regreso de los muertos vivientes*, Yuzna implantaría por primera vez la historia de amor de una joven que en su proceso de convertirse en zombie lidia con el drama adolescente de estar enamorada de un jovencito que de a poco sufrirá las consecuencias de tener una novia muerta en vida. No obstante, la producción más destacada del tema es el spaghetti zombie *Mi novia es un zombie* (1994, Michele Soavi) cuyo título de antemano describe el por qué de su inserción en esta categoría, aunque se trata en este caso de un film que será mejor descrito entre la siguiente categorización.

Spaghetti zombies: Tras el considerable éxito de Romero con la secuela de su saga de zombies, *El amanecer de los muertos* (1978, George Romero) producida por Dario Argento y rodada íntegramente en Italia, la continuación de *La noche de los muertos vivientes* (1968, George Romero) se alza con mucha más violencia y *gore* que su predecesora. A esta altura, la industria cinematográfica italiana, sumamente proclive a realizar explotaciones de cualquier éxito del momento centra su atención en el trabajo de Romero y se propone con un bajísimo presupuesto digno de una categoría clase Z (o sea el cine más barato y económico posible de realizarse) lanzar una serie de películas que pasarían a conocerse como Spaghetti zombie. Quizás lo más interesante como punto de comparación sea denotar cómo la película de Romero está repleta de pretensiones críticas en donde se articula una metáfora del mundo actual y de las contradicciones del sistema capitalista donde unos zombis tercermundistas quieren

entrar al paraíso capitalista que representa el centro comercial donde se han refugiado los humanos, mientras que en el caso de los zombis italianos se trata de un tipo más visceral, sin tanto trasfondo y con ánimo *exploit* (es decir, con menos justificación de la trama y más ansias por mostrar tripas, sangre y cerebros casi injustificadamente). Sería Lucio Fulci el encargado de presentar la primera película propiamente Spaghetti: *Zombi 2* (1979, Lucio Fulci, conocida también como *Nueva York bajo el terror de los muertos vivientes*), una continuación no admitida y nada oficial de la cinta de Romero. La poca seriedad con la cual dicha falsa secuela es tomada, se ve reflejada en la economía narrativa de querer dar pie al concepto de continuación mostrando tan solo unas pocas tomas de Nueva York (por supuesto planos generales y bien alejados) al principio y al final de la película. *Zombi 2* (1979, Lucio Fulci) sirve más que nada para hacer honor y justificar el porqué de lo de Spaghetti. Así como el cine de terror italiano o, en general, el cine de género italiano se alimenta principalmente del cine estadounidense, de la misma manera que en respuesta al western surgió el spaghetti western como alternativa de bajo presupuesto, del cine de zombies surgió en Italia la vertiente aquí tratada. La aportación de Fulci y del cine de zombies italiano consistía en una mayor truculencia en películas muchas veces no de serie B como las de Romero sino directamente de serie z.

El cine de zombies italiano viene marcado por la atrocidad de películas tales como *La Montaña del Dios Caníbal* (1978, Sergio Martino) protagonizada por Ursula Andress y la controversialmente conocida *Holocausto Caníbal* (1978, Ruggero Deodato). El éxito mundial de esta última (gracias al contenido sumamente controversial de la misma se logró hasta que se la considerara erróneamente *Snuff*, es decir, que se creyó que la gente moría en cámara de verdad) logró infundir el cine de zombies en el mercado italiano de manera definitoria. No obstante, de allí en adelante, en índices generales, el sub-género sufre una larga crisis en Italia.

Zombies Nazis: Tal como se ha visto, a lo largo de la historia los zombies se han prestado para una variedad de categorías y mezclas de géneros impensables desde la teoría. Si se establece como otro subgénero derivado del cine bélico a todas las películas de nazis referentes a la segunda guerra mundial, esto sería tan justo como concebir a los zombies como subgénero aparte. Por lo tanto si se entrecruzan zombies con nazis se tiene aquí una nueva categoría. Si de características se trata no hay mucho por agregar más que el hecho de que sencillamente son cadáveres de soldados nazis vueltos a la vida por distintos motivos (a veces explicitados pero por lo general no). *Revenge of the zombies* (1943, Steve Sekely) rodada durante la Segunda Guerra Mundial fue la primera en reclutar nazis entre las hordas de zombies, y contaba con la vaga premisa de insertar como concepto crítico la banalidad del pensamiento nazi como razón política (algo similar sucedería años más tarde con los comunistas en la década del cincuenta). *Shock waves* (1977, Ken Wiederhorn), película en la que unos visitantes de una isla descubren como un ex comandante nazi está formando una tropa de muertos vivos, fue otra producción americana que tan solo quedó como una simpática anécdota histórica imposible de trascender significativamente dentro del subgénero. Mientras tanto, España y Francia con su *Le Loc Des Mortes Vivants* (1980, Jean Rollin) demostraron que no sólo Hollywood era capaz de filmar películas de zombies (nazis en este caso) de bajo presupuesto destinadas a quedar en el olvido. Aquí se mostraba como en un pequeño pueblo olvidado de Francia, unos soldados alemanes de la segunda guerra mundial habían sido asesinados y tirados a un lago por miembros de la resistencia francesa y finalmente vuelven a la vida para atormentar a los pobladores del lugar. Se trató de otra de esas coproducciones europeas de bajo presupuesto que tampoco llegó a tener demasiado reconocimiento fuera de sus países de origen. Aquí en realidad no había ninguna pretensión o ambición temática narrativa adicional, ni mucho menos un brío técnico digno de destacarse. Lo cierto es que estas películas no agregaron nada al género más que el simple hecho de pertenecer a una subcategoría dentro del mismo.

La más reciente de esta categoría fue la película Noruega *Dead Snow* (2009, Tommy Wirkola), en donde una vez más el mundo se ve acosado por soldados nazis en estado de putrefacción que regresan a la vida para perseguir a unos jóvenes estudiantes de medicina que tienen el mal tino de iniciar la estrepitosa búsqueda de un cierto tesoro escondido en una cabaña en medio de la montaña.

Son muchas las categorías que podrían agregarse a las ya mencionadas, sin embargo para establecer un orden un tanto más respetuoso y cronológico, habiéndose ya delimitado las diferentes características de los distintos tipos de zombies, se procederá con un desarrollo de tinte más bien histórico trascendente para lo que es la vasta filmografía del subgénero.

Capítulo 2: Los primeros zombies del cine.

2.1. Zombie Blanco, la primera película del género.

Resulta un tanto controversial determinar cuál fue la primera película de zombies, dado que formalmente desde la reconocida mundialmente obra de Robert Wiene, *El Gabinete del Doctor Caligari* (1920) ya se comenzó a lidiar con el concepto de un muerto en vida. El personaje de Conrad Veidt, Cesare, es un individuo que alguna vez fue un humano común y corriente, pero que actúa bajo el hipnótico poder del siniestro Dr. Caligari, lo cual resulta demasiado semejante y comparable a los fenómenos descritos en Haití con los *zumbébis* y *bokores*. No obstante dado que formalmente no existe ninguna referencia al vudú ni al país de origen del mito, no puede tomarse a esta película como parte del género.

Más tarde en 1932 se daría a conocer la primera película en cuyo título se incluía el vocablo *zombie*. *White zombie* (1932, Victor Halperin) cuyo argumento está basado en la novela de William Seabrook, "The Magic Island", que a decir verdad nunca se supo distinguir si todo su contenido era ficción o por el contrario se trataba de un documento real de lo ocurrido en Haití. *White Zombie* fue la primera de una serie de películas de bajo presupuesto (y calidad) que comenzaron a tratar el tema de los no muertos.

Si bien en el imaginario popular de la cultura occidental actual suele atribuírsele a George Romero el título de padre de los zombies, dicha etiqueta resulta por demás errónea ya que la historia del cine de los zombies se remonta a una época mucho más lejana que la década del sesenta. Si bien es cierto que Romero estableció a estos seres en el cine prácticamente como un género aparte, sus zombies pertenecen en realidad a una segunda generación de muertos vivos. Como en todo proceso de evolución de personajes (o más bien en este caso cambio, ya que evolución podría tomarse erróneamente), hicieron falta varias generaciones y películas para que los zombies tal como los conocemos hoy en día hayan adoptado su imagen vigente. La

primera generación de muertos vivos tuvo su auge entre los comienzos de la década del treinta y finales de los años cincuenta. Y todo nació con este gran clásico del cine de terror. *White Zombie* corresponde más bien al arquetipo de esta clase de historias que venía preponderando en la década anterior. La trama tiene como escenario principal a las Antillas, donde una pareja joven viaja para casarse en la mansión de un amigo. No obstante, el dueño de allí los citó para poder apoderarse de la bella mujer y eliminar al novio del medio. Con este propósito en mente, el hombre acude a Legendre, un hechicero interpretado por el ya para entonces famoso Bela Lugosi, quien controla a los muertos vivos de la región y sumerge a la chica en un sueño cataléptico, con el objetivo de apoderarse de ella física y mentalmente. A decir verdad los zombies de esta primera época no eran auténticos villanos, de hecho, no acosaban a nadie ni generaban grandes daños, salvo que algún brujo como Legendre se los ordenara. Es decir que el verdadero villano se encontraba detrás del zombie que resultaba tan solo una pieza más dentro del plan del hechicero.

En 1932 el cine de terror se encontraba en el comienzo de lo que sería un largo proceso de maduración que se extiende casi hasta la actualidad, y *White Zombie* logró causar una sensación pese a que no llegó a convertirse en un gran éxito en lo que a taquilla y crítica respecta. No obstante, para ser una producción que no contó con un gran presupuesto, la labor de los productores puede considerarse como un gran mérito.

Por su parte, Lugosi venía de protagonizar la primera gran versión de *Drácula* (1932, Tod Browning) y según la leyenda en *White Zombie* también tuvo una gran influencia en su producción. Según contarían años más tarde colaboradores de la película, la relación entre Lugosi y los hermanos Halperin no era de lo más sana hasta el punto de que el mismo actor habría dirigido unas cuantas escenas puesto que no estaba conforme con la dirección de Halperin.

Además, para sumarle clasicismo al asunto, Bela Lugosi dice aquí su famosa línea tan trillada en la historia del cine “Ahora estamos comenzando a comprendernos un poco mejor”, tras *zombificar* a su rival convirtiéndolo en esclavo. *Zombie Blanco* fue capaz de transformar perfectamente los manuscritos de William Seabrook en una película que pasaría a los anales de la historia como la primera película de zombies.

El film de los hermanos Halperin toma mucho del romanticismo literario y sobre todo de la novela gótica conteniendo todos sus arquetipos clásicos. En la Edad Media el mundo se concebía dividido en dos partes: el Mundo de los Humanos y el Otro Mundo. El Mundo de los Humanos era el que los hombres y mujeres vivían, trabajaban, etc., y el Otro Mundo era aquel donde residía todo lo maligno y donde podíamos encontrar cosas que no había en el otro lado.

Este concepto queda claramente reflejado en los poemas épicos de la época, cuyo mayor exponente sea probablemente el de los Caballeros de la Mesa Redonda. Los héroes de dichos poemas épicos traspasaban la línea que separaba los dos mundos con el propósito fundamental de acabar con los elementos del otro lado. Cuando el héroe iba al Otro Mundo siempre se veía obligado a sacrificar algo: una parte física de su cuerpo, el alma o mismo a su persona amada. Así, cuando regresaba de vuelta al hogar el héroe había cambiado y ya no era el mismo tanto física como psíquicamente. Esta pérdida obedecía a razones de equilibrio entre los dos mundos. No se podía cambiar algo en uno de los lados sin que hubiera consecuencias en el opuesto.

En el caso de *White Zombie*, se tiene a la pareja de enamorados trágicos, el personaje que representa la ciencia (como metáfora simplista del bien) enfrentado al personaje que representa el ocultismo (el mal). El joven que quiere rescatar a su amada de la muerte y no se resigna a perderla. La joven de belleza lánguida que es deseada obsesivamente por un hombre, que ante la incapacidad de seducirla decide venderse

al mal que le conseguirá a la joven convirtiéndola en un ser sin alma ni voluntad, y dándose cuenta así de la monstruosidad de su acto.

Como segunda lectura puede afirmarse que la película tiene un apunte interesante en lo que a los zombies respecta, puesto que estos son utilizados como sumisa mano de obra esclava que trabajan las 24 horas del día sin plantear reivindicaciones laborales ni salariales, ni tampoco necesitan tiempo para comer o mismo ir al baño. Halperin realizaría el sueño de muchos empresarios explotadores de la época. Más aun considerando que el contexto sociopolítico que recibió a la película fue el de la devastadora crisis de Wall Street de la década del treinta. Este aspecto se repetirá en *La plaga de los zombies* (1966, John Gilling) la película dedicada a estos personajes surgida de la factoría *Hammer*, en la cual dichos seres están compuestos por jóvenes miembros de la clase obrera. En dicha obra se enfatiza la idea de la diferenciación de clases y así la mitología del zombie involucra directamente una relación de poder entre clases sociales. Originalmente dicha analogía se aplica de manera notoria a la correlación existente entre los ya citados bokores y zombies (esclavos). Si se considera los casos relatados tanto por Seabrook como por Hurston, ambos concuerdan en que los casos de muerte en vida siempre se produjeron en un estrato social muy bajo y pobre. Inclusive en lo poco que se puede tomar como fuente (pese a que ya se ha denotado su inverosimilitud) los zombies siempre son descriptor como esclavos sumisos al poder de su amo, que no por casualidad siempre pertenece a una casta superior. En el caso de Torneur (que posteriormente se analizará según corresponda la cronología), sería él el primero en introducir a un zombie no sólo perteneciente a una clase pudiente, sino además de sexo femenino, pero hasta entonces tanto en relatos, cuentos y films, el zombie siempre había sido hombre y esclavo por antonomasia. Por supuesto que con el tiempo esto irá cambiando y al atravesar distintas etapas de la historia que serán analizadas correspondientemente, el zombie pasaría a trascender género, clase social, raza o credo abarcando

precisamente el concepto que George Romero implementó, el de la masificación indiscriminada de una plaga zombie.

Esta película realizada por una productora independiente pero con todas las características y bondades de los títulos de los grandes estudios de la época tuvo una enorme influencia en todas las historias relacionadas con muertos vivos que vinieron después como *I Walked with a Zombie* (1943, Jaques Tourneur) y *Plan 9 del espacio exterior* (1959, Ed Wood) entre otras muchas que marcaron la historia y serán analizadas por separado a continuación según corresponda.

2.2. De Caligari a Jacques Torneur.

Habiendo repasado y argumentado que pese a las fuertes características que ligan a *El Gabinete del Doctor Caligari* (1920, Robert Weine) con el submundo de los zombies no sería correcto considerarla como la primera del género, corresponde continuar cronológicamente con la película que luego de *White Zombie* (1932, Victor Halperin) marcaría un hito en la cinematografía de zombies: *I walked with a zombie* (1943, Jacques Tourneur).

Sin embargo, antes de la obra maestra de Torneur, en 1936, *Revolt of the zombies* (también de Victor Halperin) volvía a traer en escena el tema de los muertos vivos. La película reviste la oportunidad de visionar un nuevo aporte de este realizador a quien se debería evocar en cualquier antología del cine de terror clásico por producciones como la aquí presente, que más allá de su valor artístico o estético, mucho aportó a la narrativa del cine de zombies.

El argumento básico es bastante similar a su anterior producción en donde prepondera una historia de amor por sobre la subtrama de los zombies. Tres unidos amigos, inician la acción en pleno contexto de la Primera Guerra Mundial. Luego de que un sacerdote oriental cae capturado, los protagonistas descubren la existencia de una

insólita manera de transformar a los combatientes en zombies que consecuencia de su condición de no vivos ni muertos, resultan ser genuinos autómatas casi imposibles de matar.

Pese a que la trama principal gira en torno a una historia de amor bastante tópica e insignificante para lo que la evolución cinematográfica del zombie sugiere, lo interesante aquí es la nueva perspectiva que se le comienza a otorgar al concepto del muerto vivo. El zombie, siempre amenazante, comienza a ser visto como un autómata sin voluntad propia que en manos de cierta gente poderosa con ciertas ambiciones, pueden aprovecharse de dichos seres en su favor. Probablemente una importante influencia en esto fue el hecho de que a nivel social y contextual, el mundo se encontraba frente a una amenaza mucho más real que los zombies. Los nazis se asomaban como una importante fuerza militar que prometía conflictos mundiales. De este modo no fue demasiado difícil que los guionistas y artífices de las historias hollywoodenses concibieran a los zombies como un ejército perfecto. Si bien todo este tipo de situaciones y concepciones de los muertos vivos no se encuentran expositivamente planteadas en pantalla, no hace falta mucho para realizar una sencilla segunda lectura y comprender que el zombie ya había dejado de ser el disparador de meras historias de amor y desengaño (pese a que cualquier sinopsis básica de esta película connote lo contrario).

Además, si se contextualiza la película de un modo más técnico y no tan argumentativo, resulta interesante advertir que se trata de un producto típico de la época correspondiente a un tipo de cine de serie B, con bajo presupuesto reflejado en sus escuetos decorados, la selección de tomas (que abusa del recurso del plano detalle de los ojos de Bela Lugosi) y un tono sumamente bizarro que genera la atmosfera que se sostiene a lo largo de todo el metraje.

Revolt of the zombies apuesta decididamente en contar una historia en donde se hace énfasis sobre el sacrificio de amor, pero no por ello debe pormenorizarse el subtexto

latente sobre la posibilidad de concebir al zombie como una suerte de arma a la merced de su amo. A decir verdad la película como entidad cinematográfica no es un gran aporte comparable a las anteriores producciones de Halperin, no obstante en su modesta y apreciable carrera pueden distinguirse ciertas pinceladas de autor que además serían de gran influencia para el nombre más significativo de la historia del subgénero aquí planteado: George A. Romero.

Ese mismo año, el director Michael Curtiz, que luego pasaría a la historia como el realizador de *Casablanca* (1942, Michael Curtiz), fue el encargado de filmar *The Walking Dead* (1936, Michael Curtiz). Película protagonizada por Boris Karloff, en este caso para Warner Bros, mezcla el cine negro con el terror convirtiéndose en una producción menor tanto para la filmografía del prolífico actor como para el director. A simple vista contiene mucha influencia de la historia de Frankenstein. Tanto ese laboratorio que lo devuelve a la vida, como ciertos planos del actor, hasta incluso la música que suena sospechosamente similar al clásico de la Universal (y hasta repite esa famosa línea “*Está vivo!*”).

A estas producciones le siguieron otras tan intrascendentes como *Ouanga* (1936, George Terwillinger, también conocida como *Pocomanía*, en español) y *King of the zombies* (1941, Yean Yarbrough). Sin embargo no sería hasta 1943 que el subgénero se ganará su lugar en la historia del cine gracias al mítico productor Val Lewton quien financió *I walked with a zombie* (Yo caminé con un zombie, 1943, Jacques Tourneur). Esta es probablemente la película más emblemática del género y de la primera generación. Su protagonista, Frances Dee, es una enfermera que visita la isla de San Sebastián para atender a una mujer cuyo estado es catatónico. Mientras los nativos creen que ella está “zombificada”, la enfermera descubre que su suegra ha buscado venganza por haberse interpuesto entre sus dos hijos.

La primera analogía surge de ver la relación existente entre el zombie (un ser sin vida que permanece vivo o un sonámbulo y que en estado permanente de inconsciencia es manipulado desde las sombras) y el hombre moderno que como autómatas conserva su apariencia externa pero que no puede ofrecer ninguna resistencia desde su interior. Este hombre moderno es una persona que, con los ojos cerrados, está ingiriendo un brebaje que lo transformará en zombie. Bebe con ansiedad producto de su supuesta angustia existencial. Es en definitiva un organismo apto para la invasión. Se convierte de algún modo (como en algún momento lo diría John Carpenter) en el huésped perfecto para cargar un virus (llamado así solo metafóricamente) como el de ser zombie.

Todo aquello que se ignora o pretende olvidar, representa una amenaza de volverse en su contra. Como se ha mostrado en otras películas, se invoca constantemente al demonio, como eje del mal y como antagonista simplista en la representación de lo vil. En la película de Torneur, traducido como magia vudú, el monstruo vendrá a su encuentro, pero ya no se trata de una invocación al demonio, sino propiamente de un ser humano siendo utilizado por otro ser humano.

La segunda analogía que puede mencionarse tiene que ver con el arpa presente en la película. Téngase presente que dicho instrumento, al igual que el hombre moderno (simbólicamente hablando), tiene una supuesta armazón fuerte y una estructura externa robusta, pero en su interior (las cuerdas, en este caso hechas de tripas e intestinos) es sumamente frágil.

Si se vuelve a los dos hermanos, se advierte que poseen características muy opuestas y a la vez complementarias. Mientras Paul es un ser oscuro, frío y esquemático, pero a la vez noble, Wesley es vivaz, apasionado y abierto a escuchar las inquietudes de su corazón (lo cual lo lleva a extraviarse en un laberinto del amor prohibido). Una mujer malvada, Jessica, interpuesta entre ambos, iniciará el drama. Betsy es enfermera y

viene de otra realidad, del frío de Ottawa al calor de las Antillas a cuidar una enferma. Ella pondrá todo su empeño para sanarla aún a costa de perder a su amado que se sacrificará por amor y no vacilará en recurrir al Vudú para lograrlo. Finalmente, los expulsados del jardín, Jessica y Wesley, se unirán en la muerte.

Si se evoca a la historia del cristianismo, puede obtenerse una semejanza con la sufriente figura de San Sebastián, quien representa a los martirizados del mundo. Jessica (o la maldad del mundo moderno) morirá atravesada con una de sus flechas. La inmersión final de los amantes en las aguas del mar (a modo de diluvio universal que mata lo viejo para que nazca algo nuevo) parece mostrar la intención del director por traer la esperanza de una humanidad mejor. Hacia el final de la película una voz en off a modo de plegaria dice *“La mujer estaba muerta. Muerta en el egoísmo de su espíritu y el hombre la siguió. Los pasos de ella lo llevaron al mal. Señor ten piedad de los muertos y otorga paz y felicidad a los vivos”*, resumiendo de algún modo este mensaje esperanzador que prácticamente plantea una impronta religiosa en la película.

Mucho se ha dicho sobre las legendarias producciones del mítico Val Lewton y en particular de las que dirigió Jacques Tourneur. Siempre ante la escasez de medios materiales, el talento suplía cualquier carencia del cual esta película es un muy buen ejemplo. La sugerencia frente a lo concreto se convierte en un elemento de estilo, que crea una atmósfera onírica y fantasmagórica que pese a que no alcanza las cuotas de maestría de otras de sus más tempranas producciones, sí llega a límites sobresalientes que en su momento convirtieron a la historia en verosímil y lograron despertar en el público de la época el ansia por conocer y consumir más películas del género. Fue gracias a Val Lewton y Tourneur que los espectadores lograron insertarse en el género exigiendo más producciones del estilo y lo que fue aun más importante, obligando a los realizadores a exponer un mayor grado de tecnicismo y profesionalismo a la hora de filmarlas. El cine de zombies pasaría en este momento

(irónicamente gracias a un realizador de películas de serie B) a formar parte de una categoría más importante en la industria. Podría decirse que este tipo de películas concebidas como subgénero comenzó a tomarse como tal a partir de esta producción.

I walked with a zombie es sin más una prueba palpable de cómo puede funcionar el sentido del horror apoyado en el lenguaje cinematográfico, sin grandes alardes técnicos, únicamente sabiendo modificar en la mente del espectador esos parámetros subconscientes capaces de atemorizarlo sin necesidad de recurrir a trucos baratos o grandes efectos. Una buena historia (pero simple), unos actores adecuados (sin grandes figuras), una producción escasa pero impecable, una excelente fotografía y un gran director dirigiéndolo todo son más que suficientes elementos para realizar un clásico de género. Tan sencilla combinación sigue funcionando a la perfección más de sesenta años después. Cuando parece que en cine de terror ya se ha visto de todo, echar un vistazo a películas como esta demuestra como la excepcionalidad en el género se logró alcanzar inclusive con muchísimos menos recursos.

El mayor mérito del film radica en una aproximación poco convencional, algo característico en todo lo que producía Val Lewton, a las intrigas que se generan alrededor de las facetas de los personajes. Las escenas de rituales describen de manera casi perfecta todo lo que se conocía sobre el mito del zombie hasta entonces. Tourneur y Lewton hicieron de *I walked with a zombie* un clásico sin precedente.

La labor de Lewton como productor merece cuando menos un profundo análisis aparte que impropio del trabajo en cuestión se pasará a denotar su importancia en cuanto al género que acomete a la presente investigación. Cabe mencionar que las tareas del productor trascendían las ocupaciones de cualquier colega suyo en Hollywood. Además de seleccionar las historias a adaptar y escribir guiones personalmente (legado que probablemente le dejó el haber trabajado bajo las órdenes de David O. Selznick), Lewton se caracterizó por formular un amplio universo simbólico común a la

mayoría de sus producciones, tanto a nivel técnico como narrativo. Por empezar el tratamiento que el realizador (concepto que a esta altura le cabe mejor que el de meramente productor) concebía la utilización del sonido de un modo muy particular. En sus películas puede advertir que el sonido (tanto música, efectos como diálogo) jamás es estruendoso, saturado o siquiera demasiado elevado. Todo lo que se alcanza a percibir es casi como silbidos suaves que ayudan a generar un fondo sonoro de naturaleza inquietante que contribuye a la creación de una atmósfera tenebrosa muy particular. El ejemplo más concreto de lo aquí planteado quizás sea el de la película en cuestión en la cual se pueden observar los cañaverales el tomas bastante alejadas escuchando únicamente el silbido del viento, calaveras colgadas de un árbol que chocan entre sí y tambores lejanos provenientes de un rito vudú. Algo muy lejano a las tradicionales y pomposas bandas sonoras repletas de notas sostenidas para enfatizar el suspenso y la tensión.

Por otro lado, en cuestiones estéticas visuales, suele advertirse que la utilización de los decorados complementados por la iluminación no es para nada casual al punto de que se vuelve reiterativa no sólo en *I walked with a zombie*, sino también en todas sus producciones posteriores. La utilización de la sombras es quizás el recurso más reiterado y presente en todas sus obras, acompañado por ciertos objetos que componen el decorado. No es casualidad que las habitaciones de los personajes siempre estén compuestas por ciertas estatuas, cuadros y similares elementos evocativos de lo clásico y en ocasiones de lo musical (nótese que muchas veces las estatuas son figuras humanas sosteniendo instrumentos tales como un harpa).

Es interesante denotar una distinción clara de recursos entre las películas actuales tanto de zombies como del género de terror en general. En el documental narrado por Martin Scorsese *Val Lewton: the man in the shadows* (2009, Kent Jones), se explica cómo en la actualidad las películas de terror suelen apelar al abuso de sonidos sobresaturados y sorprendidos acompañados de alguna imagen presuntamente

temerosa para afectar a toda costa los sentidos del espectador y generar una suerte de falso temor. En realidad aquí no se trata de auténtico miedo ya que más bien el espectador responde a un impulso casi instintivo frente a la sorpresa y el imprevisto. Scorsese llama a esto “un segundo de pánico”. La diferencia con el cine de Lewton precisamente radica en el hecho de que se vale de recursos muchísimo más artísticos y complejos como los ya citados para infundir otro tipo de miedo. No obstante, el segundo de pánico puede encontrarse en sus películas cuando mucho una vez en cada una. En *I walked with a zombie* el ejemplo más claro (además del único) es cuando en medio de los pastizales de un sembrado uno de los protagonistas se topa con una lechuza que emite un chirriante sonido.

Con estos simples ejemplos se pudo demostrar que la concepción del cine según Val Lewton distaba mucho de la de los demás productores, y si bien también se pudo establecer una diferencia para con el cine actual (como un desalentador ejemplo de cómo se desviaron ciertos recursos con el paso del tiempo), la influencia del productor en el cine de la época y el posterior es absolutamente innegable.

Capítulo 3: Los zombies y la política: Hollywood y el macarthismo.

En la década del cincuenta sucede un acontecimiento que no solo cambiaría (y dividiría) al mundo en dos ejes principales, sino que afectaría de manera directa el porvenir del cine y particularmente del género aquí planteado: La Guerra Fría. Hollywood, para entonces había logrado inculcar en la memoria de los amantes del cine de terror a sus monstruos más clásicos (Frankenstein, Drácula, El hombre Lobo, La Momia, etc.), pero nada parecía causar tanto miedo como una inminente guerra nuclear entre Estados Unidos y la URSS. Esto por supuesto tendría una influencia directa sobre el género que se vio invadido por una corriente de títulos plagados de mutantes radiactivos y marcianos. De este modo, el zombie parecía haber quedado olvidado en el imaginario colectivo de los amantes del cine, y la razón es muy sencilla. Haití no presentaba ninguna amenaza: quedaba lejos, su religión era vista como algo pintoresco y estaban sumidos en un cruel subdesarrollo que por supuesto no proporcionaba amenaza atómica alguna.

Herbert Aptheker (1962) explica en su libro *The Era of McCarthism*, cómo en los años que siguieron a la Segunda Guerra Mundial Hollywood seguía siendo la "Meca del cine", conservando en su círculo artístico una tónica moral sumamente laxa. Los actores comúnmente eran propulsores de escándalos ocasionalmente con claros fines publicitarios. El casamiento y el divorcio sucedía tan a menudo como el adulterio, y las fiestas adquirían muchas veces el carácter de orgías, lo cual resultaba en la prensa un material abundante para los chismes. Pero cuando las tensiones se hicieron extremas y fueron consideradas inadmisibles indiferente de las simpatías hacia la Unión Soviética o tolerancias con el comunismo, se conformó una cláusula moral más propia de una ley que actuaba como arma para imponer cierto conformismo. Se hacía caso omiso a cualquier irregularidad en la conducta privada de quien, en el orden político, se revelara como lo que entraba bajo el concepto de "buen muchacho". Se indagaba en las intimidades de los aparentemente rebeldes e insurrectos siempre expuestos a

verse acusados de degeneración moral. Naturalmente, no fue el senador McCarthy el único gran exponente del macartismo. Pues ya existía y se mostraba en plena actividad la Comisión de Actividades Antinorteamericanas de la Cámara de Representantes, comisión en la que actuaba el para entonces legislador (y luego presidente) Richard Nixon. En 1947 esta comisión se presentó en Los Ángeles con la idea de efectuar una investigación en el medio cinematográfico. A partir de entonces estuvo en juego la carrera de muchos productores, directores, actores y otros artistas. Comenzaron a elaborarse las llamadas listas negras, basadas en confidencias y delaciones de otros artistas del medio que denunciaban a sus propios colegas. Importantes figuras de Hollywood se presentaron ante la comisión para confesar sus supuestos errores. Para entonces los tribunales estaban plagados de testimonios que resultaban imposibles de determinar su falsedad o veracidad, y a veces ciertos actores lo veían como una oportunidad de deshacerse de un competidor. Actores como Robert Taylor, Gary Cooper, y Robert Montgomery seguido de productores del renombre de Louis B. Meyer y Jack Warner adquirieron una fama menos decorosa de la que el cine mismo les había procurado declarando ante la comisión que había influencia comunista en Hollywood, y se mostraron animosos de colaborar en la investigación.

Sin embargo, cuando la Unión Soviética era la gran enemiga de los Estados Unidos, las películas de muertos vivos fueron el vehículo perfecto para hacer propaganda política. El cine de terror y de catástrofe era perfecto para crear pánicos desmesurados contra el comunismo. En esa línea se encuentran *Invaders from Mars* (1953, William Cameron Menzies,), *Vinieron del espacio* (1953, Jack Arnold), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956, Don Siegel,) y *The brain eaters* (1958, Bruno Ve Sota), entre muchas otras. En todas estas había marcianos que venían del “planeta rojo” o muertos vivos con aires leninistas, completamente funcionales al macartismo.

El macartismo fue una política que financiaba y censuraba las producciones norteamericanas destinadas a crear pánico desmesurado contra el comunismo. Se

trató del famoso régimen de las listas negras contra directores e intelectuales estadounidenses, perseguidos hasta la cárcel, la exclusión y el exilio. Fue así como también los zombies llegaron finalmente (presentando ciertas variables) a ser parte de esta caza de brujas. *Invaders from mars* (1953, William Cameron Menzies) fue quizás la primera película norteamericana al servicio del macarthismo. Se trataba de unos marcianos que implantan a la gente un artefacto en el cerebro para que respondan a sus órdenes. Si bien aquí el concepto no era explícitamente el de un muerto vivo comiéndose a un humano, si se abstrae a lo básico la ecuación sigue siendo la misma: existe un muerto, está la posibilidad de contagio (y epidemia) y los humanos presuntamente normales (que aquí funcionan como moraleja de una ideología política) son las víctimas de turno. En *It came from outer space* (1953, Jack Arnold) unos extraterrestres se vuelven copias de los habitantes de un pueblo de Arizona sustituyendo a la población original. Esto sin embargo fue enfatizado mucho más profundamente en la popular y controversial *Invasion of the body snatchers* (1956, Don Siegel) –que hasta el día de hoy sigue generando *remakes*– en donde unas vainas extraterrestres crean dobles de los habitantes de Estados Unidos (nuevamente) para tomar sus lugares en la sociedad y poco a poco cambiarla por completo.

La Invasión de los Usurpadores de Cuerpos es quizás el epitome de la paranoia *sci fi* de los años cincuenta. En esa época los miedos del pueblo americano podían ser catalogados en dos principales vertientes: por un lado el terror atómico y por el otro el temor al comunismo. Mientras que lo primero se tradujo en la pantalla grande en diversos otros subgéneros donde preponderaban las invasiones alienígenas con armas de destrucción masiva como en *La guerra de los mundos* (1953, Byron Haskin) hasta la mutación de animales y seres humanos como en toda la saga de *Godzilla*, el temor al comunismo tuvo un giro mucho más propio de un nicho, centrándose de algún modo en una invasión silenciosa. *Invasion of the Body Snatchers* es no obstante el gran paradigma del género. No preponderan las explosiones ni tampoco las

movilizaciones masivas o militares. Se trata de algo subterráneo que ocurre en el patio trasero de los hogares de Norteamérica.

A simple vista lo aquí descrito puede parecer no guardar ninguna referencia para con una posible epidemia o catástrofe zombie, sin embargo por una serie de coincidencias (que probablemente no sean tales) estos seres de cuerpos invadidos comparten una estrecha relación con los muertos vivos.

En la película el Dr. Bennell comienza a notar que sus amigos y conocidos comienzan a comportarse extrañamente. Físicamente son iguales que siempre, pero a la vez no actúan del mismo modo que habitualmente. Y es que sencillamente han mutado y cambiado. Hay comportamientos raros que se vuelven cada vez más frecuentes. A medida que avanza el film hay cada vez más afectados (como si se tratara de una contagiosa plaga, léase comunismo por medio de una *zombificación* muy particular) hasta llegar a apoderarse de todo el pueblo. La escena final, con Kevin McCarthy gritando en la autopista que están sustituyendo a los humanos "*y que el próximo puede ser... ¡usted!*" es la simplificación en una frase de la ideología de la película y además un gran cartel de advertencia. No hace falta analizarlo demasiado para advertir que se trata de una oda al Macartismo de los años cincuenta.

Existe en estas personas, al igual que en los zombies clásicos, una carencia de emociones latente, fácilmente atribuible a una política anti conformista. La clase media americana de la post guerra que se rodeara de los lujos del renacer económico de la nación pareció por entonces haber terminado inerte en su conformismo establecido. Es muy obvio el tinte anti comunista de la película sobre todo puesto en boca de los diálogos de Kevin McCarthy quien expresa en un momento que él odiaría vivir en una sociedad donde todos fueran iguales. Las emociones también atentan contra el pensamiento comunista puesto que el supuesto deseo de destacar y ser diferente no se concibe en una sociedad sin clases. No se está hablando aquí expresamente de los

muerdos vivos tal como se lo venía haciendo hasta entonces, pero si sin demasiada imaginación se logra abstraer el hecho de que los humanos de cuerpo invadido son característicamente iguales, carentes de pensamiento y de emociones, pese a que no se reproducen comiéndose entre sí, lo hacen de otro modo (en este caso por medio de vainas) y terminan convirtiéndose en una plaga, tal como los zombies que se darían a conocer en la década siguiente.

Resulta importante denotar ciertos detalles que se van desarrollando en el relato. De día todo se ve racional y lógico, mientras que los peores sucesos como el descubrimiento de los clones y las vainas se dan de noche, en un ambiente de pesadilla. Los cambios que muestra la gente no son demasiado notables para el espectador, podría haber sido más acertado de haberse explicitados con algunos ejemplos más claros, especialmente para detallar que los seres de reemplazo son clones sin alma que han perdido su humanidad. No obstante, quizás pueda interpretarse que hay cierta intención detrás de este detalle y que dada la época los productores de la película se reservaron el derecho de no dejar absolutamente todo a la vista. En su momento muchos críticos de la prensa avalaron que efectivamente los seres de la película eran muertos en vida y que se trataba de zombies. Si se tiene en cuenta que el film está hablando por lo menos cincuenta años antes de que todo el tema de la clonación se hiciera efectivo y dejara de tratarse tan solo en términos primitivos y fantásticos propios de la ciencia ficción, dicha teoría resulta de lo más racional. Se ha dicho también que estos seres no poseían alma (al igual que los zombies) y religiosamente hablando la ausencia de espíritu significa el fin de la esencia humana, lo que transforma a ese ser en una criatura viviente pero no en un hombre en sí. La explicación del film es algo más digerible y escueta en cuanto a demostrar esto, y pese a que todo está detallado de modo poco expeditivo, también podría interpretarse como una elección o una cualidad propia de una raza alienígena (aquello de carecer de sentimientos).

La novela homónima de Jack Finney contó con cuatro adaptaciones cinematográficas distintas: *Invasion of the Body Snatchers* (1956, de Don Siegel), *Invasion of the Body Snatchers* (1978, Phillip Kaufman), *Body Snatchers* (1993, Abel Ferrara), e *Invasion* (2007, Oliver Hirschbiegel). No obstante la más significativa por su contexto fue indudablemente la primera, de Don Siegel.

Como se puede observar a través de estas películas, la imagen del zombie convencional cambió por completo a cómo se venía produciendo hasta entonces, no obstante el concepto siempre se mantuvo intacto y de un modo u otro, ideología política aparte, siempre se estaba hablando de zombies. Aunque a la vez resulta un tanto controversial sostener dicha afirmación ya que si se remonta a los quizás dos pilares más básicos de la mitología zombie (la vuelta a la vida y la falta de conciencia), algunas de las películas más contemporáneas desafían dichos convencionalismos.

Pasaría mucho tiempo hasta que un director volviera a tratar un tema político en este tipo de cine. Salteando casi cinco décadas hay que remontarse al telefilm realizado para la serie televisiva *Masters of Horror* (2005-2007), *Homecoming* (2005, Joe Dante). El contexto político y social del período en que fue lanzada, hizo del sexto episodio uno de los más anticipados de la serie. Estados Unidos se encontraba en plena guerra en oriente y disfrazando el acercamiento al tema al mejor estilo Joe Dante, con un condimento fantástico de por medio, el director articuló una idea antibelicista apoyada con la fuerza conceptual y visual que los zombies suponen.

En una simple primera lectura no resulta llamativo el hecho de que la película sea una historia de zombies politizados (más allá de lo distintivo e irónico de la premisa básica) ya que en un principio se creyó que la presencia de los muertos vivos no era más que un disparador de una típica trama de supervivencia común al género. No obstante, el desarrollo de la historia lleva a concluir que en realidad se trata de un híbrido inteligentemente construido entre subtextos políticos y violencia típicamente de

género. Tal como se verá en el próximo capítulo dedicado a George Romero, es gracias a él que este tipo de historias pudieron ser contadas, motivo por el cual el director de esta producción decide homenajearlo en más de una ocasión (siendo la más explícita aquella escena en la cual en una lápida puede leerse su nombre).

La historia se sitúa en plena época de elecciones en las cuales un presidente republicano cuyo nombre permanece implícito (pese a la obviedad de la referencia), aspira a ser reelecto. Debido a la guerra en oriente, la situación de su candidatura se ve algo comprometida. La intriga comienza cuando los soldados muertos en dicho conflicto comienzan a regresar de la tumba y a su país con el simple afán de ejercer su derecho constitucional democrático de participar en el sufragio en contra del presidente que les envió a morir de forma inútil lejos de su casa. La situación genera el lógico revuelo social en todo el país que amenaza derrumbar el entonces frágil y evidente orden social y político creado por los republicanos.

Y pese a que jamás se pronuncia el nombre del presidente en cuestión, se alcanza a escuchar su inconfundible voz durante una escena evidenciando aun más la referencia a George Bush. El episodio cuenta con la presencia de un personaje que es periodista (Jane Cleaver) que irónicamente sucede ser una alusión a la escritora norteamericana Ann Coulter quien en más de una ocasión manifestó su controversial simpatía con ciertos principios del fascismo.

Homecoming no olvida de donde viene, y sus características de género están cabalmente desarrolladas en todos los aspectos más allá de la política. Su concepción a nivel técnico y artístico es simpáticamente clásica al punto de que usa y abusa de las típicas tomas en las cuales se puede ver a los muertos saliendo de sus tumbas (con el condimento adicional satírico de poder ver de fondo la flameante bandera norteamericana).

Hollywood y la política siempre han ido de la mano y como no podía ser menos, indiferente del género, el terror y el cine de zombies ha sido partidario y objeto en discordia en más de una ocasión tal como se ha visto en estos films.

El cine está abierto a la propaganda y la publicidad política por emplazamiento en una variedad de formas. Menos obvio es sin embargo, cómo los intereses de las propias sociedades matrices de los estudios tienen impacto en el cine, tanto en los ámbitos sistémicos como individuales. Correcto sería ver que la atención crítica pase a los productores en última instancia de esas cintas para ayudar a explicar su contenido independiente de intenciones publicitarias o políticas, pudiendo finalmente ayudar a las audiencias a tomar decisiones informadas sobre lo que consumen. Habiendo expuesto cómo a lo largo del tiempo Hollywood ha sido influido claramente por distintos poderes políticos comunes al contexto de cada era o gobierno, vale la pena recordar que detrás de la llamada magia del cine existen otro tipo de motivaciones más allá de las artísticas a la hora de realizar una película.

Capítulo 4: *La noche de los muertos vivos*, la película que lo cambió todo.

4.1. La reinención del género.

Todo empieza cuando una joven es testigo del asesinato de su hermano en un cementerio por un misterioso hombre. Ella logra escapar y llega a una casa en medio del bosque, donde se encuentra con que el propietario acaba de ser parcialmente devorado. Al poco tiempo se le unen otras varias personas que se atrincheran dentro de la casa junto con ella. Todo indica que los muertos están saliendo de sus tumbas para comerse a los vivos.

Indudablemente es esta una de las películas más importantes del género que dio inicio al cine denominado *gore* y que ayudó a definir al cine independiente. Motivo por el cual el *gore* merece breve caracterización. Hilando filo, el cine de terror suele diferenciarse dentro de sí mismo en muchas categorías distintas que en realidad pueden llegar a considerarse tanto un subgénero aparte como un condimento adicional casi como una característica intrínseca de una película. El *gore* por ejemplo suele ser un término utilizado para describir todas aquellas películas en las cuales se muestra de manera explícita e indiscriminada la mutilación, lo visceral, la destrucción violenta y exagerada de la anatomía. Originalmente las películas de bajo presupuesto que carecían de elaboración a nivel trama y narración comenzaron a intentar sorprender con otro tipo de propuestas un tanto más controversiales. En ocasiones este tipo de cine se enfoca en la exageración de estas situaciones al punto de rozar la comedia mezclando una vez más los géneros establecidos.

George A. Romero fue el legendario director encargado de llevar a cabo esta inusual historia. La cinta fue rodada en Pittsburg, donde consiguió ayuda financiera de conocidos que además se prestaron para aparecer en el reparto. Simple y efectiva, la película cuenta con un ritmo rápido en donde el conflicto se presenta en los primeros cinco minutos y de ahí en adelante la paranoia va aumentando paulativamente.

Previo al comienzo del rodaje y considerando la época en que fue realizada, al director se le presentó la posibilidad de filmar la película a color, pero la rechazó en pos del dramatismo que la fotografía en blanco y negro proponía, lo cual resultó acertado ya que las imágenes nunca hubieran alcanzado el mismo impacto en color (nótese que hoy en día puede conseguirse una versión a color que fue retocada del negativo original muchos años después causando una gran controversia con los mismos realizadores del film y sus múltiples fanáticos). Esto, sumado a las técnicas de montaje innovadoras de un novato director que prometía hacer carrera, más la perturbadora música que sirve de contrapunto perfecto a todas las escenas, dotan a la película de una atmósfera sumamente macabra, razón por la que aun sigue siendo aterradora e inquietante.

En su momento la crítica describió la cinta con la característica de aparentar cierto aire de documental que resalta el bruto salvajismo que se presenta. Todo aquí es tan real e impresionante (lo que provocó que varios cines se negaran a proyectarla con la consecuencia de que esta fue vista sobretodo en cines al aire libre) que se convirtió en poco tiempo en un film de culto.

La historia cuenta con escenas que se han implantado en el subconsciente del espectador, desde la cómicamente macabra frase que Johnny le dirige a su hermana; "*They are coming to get you, Barbra*" ("Vienen a buscarte Barbara"), hasta las inmejorables escenas de los cadáveres caminando en la penumbra del bosque y destrozando a sus víctimas para devorarlas, llegando a un final sumamente fatalista, que deja a uno reflexionando sobre quiénes eran realmente los antagonistas del film. Además nunca se llega a encontrar una explicación lo suficientemente satisfactoria para lo que ha ocurrido, al mejor estilo de *Los Pájaros* (1963, Alfred Hitchcock), el final parece casi abierto.

La noche de los muertos vivos no cae en las diversiones típicas del género, como escenas grotescas humorísticas, aventuras románticas o posibles explicaciones fisiológicas y científicas absolutamente innecesarias, todo se muestra de forma directa y sin masticar. Además cuenta con otro elemento innovador que implica al primer héroe afroamericano (Duane Jones), sin caer en los lugares comunes que el cine les reserva (personajes secundarios generalmente). La opera prima de Romero es una de las películas más influyentes del género y prácticamente la mayoría de las realizaciones de terror modernas le deben algo (sobre todo en cuanto a violencia gráfica y explícita).

Lo interesante es que aunque se esbozan teorías, no hay certezas sobre el origen de los zombies en la película, y de hecho ni siquiera existe relación evidente con el vudú haitiano. Estos seres se alimentan de carne humana (y no de cerebros, como aquella secuela falsa italiana). Y sólo se los puede eliminar de un disparo en la cabeza o, en su defecto, arrancándosela del lugar. Se mueven despacio y de manera torpe porque sencillamente no tienen pulso.

El para entonces joven realizador fue mucho más allá de lo que se venía mostrando, le otorgó al film una impronta eminentemente política. Una de las múltiples interpretaciones que el guión y la historia recibieron fue que la película constituye un corte transversal sobre tipos norteamericanos medios, para muchos *La noche de los muertos vivos* fue a Vietnam lo que algunos films clase B de ciencia ficción habían sido a la Guerra Fría, una interesante metáfora con final abierto. Para muchos se trataba del retrato más literal posible de la Norteamérica contemporánea. En este sentido Romero acertó al colocar a los zombies en un segundo plano, como una amenaza constante y latente pero no siempre concreta. Se trata de una película de interiores, donde los conflictos estallan entre los reclusos sobrevivientes en el improvisado

búnker que la casa supone. Los muertos vivos son entonces una manera de reflejar acerca de las miserias y los infortunios de una sociedad entera.

Esta fue la primera parte de una trilogía realizada por Romero, seguida por *Dawn Of The Dead* y *Day Of The Dead*, de 1978 y 1985, respectivamente. Otros trabajos destacables basados en esta cinta son *Return Of The Living Dead*, de 1985 por Dan O'Bannon, el video *Thriller* de Michael Jackson, realizado por John Landis en 1983 y la nueva versión homónima que Tom Savini dirigió en 1990.

4.2. El cine de George Romero.

Como criaturas cinematográficas del género del terror, los zombies nunca fueron muy populares hasta *La Noche de los Muertos Vivos*. Quizás se trate sencillamente de una cuestión de estética. Mientras que los vampiros y hombres lobo pueden impresionar con sus maquillajes, y se mueven a velocidad acelerada, con lo cual pueden atacar desde la oscuridad, los zombies siempre han caído en cierto cliché que solo pueden caminar lento, arrastrando los pies, con lo cual no impresionan demasiado. Aunque en realidad no es este enfoque muy diferente a, por ejemplo, *La Momia* y su incontable cantidad de secuelas. Pero *La Momia* además de ocultar un rostro deforme tras los vendajes, disponía de algunas tramas de fondo más elaboradas como una venganza o la búsqueda de un amor. La gran virtud de Romero fue establecer que un zombie no asusta por sí sólo, pero una horda de ellos puede ser mortífera, transformándolos así en grandes caníbales que actúan en masa. Indudablemente la película de Romero es un film de culto imitado hasta el hartazgo, pero mérito radica en el hecho de que enriqueció al mito con ocurrencias innovadoras que transformaron al zombie en una criatura de terror tan viable como las mencionadas previamente. Fue así como los zombies por primera vez comenzaron a amenazar y aterrar al público como nunca antes.

La noche de los muertos vivos es la primera película en la que aparecen los zombies tal y como los conocemos en la actualidad, y marcó la pauta para dos continuaciones, una *remake* y multitud de parodias e imitaciones. Tuvo un rotundo éxito de crítica y público que lo consagró como una absoluta obra de culto, no solo para los aficionados al género de terror, sino para innumerables cinéfilos de todo el mundo. La producción es prácticamente amateur, ya que ningún miembro del equipo ni del reparto cobró por hacerla, el film contó con un presupuesto mínimo pero muy bien aprovechado por su director, que consiguió realizar un producto inquietante y aterrador.

Las películas de zombies, desde luego existían desde hacía rato, y otros directores, como el pionero Herschell Gordon Lewis se habían adentrado en el gore intentando llevar más allá los límites del único género cinematográfico que se define por lo que provoca en el espectador, es decir el miedo como máxima simplificación de una sensación o emoción general. La influencia de la ya citada obra de Richard Matheson es sumamente clara, tomando como vórtice principal su primer adaptación cinematográfica previa *The Last man on earth* (1964, Ubaldo Ragona y Sidney Salkow) que naturalmente luego tuvo dos versiones más, *Omega Man* (1972, Boris Sagal), la más *funky* de todas, y la reciente *Soy leyenda* (2007, Francis Lawrence). Fue así como Romero inventó toda una iconografía propia tomando características de otros lados.

Claramente los zombies de Romero muestran un progreso o al menos una variante significativa entre cada entrega, lo cual inevitablemente llevan a que se tome cierta distancia del género original para ir revelándose de a poco como films más políticos. Los muertos vivos pasan a ser cada vez más accesorios a la historia para dejar lugar a las miradas sobre la actualidad, aunque objetivamente hablando no siempre con el mismo éxito.

El amanecer de los muertos (1978, George Romero) fue la primera secuela de *La noche de los muertos vivos* (1968, George Romero), y en ella el director continúa su metáfora de los zombis enmascarando los conflictos del hombre contemporáneo. Para su realizador sin embargo, esta película no fue el paso natural a dar en su carrera, sino más bien una necesidad, ya que luego de ver fracasar proyectos anteriores, como *The Crazies* (1973, George Romero) y *Martin* (1976, George Romero) logró que los estudios le dieran la espalda a uno de los jóvenes cineastas más prometedores del panorama de entonces. A la hora de retomar su saga de los muertos Romero se encontró con el típico problema presupuestario en el cual los estudios contaban con una suma de dinero muchísimo menor a la que él necesitaba para llevar a cabo su ambicioso proyecto. No obstante, la salvación llegó de Europa cuando el director italiano Dario Argento ofreció a Romero la posibilidad de financiar esta película, bajo la condición de que la cinta fuera una continuación de su primer éxito. Este sería el comienzo de una larga amistad entre dos directores del género que aún mantienen su afinidad el día de hoy (Romero ha anunciado que su próxima película será la remake del clásico del cine de terror italiano, *Profundo Rojo* -1975, Darío Argento-).

El director traslada ahora la acción a un nivel mucho más global y épico que antes, en un mundo tomado por los muertos vivientes que ya es presa del caos y la desesperanza. El primer cuadro de la película resulta ser toda una declaración de intenciones por parte de su creador. La protagonista es mostrada teniendo una pesadilla mientras duerme con la cabeza apoyada en una pared de rojo intenso que domina por completo el encuadre. Al despertar advierte que la auténtica pesadilla todavía no ha comenzado realmente.

El estado de sitio típico común a las películas de Romero se hace esperar hasta que los personajes Steve, Francie, Roger y Peter llegan a un centro comercial abandonado y deciden detenerse en busca de provisiones. Lógicamente al llegar allí se dan cuenta de que el lugar ofrece todas las necesidades que les hacen falta, motivo por el cual

deciden quedarse. Adormecidos por la comodidad de su nueva e inexpugnable fortaleza, los protagonistas comienzan poco a poco a perder la cohesión del grupo y a descuidar su estado de eterna vigilancia.

Lo que diferencia a las películas de George Romero del montón es que sus historias nunca realmente tratan de la lucha entre los humanos y los zombis. De hecho, pese a que hasta el día de hoy ha repetido en toda su saga el esquema de los personajes en estado de sitio, la verdad es que el conflicto siempre es entre los humanos (con pulso). Los muertos son sólo el trasfondo de la historia y el elemento catalizador de la trama. Uno de los aspectos más llamativos de *El amanecer de los muertos* es que el clímax del conflicto que causa el abandono de la fortaleza que centro comercial suponía, es una situación creada deliberadamente no por los zombis, sino por los humanos, representados aquí en la forma de una banda de forajidos saqueadores.

No hay dudas de que *Dawn of the Dead* (1978, George Romero) contaba con un tono mucho más épico, y que sus personajes son un tanto más realistas, pero habiendo pasado ya muchos años (y películas) desde su estreno, resulta mucho más apreciable y distinguible el mensaje implícito de *Day of the Dead* (1985, George Romero). *Dawn of the dead* funcionó no para fascinar a los fanáticos de terror con sangre, suspenso y personajes de tintes heroicos, sino también para indagar sobre la sociedad norteamericana (y en menor medida sobre el resto del mundo). Y si bien criticaba a la sociedad de consumo, *Day of the dead* es en parte más ambiciosa ya pretende mostrar cómo los vicios de la sociedad no son producidos por efímeros modelos económicos o por frivolidades políticas, sino por fallas inherentes a la naturaleza humana. En su momento la película fue criticada por su excesiva violencia y su indudable contenido *gore* que rebasaba toda posible expectativa. El consagrado artista de efectos especiales Tom Savini aprovechó al máximo el presupuesto que se le cedió y el talento de su equipo técnico para ofrecer un deleite de tripas, sangre y carne nunca antes mostrado. Sin embargo fue en sus mismos méritos técnicos que en parte

falló la película, ya que la perversa imaginación de Savini a la hora de matar zombies obstruyó la capacidad de visión del público de ver más allá de lo explícito y apreciar el mensaje sociocultural que Romero había insertado detrás de tanto *gore*. El subtexto de que el peor enemigo de la humanidad no es un zombie o monstruo caníbal, sino la estupidez humana y el egoísmo del hombre, que incluso en condiciones extremas no puede ver más allá de su propio beneficio para preservar el bienestar de la comunidad, fue el verdadero mensaje que se quería transmitir.

Day of the Dead fue estrenada en 1985 y logró que su pesimista visión de la humanidad y su deprimente seriedad no encontrara mucha aceptación entre el público. Incluso *The Return of the Living Dead* (1985, Dan O'Bannon), el tributo-parodia a las cintas de Romero, tuvo más éxito en su estreno de ese mismo año. Pero en retrospectiva, *Day of the Dead* ofrece un trasfondo intelectual muchísimo más denso que las anteriores y resulta un final perfecto para la trilogía, mostrando que, si la humanidad se extingue no será por una catástrofe o una invasión de zombies, sino simplemente por la incapacidad de convivir pacíficamente que tienen aquellos que la componen. Lección que, hasta hoy sigue perfectamente vigente como metáfora de la sociedad actual.

Con la trilogía de los muertos se demuestra que no se puede simplificar y encasillar las películas simplemente bajo el precepto o género de cine tan amplio como el terror. Romero explora otro lado de la típica película de terror, porque no solo presenta a un grupo de zombies matando gente sino que se focaliza sobre las personas y cómo reaccionan en situaciones límites, su desenvolvimiento ante dicho desastre. Se trata de historias de horror, amor, traición, desesperación, locura, liderazgo y odio que difícilmente puedan catalogarse bajo un único género.

Luego de incursionar en otro tipo de historias ajenas a los zombies, Romero volvería a tratar el tema con la que es indudablemente la más politizada de todas, *Tierra de los*

muertos (2005, George Romero) que además de una de las más explícitas, de a ratos se vale de un trazo grueso y de ciertas metáforas demasiado evidentes para cuestionar, entre otras cosas, a la administración del para entonces presidente George Bush y su "guerra" contra el terrorismo. Pues existe aquí todo un simbolismo intrínseco aunque a veces es demasiado notorio y poco sugestivo. Romero cuenta una entretenida historia en donde los Zombies asquean a Kauffman (el dueño del complejo de departamentos más caro del lugar, y algo así como el político corrupto de turno) tanto como los latinos. En su enfrentamiento con "Cholo" (John Leguizamo) claramente le expresa en palabras su desagrado y xenofobia.

Años más tarde Romero vuelve a ocultar en una presunta película de terror a un film casi político en *El diario de los muertos* (2007, George Romero). Esta vez apunta a la manipulación de los medios y la distribución de la información representada con todas las posibilidades, limitaciones y peligros del caso e inclusive con el avance de internet. Valiéndose de la conocida fórmula del falso documental, mejor explotada por la marketinera *El proyecto Blair Witch* (1999, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez). A diferencia de las anteriores entregas de la saga, que iban mostrando el avance de los zombies sobre la tierra, *El diario de los muertos* vuelve a empezar de cero y retoma la aparición de los muertos como fenómeno recientemente insurgente. Los cuerpos dejan de ser inertes y salen en búsqueda de comida una vez más (carne humana, por supuesto) mientras un grupo de estudiantes de cine filman una pequeña película que será precisamente la que el espectador puede ver en la sala.

La película no recibió buenas críticas y quizás se deba en parte a que el público pese a este nuevo mensaje y critica que la historia encubría, en materia de antagonistas (zombies concretamente) no se encontró con nada nuevo, como sí sucedió con las anteriores.

Lo interesante de las producciones de Romero es que a través de su cine puede verse cómo los zombies han ido cambiando y adaptándose a las necesidades y exigencias del espectador. En esta última época, los zombies, más carnívoros y caníbales que nunca, ya no discriminan sobre sus víctimas, con preferencias en sus entrañas y el desmembramiento de extremidades. Con la nueva oleada de películas de muertos que volvían a la vida, los zombies habían evolucionado nuevamente, y estaban más feroces y rápidos que nunca, con movimientos que expresaban sentimientos llenos de ira y enojo, acompañado de un apetito voraz. Este concepto puede verse no solo en las producciones de Romero más recientes (tomando como reciente a la década del 2000) sino también en otras películas más independientes como por ejemplo *Resident Evil* (2002, Paul W. S. Anderson) en donde los muertos son dotados de cierta inteligencia emocional, mostrando una clara influencia de la saga en cuestión.

Luego de *Tierra de los muertos* (2005, George Romero), y siguiendo la estructura argumental que empleo sobre *El diario de los muertos* (2007, George Romero), el experimentado de Romero ofrece una nueva mirada al subgénero con *Survival of the Dead* (2009, George Romero). La película, continua las andanzas de los sobrevivientes de la anterior entregando y de alguna forma y en algún punto encaja muy bien con lo planteado anteriormente, por lo que se puede afirmar que el hilo argumental sigue una línea recta con respecto a todo el estallido social planteado en la anterior.

En *Survival of the dead* los protagonistas ya han asumido por completo la invasión zombie (por fin, ya que anteriormente los personajes parecían sacados de un mundo paralelo en el cual jamás habían oído hablar de un zombie en su vida, como si no formara parte de su cultura), e intentan vivir con ella matando a todos los que se cruzan en su camino, sin manifestar ningún tipo de intención por buscar una solución y salvar al mundo. Lo único que les concierne es el egoísta y humano instinto de salvarse a si mismos. Bajo esta simple premisa se construye una historia que

considerando todo lo que ya se ha dicho, a decir verdad poco tiene para agregar y mostrar. Repleta de absurdas escenas y un concepto zombie bastante dejado de lado para aquellos que venían siguiendo la saga, el único elemento adicional que se introduce es la posibilidad de una nueva cura, aunque nunca se termina siquiera de desarrollar dicho hilo argumental. Si bien se nota la mano de Romero, lejos quedaron esos momentos llenos de tensión que sabía explotar en sus anteriores entregas. Acá todo pasa sin suspenso o terror alguno, intentando asombrar con algunas escenas *gore* con mucho detalle digital pero carente de justificación, algo similar a lo que hizo Lucio Fulci con su secuela bastarda de *Dawn of the dead*.

Capítulo 5: El terror y la comedia: Muertos vivos con sentido del humor.

Mucho antes que Romero y en plena Segunda Guerra Mundial, la película *King of the zombies* (1941, Jean Yarbrough) se alzaba como una propuesta totalmente incomprensible y que sin saberlo sus realizadores se convertiría en la primera fusión de dos géneros que hasta entonces parecían absolutamente incompatibles. Para muchos el film revitalizó al zombie que para entonces parecía quedar relegado dando lugar a otros monstruos más clásicos como Drácula y el Hombre Lobo. Pero la gran diferencia se dio en que aquí prevalece un aire de comedia y sus protagonistas son un blanco y su criado negro, una persona sencilla y con el suficientemente sentido común como para tener miedo y darse cuenta de lo que pasa, de forma que en él descansa gran parte del humor de la película. Vista en perspectiva, hoy su humor parece insulso e inconcluso, ¿pero acaso no sucede eso con muchas de las comedias que no trascendieron a nivel histórico y quedar absolutamente ligadas a un periodo en particular?

El guión peca de rutinario y muy sujeto a una fórmula, pero cuenta con la gracia de que el villano principal es un nazi que nunca se llega a declarar del todo. Se trata de un típico terrateniente europeo al que llaman doctor y siempre está vestido de negro. Es un austríaco al que le molestan las visitas, ya que sospecha que son agentes secretos estadounidenses. Al ser él el único con acceso a una radio en la zona y comunicarse con el exterior hablando en alemán, automáticamente se convierte en el objetivo de un almirante estadounidense que sigue sus pasos. No obstante, nunca se menciona concretamente a Alemania ni al nazismo.

La dirección de Yarbrough es absolutamente impersonal pero a la vez funcional para una película que intenta neutralizar todo propósito de horror y de comedia proveniente de un guion bastante tópico para los estándares de la época.

Consecuencia de la segregación que existía en ese momento, el autentico protagonista de la película, es decir el sirviente afroamericano, no es del todo reconocido como tal, sin embargo es él quien lleva la trama en todo momento. Además sobresale el villano y la criada también de color, pero sólo un poco ya que ambos no pueden superar los estereotipos de sus personajes.

Aquí los zombis son sonámbulos entumecidos, siendo estos lo único que les diferencia de los vivos. De todos modos, son vivos zombificados según el ritual tradicional el cual les hace tan inertes en vida que son capaces de aguantar las balas sin siquiera trastabillar.

En definitiva, *King of zombies* es una película cuyos méritos escasean, pero tiene su interés antropológico, al mostrar una sociedad segregada, y a la vez en lo que al género repercute tiene la virtud de haber introducido el concepto de comedia en el terror por primera vez en la historia del cine. Resulta interesante resaltar que en su momento la película dividió al público en dos, pero a la vez logró un moderado éxito en los dos sectores. Los únicos personajes verosímiles son los encarnados por afroamericanos, ya que los blancos están tan mal interpretados que carecen de vitalidad y resulta un horrible cliché. No debe pasar desapercibido el que en ningún momento hay una relación lacaya entre el sirviente negro y sus señores blancos. Así, el film pudo circular por los dos circuitos cinematográficos de la época. Probablemente los blancos encontraron en la película una comedia de miedo insulsa en donde los afroamericanos son simples sirvientes y los blancos los héroes. Mientras que el otro publico debió ver una película donde el villano no era nada sin la magia vudú de sus criados afroamericanos, de la misma forma que la pareja de héroes blancos estaría perdida si no fuese por su criado de color. Además se puede advertir a criados golpeando a sus patrones blancos, a un médico negro (profesión controversial para un afroamericano en esa época) y unos personajes también afroamericanos sumamente

simpáticos e inteligentes que contrastan la sosería de los blancos que por momentos parecen ser retratados como los auténticos zombis.

Algunos podrían decir (o bien acusar) que el verdadero culpable de la fusión entre estos dos géneros tan dispares fue el mítico Ed Wood, claro que no intencionalmente. Y el caso es que sencillamente Wood tenía tan poco talento que todos sus films (muchos de los cuales pasaron a la historia como las peores películas jamás realizadas, a consideración del AFI -American Film Institute-) resultaban delirios hilarantes llenos de incongruencias internas dentro del mismo mundo diegético que el director proponía en su historia. Quizá el caso más emblemático sea *Plan 9 from Outer Space* (1959, Ed Wood) que cuenta los andares de unos zombies alienígenas que vienen a la tierra para impedir el detonar de una pseudo-bomba solar que habría de acabar con la raza humana. Una verdadera joya dentro del cine bizarro que cuenta con la participación del ya para entonces fracasado y senil Bela Lugosi quien tuvo la desgracia de ser amigo del director en el momento en que este se encontraba en su apogeo, es decir, produciendo sus peores películas.

Paradójicamente su espantosa calidad hace de la película un fabuloso entretenimiento y ejercicio (errático) cinematográfico. Lo ridículas que son todas sus escenas hacen que esta sea una pieza de comedia no intencionada memorable, todo un representante de la ciencia ficción de Serie B de los años cincuenta. Así pues, la puntuación más baja se le puede dar bajo unos criterios objetivos para determinar su calidad, pero de un género como este, es decir, el subgénero de las películas malas de ciencia ficción, la película de Wood se muestra como el máximo exponente defendiendo el trono casi indiscutible de ser la peor película de todos los tiempos. Claro que en su momento la crítica no dudó en primero avasallarla con comentarios merecidamente atroces, pero sería el tiempo quien se encargaría de enpodiarla como un clásico de culto. Si todo el cine barato y malo fuera tan evidentemente patético,

terriblemente risible y estúpidamente carismático, entonces quizás no sería tan malo después de todo.

Curiosamente Ed Wood concebía el cine de la misma manera que Orson Welles, reconocido como uno de los cineastas más importantes del siglo veinte. Para él se trataba de un medio esencialmente para la transmisión de sensaciones, ideas y sentimientos, como todo artista lo intenta hacer. Su lenguaje cinematográfico era tan absurdo que lograba transmitir sensaciones completamente opuestas a lo que buscaba, pero estaba hecho con corazón y con coraje. Por ello, y por su manera de entender el cine, la crítica lo machacaba sin piedad. Irónicamente en la actualidad abundan en la industria de Hollywood multitud de directores y productores que ven el cine como un negocio y nada más. Sus superproducciones con abultados presupuestos millonarios pueden provocar reacciones en el espectador, pero nunca lo harán con la sinceridad que lo hizo Ed Wood. La comparación con Orson Welles se debe a que según él mismo, muchas de sus películas no habrían podido ser realizadas de otra forma, ya que si lo fueran, pese a que quizás serían mejores, ciertamente no serían suyas y carecerían de su personalidad. En definitiva aquel celo de autor al cual se fererían Rohmer, Chabrol y Truffaut en sus escritos den Cahiers du cinema. En el caso de Wood el concepto es el mismo. Si bien se sabe que no se trata de un buen director, se puede destacar que quizás algo del afecto y la simpatía que el tiempo le ha reconocido es consecuencia de su sinceridad a la hora de producir. Ejemplo que queda perfectamente demostrado en la película *Ed Wood* (1994, Tim Burton) donde el director encuentra en Johnny Depp una imitación dramatizada de la biografía ensalzada de quien quizás sea el antihéroe número uno del cine.

Luego de Ed Wood, todo resultó mucho más fácil, Hollywood había demostrado que daba cabida a las malas producciones realizadas con bajo presupuesto y pocas pretensiones artísticas. Sin embargo no sería hasta la década del ochenta que este híbrido entre géneros encontraría su lugar definitivo en la industria cinematográfica.

Tanto fue así que hasta el día de hoy se siguen realizando producciones que cuajan perfectamente bajo este mix de géneros.

El conocido actor Adam West (famoso por su papel en la serie de *Batman* de los sesentas) se vio implicado en dos cintas bastantes mediocres acerca de zombies que vale la pena mencionar. Primero vino *One Dark night* (1983, Una Noche Negra, Tom McLaughlin) donde se mostraba el ataque un grupo de muertos que salían de sus tumbas y atacaban a una jovencita que, como ritual de iniciación en la banda debía pasar una noche sola en el cementerio. Luego siguió *Zombie nightmare* (1986, Jack Bravman) en donde West interpretaba al policía y era el principal y único responsable por la muerte de un joven nativo, quien era resucitado por su madre (una bruja vudú) para vengarse de sus asesinos. Por supuesto que ninguna de las dos trascendió como un producto interesante tanto a nivel individual como película ni como contribución al sub-género que ya para esta altura contaba con propuestas mucho más interesantes. Lo divertido de estas películas es que realmente cuesta advertir las intenciones de sus realizadores cayendo en la relatividad de poder discernir sobre si fueron realizadas con intenciones de causar gracia o si se concibieron como película de terror (fallidas por supuesto).

Durante ésta no tan memorable década, los estudios *Troma*, siempre presentes en todo lo que salpicara un poco de sangre, produjeron un filme un tanto mediocre y olvidable llamado *Redneck Zombies* (1990, también conocido como *Muertos Vivos, el Show*, Pericles Lewnes) que homenajeaba a filmes de culto como *La masacre de Texas* (1974, Tobe Hopper) y las obras de Wes Craven mostrando a unos montañeses que destilaban alcohol en su nuevo alambique y luego se convertían en zombies bebiendo de su propio licor.

A principios de la década del ochenta, un desconocido cineasta de Míchigan consiguió demostrar que con un presupuesto reducido y mucha imaginación se podía crear una

película destinada a quedar en los anales del cine de terror. Un film de referencia y de culto que situó a un personaje en lo más alto del Olimpo de este género. Pese a que hoy en día [Evil Dead](#) (1981, Sam Raimi), difícilmente soporte una comparación técnica y estética con cualquier producción estándar actual, también se puede afirmar que en ninguna de las remakes que puedan plantearse se conseguirá un resultado mejor o siquiera similar al que lograron en su momento con esta película.

El argumento es simple y ya visto. Un pequeño grupo de jóvenes se dispone a pasar unos días en una cabaña aislada en medio del bosque, pero una presencia maligna los va asesinando uno por uno, poseyendo sus cuerpos y transformándolos en ridículos zombies que se comportan como nunca antes se los había visto. El guión manifiesta intencionalmente un total desprecio por cualquier atisbo de sutileza, los personajes no tienen profundidad ni desarrollo y el absurdo está presente en absolutamente todas las escenas que se muestran. Por su estética y su bajo presupuesto la primera parte de esta saga de tres películas se convirtió en un hito en el género de terror de serie B. No es solo una obra de culto, sino además una de las películas más influyentes dentro de lo que vendría en el mismo género. Se trata de la mitificación de un personaje que ha ido ganando adeptos a lo largo de los años y le valdría al director el reconocimiento suficiente que tuvo para luego pasar a ser uno de los realizadores más importantes del mainstream de Hollywood. Lo que hizo Sam Raimi fue adoptar unas bases preestablecidas y forjarlas y amoldarlas a su propio estilo dejando entrever grandes cualidades que le llevarían a filmar sin saberlo, una de las películas más importantes de la década. Además, pese a su inexperiencia en el campo, supo demostrar su inteligencia en la utilización del lenguaje cinematográfico, sabiendo generar atmósferas de lo más convincentes, inducidas por una banda sonora interpretada perfectamente a tono y una iluminación y fotografía que acompaña unos planos que hacen de Evil Dead una experiencia intensa y sobre todo nueva para la época y el género.

La secuela, *Evil Dead 2* (1987, Sam Raimi) es básicamente la misma película con un guión apenas modificado pero con un mayor presupuesto. Aquí, a diferencia de la primera película, Ash es un valiente héroe que acabará sustituyendo una de sus manos por una motosierra convirtiéndose así en una de las imágenes más importantes de la cultura popular a nivel mundial que ha llegado a protagonizar comics y videojuegos. A medio camino entre una continuación y una *remake*, Sam Raimi y Bruce Campbell vuelven a repetir la misma fórmula mostrando al héroe en una situación donde el libro de los muertos todavía no ha sido destruido dando lugar a nuevos personajes entre los que se destacarán sobretodo un amplio espectro de zombies absolutamente disimiles a los que se venían mostrando hasta entonces. Esta película es aclamada por ser una cinta con grandes dosis de humor negro, envuelto en una base de terror y comedia. Cada escena tiene la particularidad de buscar tanto la carcajada como el susto. El director ofrece aquí un trabajo tras las cámaras mucho más interesante y estético, con planos surrealistas y encuadres más penetrantes que se convertirían en una marca registrada en todas sus películas de aquí en adelante (véase el caso del famoso plano inclinado que puede verse hasta en sus películas más recientes como *Drag me to hell* -2009, Sam Raimi-). El mayor presupuesto incide positivamente en el apartado de efectos especiales. Bruce Campbell, será torturado hasta el hartazgo por zombies, demonios y todo ser maligno que se interponga en su camino, dependiendo ahora más marcadamente en su capacidad de interpretación y ese carisma que tanto sedujo a los fanáticos.

Las desventuras de Ash darían lugar a una tercera parte de la saga. Esta vez mezclando un estilo muy poco convencional y varios géneros tales como el gore, la comedia, el terror y hasta el género épico ya que el protagonista viaja a la edad media para combatir al mismísimo ejército de las tinieblas (lo cual da nombre al título en inglés). Mientras que *Evil Dead* apuntaba al horror y tuvo éxito (en parte gracias a un agraciado comentario de Stephen King, que terminó haciéndose eco en la prensa),

Evil Dead 2 vino como una especie de remake del film original, pero más en tono de comedia. Lo que pocos esperaban (probablemente tampoco su director) era que *Evil Dead 2* terminara por ser un éxito tal que al fin lanzara al estrellato a Sam Raimi. *Army of Darkness* (1993, Sam Raimi) es la continuación, y sigue el mismo estilo de comedia macabra y disparatada que caracterizaba la segunda de la entrega.

Pero *El Ejercito de las Tinieblas* pese a ser una película importante, no es tan pulida como la primera parte. Algo que puede sonar paradójico ya que para esta altura el director contaba con un presupuesto mucho mayor y los recursos técnicos estaban al alcance de su mano. En *Evil Dead 2* Raimi conducía una verdadera obra maestra de la comedia macabra, pero aquí decide jugar su propia versión al mejor estilo *El Señor de los Anillos* con un ejército maligno, un asedio a un castillo y la defensa desesperada con llegada del socorro a último momento. Se trata más que nada de un guión que se encarga de rellenar todas las secuencias con referencias y escenas de otros filmes clásicos del cine fantástico. Ash llega a la edad media con su *Oldsmobile* y sus armas, y es lanzado a un pozo a enfrentarse a un ser que está entre zombie y demonio. Con la derrota de los monstruos se gana el derecho a exigir su liberación y el regreso a su época pero memoriza mal el texto "Klaatu Barada Nikto" que es la frase usada en *The Day the Earth Stood Still* (1951, Robert Weine) para detener al robot *Gort*, y termina por provocar una nueva hecatombe, liberando al ejército de muertos vivos, que se lanza a recuperar el *Necronomicon* (libro de los muertos) una vez más. Quizás un guiño a la nueva secuela que jamás se concretó.

Como interesante punto y aparte vale la pena mencionar el atípico caso de Sam Raimi, que pese a que luego de realizar películas absolutamente personales como las aquí mencionadas, al seguir su carrera con productos más Hollywoodenses y *mainstream* (también conocidos como *blockbusters*, cuya interpretación más sencilla sería "pochocleros") realizó con su saga de *Spiderman* algo curiosamente similar a lo que hizo con la saga *Evil Dead*. La primera *Evil dead* resultó ser una película que pese

a su bajo presupuesto y su excesivo derroche de sangre y énfasis en el aspecto más *gore*, comparada con las que siguieron se trató de la más seria de las tres (entendiéndose por seria, la más fiel al género de terror). Consecuentemente, la secuela fue una suerte de híbrido perfecto entre la primera y la tercera, que como ya se ha denotado mostró casi iguales cantidades de condimentos de comedia que de terror. Así el paralelismo para con las *Spiderman* es innegable. La primera por introducir al personaje, crear un perfil determinado, marcar un arco evolutivo del mismo y sostener lo más fielmente el género atinado, se trata en parte de la más “seria”. Mientras que la segunda parte jugó el mismo rol que la secuela de *Evil Dead*, mezclando situaciones casi cómicas con heroicas y propias del género al que apunta. Y por último, *Spiderman 3* (2007, Sam Raimi), pareció casi enteramente un ejercicio de humor del director.

La audiencia encontró una vez más en *El regreso de los muertos vivos* (1985, Dan O'Banon) que a veces el miedo que se siente al ver una película puede estar bien acompañado por situaciones humorísticas. La época no fue exactamente la mejor para el nicho de los zombies, y en un subgénero invadido por obras olvidables, a pesar de su título engañoso, esta película es una de las piezas distinguidas de la década. Es originaria, cómo lo es prácticamente todo el género de manera indirecta, de la clásica *Night of the Living Dead* (1968, George A. Romero). Años después de estrenada, sus dos guionistas, John Russo y Romero, se disputaron el uso del término “*living dead*” (muerto vivo) en el título de posteriores producciones. El veredicto determinó que Romero debería conformarse con usar simplemente “*dead*” (de allí que todas sus siguientes producciones terminan con un “*of the dead*” – “de los muertos” –), mientras que Russo pudo hacer lo que quisiera con “*living dead*”. De lo cual al final hizo una novela. Romero continuó su saga con la importantísima *Dawn of the Dead* (1978, George Romero) mientras que Russo vendió los derechos de su propia historia de zombies a un estudio cinematográfico. El proyecto se retrasaría largo tiempo debido a

varios cambios de director pero finalmente vería la luz en 1985 gracias a Dan O'Bannon, y además vencería ampliamente, en términos de taquilla, a la tercera parte de la saga de Romero, *Day of the Dead* (1985), estrenada ese mismo año.

Pese a que son los films de Romero los considerados como auténticos clásicos del cine de zombies, la primera entrega de *The Return of the Living Dead*, lograba un estilo fresco para contar una historia de putrefacción. Con su mórbido sentido del humor, un guión bastante lúdico y dosis satisfactorias de *gore*, lograron que un amplio público, que ya dominaba las claves del subgénero, amara estos nuevos cadáveres viscosos. La historia comienza cuando Frank, el dueño de un pequeño negocio le cuenta a su empleado Freddy que los hechos narrados en *Night of the Living Dead* realmente sucedieron, pero para no meterse en problemas con los militares, el director de la película tuvo que ocultar la verdadera causa de la reanimación de los muertos (explicando así el porqué de la no explicitación del origen de la plaga). Se trataba de un gas tóxico preparado por el Ejército de Estados Unidos, originalmente pensando para ser rociado sobre marihuana, pero que resultó tener efectos secundarios muy particulares sobre la carne muerta. Los cadáveres reanimados accidentalmente fueron capturados por el Ejército y escondidos. Pero debido a un error administrativo, uno de ellos fue enviado al local en cuestión, de modo que luego de un “¿Quieres ir al sótano a verlo?” el muchacho y el dueño del lugar desatarán una de las plagas más mortíferas del cine hasta la época.

A diferencia de los carnívoros muertos vivos de George Romero, aquí los muertos tienen como preferencia culinaria la ingesta de cerebros de los vivos. En una escena célebre, los personajes capturan el tórax de una mujer y le preguntan la razón de esta exquisitez. “Comer cerebro calma el dolor de estar muerto, el dolor de sentir la propia putrefacción” es la respuesta que se les da. Lo cual resume de manera interesante el motivo por el cual estos seres ambicionan tanto los cerebros. Entre otras razones, *The Return of the Living Dead* es hoy una película entrañable para mucha gente porque es

una ficción imbuida de la cultura pop de los ochentas. Se puede encontrar en ella sonidos y colores que ahora son característicos de la época. El vestuario, el diseño de créditos, los nuevos punk, los sintetizadores en la banda sonora, y hasta los efectos especiales perfectamente ochentosos hacen de la película un perfecto retrato de una época. Además el personaje Trash (Linnea Quigley) se la pasa desnuda durante casi toda su existencia en la película, denominada por los fanáticos de la película la mujer-zombie más sexy del género.

No obstante, acorde a muchos críticos de cine de la época (y ciertamente algunos otros actuales) la mejor del período de los ochenta/noventa fue *Braindead* (1992, Peter Jackson). Aquí el director nacido en Nueva Zelanda mostraba los desórdenes causados por un mono-rata de Indonesia que iniciaba con su mordida una epidemia de zombies en un pequeño pueblo, algo que algunos en su momento acusaron de controversialmente similar al respecto del mito del origen de la enfermedad del SIDA. Pese a lo ridículo del asunto, se trata de un filme sumamente inteligente, entretenido y repleto de sangre (con una secuencia que ha sido denominada como "el derroche de sangre más abundante en menor tiempo" de la historia del cine).

No se trata solamente de rendir homenaje a un director que se ha limitado a incrementar los niveles de sangre y tripas hasta límites insospechados. Se trata de reconocer el merito de haber elevado y potenciado exageradamente las habituales dosis de gore del cine fantástico y de terror de los años setenta y ochenta a través de nada menos que una comedia, algo absolutamente impensado hasta el momento. Es una comedia que aunque parezca imposible, consigue sublimar su potencial humorístico generando incontrollables espasmos y malestares físicos que cualquier persona haya experimentado hasta ese momento con una película.

Como dato curioso, cabe mencionar la traducción que se le hizo a la película en España, que esta vez, pese a lo ridículo fue sumamente acertada y concisa: *Tu*

madre se ha comido a mi perro. Tan solo dar conciencia de una película con nombre semejante obliga de inmediato el ir a buscarla, y fue quizás este uno de los motivos por los cuales en España la película fue sumamente exitosa. Y es que si hay una mujer que come perros ajenos sencillamente vale la pena ser visto. Con *Braindead* cualquier aberración imaginada quedó pequeña. Se trata de uno de los padres del gore por excelencia, que además ya venía con el antecedente de *Mal Gusto* (1987, Peter Jackson). La película destila humor, corazones, pus, destripamientos, amputaciones, cajas torácicas y sobre todo sangre, mucha sangre.

Luego, el nuevo milenio trajo consigo particularmente una película que también obtendría su lugar en el podio de las mejores de esta atípica mezcla de géneros. *Shaun of the dead* (2004, Edgar Wright) se convertiría en la parodia que todos encasillaron desde un principio como un engendro similar a las *Scary Movie* que se venían produciendo hasta entonces. No obstante, de la mano de Simon Pegg, *Muertos de risa* (tal su título en español) supo ganarse su lugar entre la crítica y la taquilla.

Shaun of the Dead es en realidad una sátira del género puesto que una parodia repite casi exactamente escenas enteras, mientras que una sátira construye una historia desde cero para ironizar sobre la marcha acerca de los clichés del género. Un claro ejemplo de esto es *El Regreso de los Muertos Vivos* (1985, Dan O'Bannon) escrita y dirigida por Dan O'Bannon (uno de los creadores de *Alien*), y producida por ex socios de Romero de la primera *La Noche de los Muertos Vivos*. Al igual que *Noche Alucinante 2* (1987, Evil Dead 2, Sam Raimi) le debe bastante a Romero e ironiza sobre los zombies.

La visión de *Shaun of the Dead* trasciende la trama superflua de un apocalipsis zombie y profundiza en los conflictos de Shaun (el protagonista, interpretado por Pegg), su novia y sus amigos. El director decide realizar un completo arco evolutivo de los

personajes principales como para provocar interés en ellos y en su historia, con lo cual la aparición de los zombies no deja de ser incidental. De alguna manera, más que una comedia de terror *Shaun of the Dead* es una comedia romántica con zombies en donde los mismos no son más que el contexto de la historia de amor principal.

Existen algunos detalles interesantes que vale la pena comparar con las películas de Romero. Mucho se ha dicho de que los zombies de Romero representan metáforas sociales. Desde la sociedad intolerante de *La noche de los muertos vivos*, hasta un paralelismo con el consumo desenfrenado de *El Amanecer de los Muertos* (nótese la escena en que Shaun va a comprar algo a la tienda y pese a haber unos zombies ambulando por el lugar él ni siquiera lo advierte y sigue su rutina como si nada sucediera). De ser así, *Shaun of the Dead* utilizaría a los zombies como símbolos de la rutina. El protagonista no distingue al principio a los muertos vivos de otros vecinos y transeúntes. Cuando rompe su rutina es exactamente cuando los zombies los atacan, y al final, cuando Shaun y Liz aceptan tener una vida casera es cuando los zombies desaparecen. Es por estos detalles que *Shaun of the Dead* merece ser reconocida como una comedia inteligente que ha sabido integrar a los zombies dentro de su estructura clásica.

Este extraño y atípico híbrido cinematográfico significó una nueva vertiente y oportunidad para que el género pudiera renovarse ofreciendo nuevas alternativas argumentales utilizando siempre el mismo eje temático y de protagonistas encargados de personalizar el terror.

Capítulo 6: Las películas nacionales: Argentina también produce.

Si bien es indudable que la palabra zombie en Argentina a nivel cinematográfico en una primera instancia puede causar asombro o en su defecto (para aquellos más interiorizados con el género) puede relacionarse con la película *Plaga Zombie* (1997, Pablo Parés y Hernán Sáez), lo cierto es que existe un antecedente que viene desde la década del sesenta respecto del género en Argentina.

Siendo León Klimovsky uno de los pocos que realizaba películas de terror en Argentina, al radicarse a España (donde siguió su carrera incursionando en otros géneros además del terror como por ejemplo el Western) entre las películas de Armando Bo y los irrepetibles desnudos de Isabel Sarli, las comedias picarescas de Alberto Olmedo y Jorge Porcel y un puñado de films de denuncia de Enrique Carreras, el único que verdaderamente hacía cine de terror era Emilio Vieyra, con intenciones de venderlas en el mercado latino de Estados Unidos. De esta manera se puede afirmar que la primera película de zombies argentina fue *Extraña Invasión* (1965, Emilio Vieyra) en la cual las personas son convertidas en autómatas gracias a los rayos catódicos que salen de la televisión (con algo de crítica social por supuesto). Dicho esto cuesta creer que Vieyra no se haya visto influenciado por *La Invasión de los usurpadores de cuerpos* (1956, Don Siegel), y en la inmensa cantidad de películas macarthistas que dio el período de los cincuenta en Norteamérica. El cine argentino encontró en Emilio Vieyra a un verdadero precursor que durante largo tiempo, se dio el lujo de rodar películas al mejor estilo American International Pictures, dotando a sus producciones de elementos y temas espinosos como drogas, travestis, sangre, sexo y comunismo.

Así como Estados Unidos sufrió la inquisición de las listas negras y el macarthismo, en Argentina todos los elementos comunicacionales referidos a la publicidad y cualquier

tipo de discurso enunciado de manera audiovisual también sufrió cierta censura en las distintas dictaduras militares. Para comprender esta manera de censurar y a la vez comunicar desde el punto de vista de los militares, es necesario conocer al menos mínimamente lo que la doctrina de seguridad nacional implicaba. Este nombre le fue dado a la política realizada por las dictaduras militares latinoamericanas que implicaba la total censura de todo discurso que pudiera ser identificado como una amenaza de presuntas inclinaciones terroristas, guerrilleras, comunistas o sencillamente contrarias a las de la doctrina. El argumento que presenta la doctrina es que se trata de ideologías antinacionales, foráneas y perversas, frente a lo que se debía conservar que era el concepto de patria, propiedad y familia. Por lo tanto muchas cosas comienzan a verse como peligrosas, no solo de los guerrilleros sino de cualquier otro simpatizante. La idea central es que estos discursos y publicidades intentan mostrar un país unido por el amor a la patria y sin diferencias entre los propios habitantes. En este contexto, Enrique Carreras y Emilio Vieyra serían los dos cineastas más vinculados al gobierno militar en su contribución para con la cinematografía nacional más partidaria por aquellos años. El primero con la ultraconservadora *Así es la Vida* (1977, Enrique Carreras) y el segundo con *Comandos Azules* (1980, Emilio Vieyra) una encendida defensa de las controvertidas fuerzas policiales. Fue por esta época que Vieyra dejó de lado sus proyectos de cine de terror para embarcarse en algo con tintes más políticos.

Y si el cine de género es escaso, las producciones de terror y cine fantástico criollas son aun más efímeras. Se puede contar la historia de Borges de *Invasión* (1969, Hugo Santiago), *Sangre de Virgenes* (1967, Emilio Vieyra), *Extraña Invasión* (1965, Emilio Vieyra) con Richard Conte de visita en las pampas argentinas, *La Sonámbula* (1998, Fernando Spiner) y *Condor Crux* (2000, Juan Pablo Buscarini, Swan Glecer y Pablo Holcer) por mencionar algunas del cine fantástico argentino, pero menospreciado por la crítica y los productores (que parecen no saber que un productor como Roger

Corman cultivó una importante fortuna desarrollando cine de serie B en Estados Unidos, y además entrenó a muchos de los directores más populares y exitosos contemporáneos como Coppola y Spielberg), la ciencia ficción y el horror parecen ser dos extraños que nunca terminarán por integrarse completamente a la cinematografía nacional. Solo como dato curioso, resulta increíble que luego de casi cincuenta años no se haya realizado una película de la historia de ciencia ficción argentina más conocida por excelencia: *El Eternauta* (historieta creada por el guionista Héctor Germán Oesterheld y el dibujante Francisco Solano López, Serializada en la revista semanal Hora Cero entre 1957 y 1959).

Años más tarde y muchas producciones fallidas de por medio, Argentina concebiría la película de zombies por antonomasia: *Plaga Zombie* (1997, Pablo Parés y Hernán Sáez). Aquí los fanáticos del género encontraron en la gente de Farsa Producciones motivos para alegrarse ya que para dicha fecha realmente aparecía en el país una película que verdaderamente respondía a este subgénero (por supuesto con un adicional que también podría encajarse bajo la categoría del capítulo anterior “El terror y la comedia”).

Aquí la premisa es bastante sencilla: Mike Taylor es secuestrado por un ovni en la azotea de la casa de un amigo. Al poco tiempo Mike regresa, pero algo en él ha cambiado. Poco a poco su cuerpo comienza a mutar y descomponerse convirtiéndolo en un zombie sediento de sangre y cerebros. Ahora su amigo deberá enfrentarlo a él y a otros cientos de zombies infectados. Como se puede advertir, pese a la sencillez de la trama, existe un claro paralelismo y homenaje sobre todo a Ed Wood en su *Plan 9 from outer space* (1958, Ed Wood) donde la causa de la infección es muy similar si no la misma.

Pese a la exigua y deliberada mala calidad de los efectos y de la poca experiencia en actuación de los intérpretes, *Plaga Zombie* entrega todo lo que se puede esperar del

género: sangre, tripas, cerebros y zombies comiendo gente por doquier. Además logran alejarse de la clásica imagen del zombie lento y algo estúpido que ya se ha visto tanto con anterioridad, lo cual en ese sentido implica que la película a nivel conceptual logra mantenerse actual en su propuesta. Aquí los zombies atacan con ferocidad, tienden emboscadas a los héroes y hasta se piden una pizza mientras juegan al póker.

Puede resultar poco creíble que los realizadores de tan solo 17 años de edad, que contaban con un presupuesto de 200 dólares y una cámara de video hogareña hayan logrado convertir su película en un film de culto, sin embargo, eso es exactamente lo que lograron. Gracias a su humor *trash* (con características similares al *gore* pero con tintes más humorísticos) y mucho pero mucho ketchup (condimento que verdaderamente utilizaron para simular la sangre) lograron quedar para siempre en la filmografía fantástica argentina.

Cuatro años más tarde, con *Plaga Zombie: Zona Mutante* (2001, Hernán Saez y Pablo Parés) los realizadores de Farsa Producciones saciaron las ansias del público de ver una segunda parte que prometía decepcionar a los más fieles y puristas de la primera que rescataban el espíritu clase B de bajo presupuesto. Sin embargo optaron por mantener la misma premisa modificando mínimamente ciertas vertientes de la historia y enfatizando más en coreografías de lucha y FX que denotaban mayor producción e inversión por parte de los productores (es decir, los mismos directores y otros actores colaboradores). Quizás uno de los puntos más flojos es que durante largo rato parece que se estuviera ofreciendo una *remake* de su propia película, en el sentido de que toma los mismos elementos que la original (héroes vs. zombies) y los reformula muy vagamente.

Muy probablemente una crítica estricta podría encontrarle varios detalles reprochables como ciertas cuestiones técnicas o algunas secuencias excesiva e innecesariamente

prolongadas, pero semejante análisis no tiene sentido en una película que no tiene la pretensión de ser perfecta y que en el fondo sí logra mantener el espíritu clase B de su predecesora.

Resultó curioso que como extraño fenómeno social y político, para la época en que se estrenó *Plaga Zombie: Zona mutante*, en Argentina se estaba dando un panorama bastante particular en el cual cuando los espectadores salían del ya fundido cine Cosmos, se encontraban con una situación paradójicamente similar al apocalipsis planteado en la película. Sin la presencia de zombies pero con saqueos, cacerolazos y policías por todos lados tratando de contener al iracundo pueblo que había sufrido una de las crisis más profundas de los últimos tiempos. Lo que la película mostraba era una ciudad uncida en ficticias tinieblas que los cineastas argentinos habían planteado, mas lo que la realidad ofrecía era un panorama alarmantemente similar.

Actualmente, al mejor estilo George Romero, la gente de Farsa parece haberse propuesto convertir su creación en una trilogía (y quizás algo más). Según fuentes oficiales (su sitio web), *Plaga Zombie 3: Revolución Tóxica*, se encuentra en la etapa final de postproducción, habiéndose terminado recientemente el proceso de rodaje. La película marcaría el cierre de la trilogía de los no muertos que toman la autodenominada "Republica de Haedo" (lugar del cual los realizadores son oriundos y se ha convertido en todo un leit motiv a lo largo de sus producciones, tanto a nivel cinematográfico como de videoclips). Tal como sucedió con las primeras dos entregas, se espera que la tercera parte sea estrenada en el circuito alternativo, así como también que recorra algunos festivales del género en distintas partes del mundo.

Hasta aquí a lo largo de la historia los realizadores del ámbito nacional se la han rebuscado como pudieron para concretar sus proyectos más bien propios de un cine alternativo no tan *mainstream* (entendiéndose por tal cine estrictamente comercial y masivo). En parte el problema es que el Instituto Nacional de Cine y Artes

Audiovisuales (INCAA) hasta ahora rara vez se ha arriesgado a financiar un proyecto cinematográfico que involucre un género como este. El cine fantástico y de terror parece haber quedado relegado para las pequeñas productoras independientes (como Farsa Producciones) que se aventuran por cuenta propia (y con capital propio) a triunfar en un mercado cuya promoción es poca y muy reducida.

Por eso lo importante es destacar que Farsa Producciones, muy a contramano de toda la Argentina (desde los cineastas del *establishment* hasta los más politizados), realizó una película completamente distinta a lo que se ofrece comúnmente en las salas nacionales. La (hasta ahora) trilogía de *Plaga Zombie* no es ni nunca pretendió ser una obra maestra, simplemente promete algo más de una hora y media de alto entretenimiento y *gore* para un público muy específico.

Capítulo 7: La reivindicación de los zombies tras más de 80 años de historia.

7.1. Las películas más recientes.

El 11 de Septiembre del 2001 cambió la historia para siempre afectando a la industria del cine como a tantas otras. El para entonces presidente norteamericano George W. Bush logró que el cine de terror por primera vez se volviese zombie casi en su totalidad. Ya sea para avalar la polémica “guerra contra el terrorismo” o para denunciar la farsa que se estaba vendiendo con la misma, algunos jóvenes directores reconocieron la metáfora que se oculta tras las películas de muertos vivos. El hecho de sugerir el canibalismo a través de un individuo comiéndose a otro pudo de algún modo remontarse a los horrores de la guerra y sus consecuencias. Por ello, el cine contemporáneo de terror resulta ser no tan rebuscadamente un reflejo o si se quiere una metáfora de la sociedad en la cual tales historias se gestan.

Si se hace a un lado al film *Rabia* (1977, David Cronenberg), cuya presencia de zombies o no zombies ya se ha puesto en tela de juicio capítulos atrás, probablemente la primera en pertenecer a este proceso auténticamente fue *Exterminio* (2002, Danny Boyle). Uno de los aspectos más novedosos de esta película fue el hecho de que los muertos vivos no están en realidad muertos, sino que son personas infectadas por una especie de rabia que los transforma en individuos sumamente violentos y contagiosos. Aquí la metamorfosis se da no por medio de la muerte o siquiera la falta de justificación absoluta, sino por el contagio a partir de una mordedura, aunque originalmente la infección se ve desatada por medio de un virus. Esta vez los zombies son sumamente violentos, rápidos y mucho más peligrosos que los anteriores. La cinta trata sobre la supervivencia y el desorden que acoge a Gran Bretaña ante un súbito virus de la ira, que en tan solo 28 días afecta a toda la isla convirtiendo a la población en una especie de iracundos zombies con los ojos chorreantes de sangre e ira. A partir de esta premisa, Danny Boyle presenta un film desarrollado en su mayoría a plena luz

del día (dato curioso si se tiene en cuenta que la mayoría de los que se ha hablado suceden primordialmente en un ámbito nocturno) que crea una atmósfera introduciendo al espectador en la situación del personaje principal y a la vez implantando la necesidad y la inclinación instintiva de sobrevivir al presente caos. Al poco tiempo del comienzo de la película se descubre que no sólo el virus es la causa del caos, sino que incluso en este tipo de situaciones extremas, el hombre demuestra ser el animal más torpe y egoísta poniendo en peligro a sus iguales para beneficio propio. Lo realmente aterrador de la cinta es que estos infectados que parecen recién salidos de la tumba, son en realidad gente enferma, ni más ni menos. No se trata de seres sobrenaturales resucitados por un conjuro de magia negra sino personas que simplemente tienen las facultades mentales totalmente perturbadas y casi no son responsables de sus acciones ya que actúan bajo el instinto básico de querer sobrevivir del mismo modo que lo haría un animal. El problema surge precisamente cuando alguien se comporta así sin estar infectado por ningún virus. Y es aquí cuando resulta casi imposible recordar todas las películas a las cuales Boyle hace homenaje con ese simple manifiesto.

En cuanto al meticuloso dato respecto a si se trata de una película de zombies o infectados, el director enfatiza puntualmente en el hecho de que sus “seres” son en realidad humanos infectados por un virus que los lleva a actuar de tal modo. Si bien es cierto que para ser zombies deben morir en primera instancia, nunca se llega a esclarecer del todo si dicha situación se produce previo a la infección. No obstante lo que aquí se tiene en cuenta a la hora de incluir el film o no en este subgénero cuyos límites son imposibles de trazar con puntualidad, es la idea de que la película cumple con todos los rasgos típicos de este tipo de cine. Sería un tanto injusto realizar un trabajo de investigación haciendo a un lado a esta pieza ya que su contribución al subgénero resulta ser lo suficientemente importante como para analizarla.

Al poco tiempo se estrenó *Dawn of the dead* (2004, Zack Snyder), una *remake* de la popular película de Romero originalmente filmada en 1978 bajo el mismo nombre con un mayor presupuesto y éxito taquillero que las anteriores dos de la trilogía. Aquí Snyder demuestra que no es sólo Romero el único capaz de realizar una buena película que involucre muertos vivos. A diferencia de la entrega original, el debutante director ofrece un relato sumamente ágil en donde transforma a los torpes y hediondos zombies en una amenaza voraz sumamente vertiginosa, cuyos zombies demuestran características similares a los de Boyle.

La década de dos mil de algún modo sirvió para resumir y reflatar un poco de todas las variaciones que el sub género ha ofrecido, y más allá de la calidad estética y argumentativa de las películas, claramente se puede afirmar que al menos ha sido una época rica en propuestas. Incluso ha habido lugar para grandes aberraciones como *House of the dead* (2003, Uwe Boll) cuyo infame director saca rédito del fracaso económico de sus películas. Pese al fracaso comercial y especialmente popular y crítico de sus producciones, Boll se alza como un parásito de las políticas económicas de la industria del cine alemán. A fin de incentivar el crecimiento de las producciones independientes alemanas, el gobierno suele devolver el 50% de la inversión a sus realizadores y además solamente deben pagar impuestos sobre las ganancias, motivo que incentiva al director germano a apuntar a que sus films fracasen a nivel popular pero no así a nivel personal cuyo rédito le permite sacar importantes diferencias económicas en tanto no sobrepasen el costo total que se le otorga para el proyecto. Fiel a esta mediocre ambición, Uwe Ball se jacta de haber realizado las adaptaciones de videojuegos al cine más abominables que el cine haya visto jamás.

Probablemente el aporte más significativo al género lo dieron los directores Quentin Tarantino y Robert Rodríguez en una colaboración que emulaba las películas *grindhouse* de los años setenta. *Grindhouse* es el término que los americanos utilizan para denominar a los cines de barrio especializados en proyectar filmes de bajo

presupuesto. La traducción literal sería algo como “casa de rutinas”, aunque quizás lo más acertado sería “cine de variedades”. Este tipo de cine ha existido siempre, películas sin calidad artística, hechas con fines puramente comerciales y cuyo argumento de venta es la temática principal semi-prohibida de la misma. La curiosidad de Grindhouse es que se trata de un intento de imitar los más mínimos pormenores del doble programa de aquellas épocas. Hay falsos trailers, la cinta está rayada a conciencia, hay errores de enfoque deliberados, faltan carretes y por momentos el celuloide directamente se quema. Es como una simulación virtual del cine de variedades. Aquí, particularmente Rodríguez en su *Planet Terror* (2007, Robert Rodríguez), pese a denotar que todo se trata de una broma (también llamada homenaje) de proporciones mayúsculas, logra recobrar ese estilo típico de las películas de serie B, exagerando la historia y abusando de escenas repletas de *gore* gratis e innecesario. El director parece haber filmado una película presuntamente adulta bajo la inconmensurable mirada de un niño con juguetes nuevos.

Mientras la humanidad se sumía en una era caracterizada fuertemente por la violencia, el cine de terror se transformó en un buen espejo capaz de reflejar lo que estaba sucediendo. El dolor del presente ha puesto a los zombies como uno de los principales referentes a la hora de contar historias de terror. Por eso, explicando este subgénero, de alguna manera también se puede explicar el mundo en que tales películas son concebidas.

7.2. Los zombies en los videojuegos.

Al hacer referencia a los videojuegos, bien podría decirse que dentro del trabajo de investigación planteado, se trata quizás del nexo perfecto entre lo audiovisual y lo interactivo, motivo por el cual muy sencillamente puede reducirse en un capítulo parte de la justificación de la elección del tema. Además, previo a establecer los puntos y

paralelismos más fuertes que existen entre la industria cinematográfica y la de los videojuegos, cabe mencionar ciertos datos pertinentes al proceso investigativo.

No se debe pasar por alto el hecho de que la producción de un videojuego entre sus muchas etapas incluye la realización de las famosas cinemáticas que preceden a la acción. Se trata de aquellas secuencias previas que sirven para ilustrar el contexto narrativo del juego. Lejos quedaron ya aquellos juegos que sencillamente ofrecían la acción o interacción sin aunque sea un breve prelude contextual que sitúa al usuario en la atmósfera y el contexto que el videojuego propondrá.

Además, el proceso de creación de un juego (salvando las obvias distancias) no difiere tanto del de una película. Si bien ya de por sí se plantea que el consumidor deja de ser un espectador para pasar a ser un usuario, la experiencia de la cual formará parte será percibida de manera similar a una película. Si bien un usuario puede elegir saltar la historia de un juego, existe detrás de la interacción planteada la intención de contar una historia, al menos en la mayoría de los juegos.

Actualmente la industria de los videojuegos resulta muchísimo más prolífica (a nivel económico y popular) que la industria del cine. Y de algún modo mucho se deben entre sí. Pese a que popularmente suele reconocerse que hasta el día de hoy nunca se ha adaptado de forma completamente satisfactoria un videojuego para el cine, sí se logró realizar lo contrario, es decir un buen videojuego tomando como base una película (sobran ejemplos como *Transformers 2* –lanzado en Junio del 2009-, *Príncipe de Persia* -la última versión lanzada en Mayo del 2010-, *X-Men Origins: Wolverine* – lanzado en Junio del 2009-). Aun así por algún motivo casi esotérico los videojuegos y el cine nunca supieron aliarse lo suficiente y satisfactoriamente como para realizar un producto completo. Sobran ejemplos y quizás aquellos de las películas adaptadas de comics sean los más enigmáticos. La saga de *Iron Man* y de los héroes más populares de *Marvel Comics* y en menor medida de las historietas de *DC*, suelen defraudar en

sus adaptaciones a videojuegos. Resulta curioso advertir cómo muy a menudo se lanzan juegos de superhéroes que no son basados en películas y sí triunfan en el mercado. Mientras que el juego resulta ser un producto apresurado consecuencia del furor que puede causar una película, probablemente el videojuegos fracase.

Por lo general, los juegos con muertos vivos se caracterizan por ser de cuerpos humanos extrañamente resucitados, es decir, una suerte de fantasmas al mejor estilo de terror asiático. Estos personajes de los juegos son personas muertas que sufrieron una especie de hechizo vudú o son consecuencia de un virus, pero lo más importante es que no tienen voluntad propia, demostrando así que en parte se sigue siendo fiel a los orígenes del mito del zombie. Los personajes suelen ser monstruos sin cerebro ni sentimientos que tienen como único objetivo alimentarse de cerebros humanos, motivo por el cual resultan ser excelentes y desafiantes adversarios. En muchas ocasiones ni siquiera se hace alusión al origen de la mutación que ha convertido a la población en zombies (véase el caso de la ya a esta altura famosa y popular saga *Left 4 Dead 1 y 2* –lanzadas al mercado en Noviembre del 2008 y Noviembre del 2009 respectivamente). Algo similar a lo que sucedía en las primeras películas de Romero.

En el año 1993, Lucas Arts, de la mano de Konami lanza lo que sería el primer videojuego de zombies llamado *Zombies ate my neighbors*. Aquí el vecindario sufre una invasión de zombies asesinos y el responsable es un científico loco. Zeke y Julie los protagonistas deberán intentar capturar e impedir que el vecindario entero muera. Con tan solo un radar y armas de lo más absurdas el usuario debía superar los cincuenta y cinco niveles a modo de laberintos, todos infestados de cadáveres, momias, arañas gigantes, vampiros y demás monstruos que dificultaban el objetivo de salvar por lo menos a uno de los diez vecinos. Existían también *passwords* que variaban según qué tantas personas se rescatara. Todo estaba presentado a modo de homenaje burlesco a películas de terror de serie B con muchos momentos que hacen

honor a un sinfín de producciones de las cuales vale la pena mencionar las más pertinentes:

El nivel 5 llamado *Weird kids on the block* hace alusión explícita a *La invasión de los usurpadores de cuerpos* (1956, Don Siegel).



Fig. 2 Captura de pantalla del juego *Zombies ate my neighbors*

Tal como lo ilustra la imagen, se trata de vainas rojas similares a las esporas provenientes del planeta rojo de las cuales salen copias visualmente idénticas a los seres humanos presentadas en la película de Don Siegel.

La primera aparición del enemigo principal del juego se da en el nivel 7 llamado *Dr. tongue's castle of terror*. Aquí el personaje está basado en otros dos personajes de igual nombre. Por un lado en el zombie de la película *Día de los muertos* (1985, George Romero) y en el personaje que con éxito caracterizara John Candy para el show canadiense de comedia SCTV emitido entre finales de los setenta y comienzos de los ochenta.



Fig. 3 Comparación entre el zombie de *Día de los muertos* y el de *Zombies ate my neighbors*

Indudablemente la saga de juegos de zombies más longeva, popular y conocida de la historia es *Resident Evil*. De la mano de la amenaza creada por la corporación ficticia conocida como “Umbrella Corp.”, el equipo de realizadores de Capcom inventó un virus (llamado el T-virus) que convierte a las personas en seres salvajes, estúpidos y sin uso de la razón, que solo se preocupan por la ingesta indiscriminada de carne humana. Con más de 14 títulos lanzados en múltiples plataformas desde hace más de 20 años, el juego principalmente propone una atmósfera llena de suspenso y sustos por doquier, situaciones en donde la munición escasea y hace de la resolución de ciertos *puzzles* un recurso necesario para avanzar y no ser convertido en zombie.

Naturalmente este éxito fue absorbido al poco tiempo por los siempre oportunistas productores de Hollywood quienes de la mano del director Paul W.S. Anderson en el año 2002 lanzaron lo que sería la primera película de una saga cinematográfica que promete ser tan larga como la de los videojuegos. *Resident Evil* (2002, Paul W.S. Anderson) comienza con la difusión de una serie de rumores que involucran llamados a la policía advirtiendo la presencia de ciertos seres que acechan a los ciudadanos promedio del lugar. Enseguida los rumores se convierten en pesadilla para los protagonistas y sobre todo para la excéntrica Mila Jovovich (que es curiosamente la esposa del director). Paul W.S. Anderson parece ponerse en función de reportero y contar la historia de manera casi testimonial en lo que de a momentos se asimila a un video casero grabando los acontecimientos en una tenebrosa mansión infestada por zombies y una joven con capacidades particularmente especiales.

En lo que al mito del zombie se refiere, no es casualidad que tanto esta primera entrega cinematográfica de *Resident Evil* como las tres que vinieron luego, no sumen absolutamente nada a la narrativa del género. En realidad como en tantos otros casos, la fórmula utilizada aquí se vale de toda la construcción de estos personajes que se ha dado a lo largo de la historia del cine. De hecho ninguno de estos juegos se hubieran realizado sin la previa existencia de algunas de las películas ya analizadas como /

walked with a zombie (1943, Jacques Torneur), *White Zombie* (1932, Victor Halperin) y sobre todo *Night of the living dead* (1969, George Romero).

Stubbs the zombie (2005, Aspyr Studios) fue nada menos que el primer juego que proponía exactamente todo lo contrario a lo que se venía dando en los videojuegos de zombies. Esta vez el usuario es quien maneja al zombie y no a un humano. El objetivo principal es comer cerebros utilizando las características básicas de *Stubbs* quien puede arrojar sus intestinos, lanzar su mano para manejarla individualmente y así poseer ciudadanos, policías y cualquier civil circundante, y hasta hacer reventar su estómago como si fuera una bomba que libera un gas con un virus capaz de convertir a quienes lo inhalan en otros zombies. La idea de los creadores fue que esta vez se pudiera desatar la pandemia vivida desde el punto de vista de uno de los responsables de semejante situación: un zombie.



Fig. 4 Stubbs, el zombie protagonista del juego.

Además los escenarios plantean una ciudad retro-futurística en donde la gente y los modales son propios de las películas de los años cincuenta. Hay muchos *Dinners*, hamburguesas y rock & roll primitivo, en una ciudad que está curiosamente más avanzada que la actual. Se trata de una visión del futuro símil a la que se podía ver en

Los Supersónicos (1962 – 1988, Chuck Couch, Evelyn Gabai) en cuanto a tecnología, solo que en otra época. La estética y clima del juego resulta muy similar a la película *Fido* (2006, Andrew Currie) en donde también se plantea una utopía que funciona perfectamente hasta que uno de los zombies decide sencillamente cambiar las reglas de un modo u otro (Fido en el caso de la película y Stubbs en el juego).

A medida que el juego progresa, los enemigos aumentan de manera inversamente proporcional a las hordas que Stubbs va convirtiendo, sin embargo, casi como el zombie inteligente de *Land of the dead* (2004, George Romero), Stubbs se convierte en el líder de esta rebelión sin sentido de la cual uno como usuario es protagonista y solo se dará cuenta de lo que sucedió si logra llegar hasta el final (y tampoco queda del todo claro, otro punto en común con las películas de Romero que nunca explican el origen de la plaga).

Un año más tarde, *Dead Rising* (2005, Capcom) se convertiría en el juego que volvió a llevar masivamente a los zombies al panorama de las consolas. Se trata aquí, una vez más de una infección masiva injustificada al mejor estilo Romero que toma por sorpresa a un reportero que queda atrapado en un centro comercial. Un claro guiño a la *Dawn of the Dead* original (1979, George Romero) y la *remake* de Zack Snyder. *Dead Rising* es sin duda uno de los juegos de zombies que mayor aceptación popular ha recibido por el simple motivo de que los presenta tal y como se los concibe en la actualidad: como una amenaza que en grandes hordas resulta sumamente peligrosa y mortal. Además el juego cuenta con ese toque de humor que parece responder directamente a la saga de *Return of the living dead*, más particularmente a la primera (1985, Dan O' Banon) que supo marcar el comienzo de toda una década repleta de producciones en donde al zombie se le perdía un poco de respeto y miedo. Aunque claramente se cita (ya desde la portada del juego) y homenajea a *Dawn of the Dead*. En realidad el mayor paralelismo para con un film se puede encontrar con una película que salió tres años después del lanzamiento del juego: *Zombieland* (2009, Ruben

Fleischer). Aquí, al igual que en el videojuego, la propuesta de los protagonistas es aniquilar a los zombies con cualquier objeto u elemento que se encuentren en su camino, siendo algunos particularmente ridículos: palos de golf, bates de baseball, podadoras, sierras eléctricas, autos blindados, y por supuesto armas de grueso calibre.

Cuando se anunció el *Left 4 Dead* ya desde los avances algo llamaba poderosamente la atención en su premisa. Empezó siendo desarrollado por Turtle Rock Studios y fue posteriormente adquirida por Valve. *Left 4 Dead* es un gigantesco homenaje a las películas de George Romero en forma de un asfixiante *shooter* (entendiéndose por tal un juego visto en primera persona que ofrece una serie de armas como defensa propia del protagonista) en donde el modo cooperativo cooperativo para hasta cuatro usuarios tiene un peso específico y brutal. La historia es narrada en una escueta cinemática que aparece previo a los menús, pero su importancia es muy relativa. Una vez más no se dan explicaciones sobre de dónde surge la infección y qué pasa con los supervivientes al acabar sus periplos y contextos de sus vidas. El título de Valve versa, en resumen, sobre tres hombres y una mujer puestos al límite y rodeados por hordas de zombies en cuatro capítulos (Alta médica, Toque de difuntos, Último vuelo y Cosecha de sangre). Cabe mencionar que la narrativa brilla por su ausencia, y los diferentes niveles que componen estas cinco localizaciones son algo así como cinco películas de serie B con sus propios títulos, pósters y situaciones. No hay guión, simplemente se empieza desde un punto, y se debe recorrer el mapa intentando escapar de la amenaza de ultratumba.

Como elemento adicional, los desarrolladores del juego decidieron inventar diferentes tipos de zombies. Por un lado están los *Smokers* que cuentan con una lengua gigantesca que les permite atrapar a los humanos desde largas distancias. Los *Boomers* que vomitan sobre el jugador atrayendo a gran cantidad de enemigos sobre éste. Los *Hunters*, como su nombre lo indica, son cazadores que suelen saltar de

cualquier lado sorprendiendo a los protagonistas que solo podrán ser rescatados por otro compañero. Además existen las *Witches* que duermen plácidamente hasta que alguien comete el error de despertarla desatando un frenesí de violencia que solo puede ser catalizado con un amplio desperdicio de municiones.

El juego propone un planteamiento visceral lleno de situaciones de sadismo y crudeza. Volarle la cabeza a un infectado no es únicamente efectivo y exagerado, sino que en realidad se trata de una manera de sobrevivir, motivo por el cual cualquier adjetivo parecido al vocablo cruel, resulta desacertado ya que al igual que en las películas de Romero, el juego hace hincapié en el hecho de que al fin y al cabo se trata de sobrevivir y adaptarse a costa del contexto.

Tal como se ha desarrollado a lo largo del capítulo, se puede ver cómo los zombies no solo han invadido las pantallas de cine, sino que también se las han arreglado para llegar al hogar y a otro tipo de público a través de un formato quizás no tan distinto ni distante como lo son las consolas de videojuegos.

Conclusiones

Probablemente en un futuro cercano aparecerá una gran película de algún director ya conocido o tal vez aun no, que logre elevar a los zombies a otra categoría, pero para ello es imposible predecir el porvenir del género puesto que vaticinar tal cosa sería tan preciso como adivinar grandes hechos históricos a sucederse. Recapitulando todo lo aquí manifestado, se puede aventurar a realizar una selección de una obra cumbre por período que haya logrado cambiar el rumbo del género. De esta manera se podría destacar como la más importante de la década inicial (los años 30) a *White Zombie* (1932, Victor Halperin). El por qué es muy sencillo, basta con leer todo lo manifestado en el capítulo primero para comprender que esta película protagonizada por Bela Lugosi cumple con todas las características originarias del mito del muerto vivo. Aquí sencillamente el zombie era mostrado del mismo modo que se enseñaba a Drácula, El hombre lobo o Frankenstein, como un monstruo más. Ya en la década siguiente se presentarían los primeros cambios. El zombie pasó de ser un monstruo a alguien que en algún momento fue humano, su consideración cambió al punto que los propios protagonistas de las películas los comenzaron a tratar de otro modo. El caso ejemplar es el de *I walked with a zombie* (1943, Jacques Tourneur) donde Jessica, la enfermera, se refiere a un zombie como su paciente que ha sufrido una fiebre tropical en donde parte de su medula se quemó y quedó como consecuencia una mujer sin voluntad incapaz de hablar o actuar por sí misma pese a poder obedecer órdenes simples. Nótese que a pesar de que la descripción se corresponde perfectamente a aquella empleada en el mito original del zombie proveniente de las tribus haitianas, y mismo a la película *White Zombie*, aquí la protagonista no se está refiriendo a la mujer como un zombie, sino que aún la sigue tratando como a un humano con una enfermedad. Esta mínima categorización que puede parecer insignificante es en realidad de

importancia trascendental para con el resto de las película en donde el zombie pierde esta humanización y se convierte en tan solo un ente.

En cuanto a la década subsiguiente, pese a la controversia y el ineludible debate que generaría, la película que marcaría una diferencia con el resto es una de las peores producciones de la historia del cine realizada por uno de los peores directores, Ed Wood. Su *Plan 9 from outer space* (1959, Edward D. Wood Jr.), por mucho que pese admitirlo, es la película pre-Romero que más cambios propuso para con la historia de los zombies. Aquí unos extraterrestres invaden la tierra y reviven a los muertos para convertirlos en esclavos. Si se analiza esta breve premisa se tiene en realidad todos los elementos que caracterizaron a la década del cincuenta: extraterrestres, algo de contenido político y zombies. Tal como se ha tratado en el capítulo tercero, los cincuenta fueron víctima del proceso encabezado por el Senador Joseph Mccarthy con su famosa caza de brujas en Hollywood, y teniendo en cuenta esto bien podría escogerse como película más significativa de la década a *Invasion of the body snatchers* (1956, Don Siegel), pero en realidad, pese a todas las metáforas y referencias a personas sin voluntad que no viven libres de mente, no se trata de zombies formalmente como se los conoce, mientras que en *Plan 9 from outer space* sí.

Y como si fuera poco, quizás sin saberlo, Ed Wood abriría el camino a la película más importante del género y por supuesto de la década del sesenta, *Night of the living Dead* (1968, George Romero). Sin muchos recursos ni una caracterización demasiado distinta a la que se venía viendo, Romero logró reinventar el género dándole otro matiz distinto. Aquí lo político deja de tener peso y las pretensiones intelectuales son dejadas un tanto de lado para volver al concepto original del cine mismo: entretener (y en el caso del terror, asustar e impresionar). Lo básico que necesita una película de terror es precisamente causar miedo, por ello lo que astutamente hace George Romero a diferencia de sus antecesores es masificar a los zombies quienes en realidad hasta entonces no habían causado demasiados estragos puesto que se los

presentaba como casos aislados. Este concepto es el mismo que se puede observar actualmente en las películas de zombies, siempre son presentados como grandes grupos cuya amenaza radica justamente en el hecho de que son muchos, indiferente de cuan veloces, ágiles o inteligentes sean.

En la década siguiente comienza un proceso de cambio al cual los zombies serían sometidos reiteradamente durante el resto de su historia hasta la actualidad. Tomando como referencia otra gran obra de George Romero, *Dawn of the dead* (1978, George Romero) puede advertirse cómo el género se acerca a su primera mutación con dos conceptos ya utilizados previamente. Los setenta son de algún modo la intromisión del elemento de los años cincuenta en los sesenta, es decir un híbrido a nivel conceptual entre dos décadas. Sabiendo que los cincuenta fueron marcados por temas de envergadura política y social, y que en los sesenta se introdujo esta masificación de la mano de Romero, con *El amanecer de los muertos* se muestra cómo cuando los cuatro protagonistas se ven obligados a esconderse en un shopping, viven en el mayor paraíso de la felicidad burguesa mientras que las hordas de no muertos se aglomeran en los niveles inferiores del recinto. A través de esta situación Romero construye una interesante metáfora del consumismo, la reprimenda de las masas y la discordancia de clases. Lo interesante de las películas de George Romero, y aquello que las diferencia de todas las demás encarnaciones de muertos vivientes que se han llevado a la pantalla, es que sus historias nunca tratan de la lucha entre los humanos y los zombies. De hecho, a pesar de que hasta el momento ha repetido en toda su saga el esquema de los personajes en estado de sitio, la verdad es que el conflicto siempre es entre los humanos vivos. Los muertos son sólo el trasfondo, el elemento catalizador de la trama. De hecho, quizás lo más significativo de *El amanecer de los muertos* es que el clímax del conflicto que causa el abandono de la fortaleza doméstica del centro comercial es consecuencia del accionar humano, y no de los zombies.

En los años ochenta se volvería a repetir este concepto de mezclar dos géneros, pero sería el turno de dos aun más dispares, la comedia y el terror (más específicamente de los zombies). Esta plataforma sería el comienzo de algo que se seguiría inclusive hasta la década vigente con películas como *Shaun of the dead* (2004, Edgar Wright). Podría elegirse como máximo exponente a *Return of the living dead* (1985, Dan O'Bannon), pero la verdad es que hay muchos casos emblemáticos y todos en menor o mayor medida comparten las mismas características.

Los años noventa plantearían por primera vez una distinción de carácter fisiológico en la caracterización del zombie. Ahora los zombies empiezan a correr y se manifiestan como seres mucho más amenazantes que antes. Tanto en la remake de *Night of the living Dead* (1990, Tom Savini) como en *Braindead* (1992, Peter Jackson) los zombies aun manteniendo las mismas características amenazantes que en sus anteriores producciones, son increíblemente veloces lo cual los vuelve más peligrosos y a la vez suma a la narración una forma de relato y de montaje mucho más vertiginosa, influenciando así tanto en lo técnico como en lo narrativo.

En la actualidad donde Estados Unidos apocaliptiza el presente creando miedos y fobias que se representan perfectamente en la manera de filmar películas fantásticas, podría decirse que el zombie se siente bastante a gusto. Mal que pese, el dolor del presente ha puesto a los zombies como uno de los principales referentes a la hora de contar historias de terror. En el año 2005 el director Joe Dante con su telefilm de la serie *Masters of Horror* (2005-2007) mostraba en parte el regreso al matiz político con sus caídos en Iraq que vuelven a la vida para convertirse en votantes de un partido político. Aquí los muertos no devoran cerebros ni andan mascullando tripas de adolescentes, simplemente quieren ejercer su derecho cívico de poder votar.

De igual manera en el año 2005 Romero con su *Land of the dead* presenta otra de sus metáforas en donde a simple vista parece algo muy tópico, pese a no serlo. Los

zombies son las masas oprimidas por un gobierno mercantilista que usa sus posesiones como señuelo para explotar a quienes anhelan tener una mejor vida. Pero como subtexto de esta obvia analogía, el protagonista expresa un deseo por abandonar todo contacto humano, sostiene que indiferente de quienes estén al mando, la humanidad tiene fallas inherentes que invitarán siempre a la injusticia.

Puesto de ese modo, ésta resulta ser la más pesimista de las cintas de Romero. Al parecer, luego de décadas de criticar el sistema económico y político, el director sigue apoyándose en su idea de que la falla no está en el sistema, sino en la humanidad misma.

Por estos motivos, a través de este análisis se ha podido ver cómo explicando el cine de terror también se logra explicar algunos aspectos de nuestra historia y el mundo. Resulta casi inevitable concluir que tal como en muchos otros géneros (aunque más marcadamente en el cine de terror) las películas son un reflejo bastante fiel de la sociedad puesto en contexto histórico, social y político y que por lo tanto adelantarse a lo que vendrá es tan desacertado como predecir los grandes acontecimientos históricos que se darán de aquí en adelante.

Referencias bibliográficas.

Zora Hurston, 1938, *Dígaselo a mi caballo*. p. 169.

Matthew Gregory Lewis, 1883, *Diario de un plantador de las Antillas*, p. 834

William Seabrook, 1929. *La isla mágica*, p. 15

Bibliografía

- Altman, Rick (2000). *Los géneros cinematográficos*. México, D.F; Piados.
- Aptheker, Herbert (1962). *The Era of McCarthyism*. Nueva York; Modern Scholar.
- Attebery, Brian (2002). *Gender in Science Fiction*. New York-London; Routlege.
- Calki (1976). *Los monstruos sagrados de Hollywood*. (1ª ed.). Buenos Aires; Ediciones Corregidor.
- Curubeto, Diego y Fernando Martín Peña (2001). *Cine de super acción*. (1ª ed.). Buenos Aires; Grupo editorial Norma.
- Domingo, Jesús (1982). *Historia universal del cine*. (1ª ed.). Buenos Aires; Editorial Planeta.
- Ebert, Roger (2005). *Las grandes películas II*. (1ª ed.). Madrid; Manon Troppo.
- Feinmann, José Pablo (2006). *El cine por asalto*. (1ª ed.). Buenos Aires; Editorial Planeta.
- Gregory Lewis, Matthew (1834). *Journal of a west India Proprietor*, John Murray; Londres; Oxford University Press.
- Hurston, Zora Neale (1938). *Tell my horse*. Philadelphia; J. B. Lippincott
- Matheson, Richard (1954). *Soy leyenda*. (1ª ed.). Buenos Aires; Minotauro.
- Nicanor Loreti (2009). *Cult People*. (1ª ed.). Buenos Aires; Fan ediciones.
- Payan, M.Juan (1995). *Las 100 mejores películas de carácter fantástico de la historia del cine*; Ediciones J.C.
- Saracino, Luciano (2009). *Zombies! Una enciclopedia del cine de muertos vivos*. (1ª ed.). Buenos Aires; Fan ediciones.
- William Seabrook (1929). *La isla mágica*. Estados Unidos; Editorial Valdemar.

Filmografía:

Alfred Hitchcock (1962). *Los Pájaros*. Estados Unidos.

Andrew Currie (2006). *Fido*. Canada.

Beaudine, William (1944). *The Voodoo Man*. Estados Unidos.

Brian Yuzna (1993). *Mortal Zombie*. Estados Unidos

Daniel Myrick y Eduardo Sánchez (1999). *El proyecto Blair Witch*. Estados Unidos.

Danny Boyle (2002). *Exterminio*. Gran Bretaña

Dan O' Bannon (1985). *Regreso de los muertos vivos*. Estados Unidos.

David Cronenberg (1977). *Rabia*. Canadá.

Ruggero Deodato (1978). *Holocausto Canibal*. Italia.

Don Siegel (1956). *Invasión de los usurpadores de cuerpos*. Estados Unidos.

Ed Wood (1959). *Plan 9 del espacio sideral*. Estados Unidos.

Edgar Wright (2004). *Muertos de risa*. Gran Bretaña.

Emilio Vieyra (1967). *Sangre de vírgenes*. Argentina.

Emilio Vieyra (1965). *Extraña invasión*. Argentina.

Juan Pablo Buscarini, Swan Glecer y Pablo Holcer (2000). *Condor Crux*. Argentina.

Fernando Spiner (1998). *La sonámbula*. Argentina.

Francis Lawrence (2007). *Soy leyenda*. Estados Unidos.

George Romero (1968). *Noche de los muertos vivos*. Estados Unidos.

George Romero (1973). *The Crazies*. Estados Unidos.

George Romero (1978). *Muertos vivos: la batalla final*. Estados Unidos.

George Romero (2005). *Land of the dead*. Estados Unidos.

George Romero (2007). *El diario de los muertos*. Estados Unidos.

George Romero (2009). *Survival of the dead (sin título oficial en español)*. Estados Unidos.

George Romero (2009). *La isla de los muertos*. Estados Unidos

Gebroe, David (2004). *Zombie Honeymoon*. Estados Unidos.

Glenn McQuaid (2008). *I sell the dead*. Estados Unidos.

Hernan Saez-Pablo Parés (2001). *Plaga Zombie: Zona mutante*. Argentina.

Hugo Santiago (1969). *Invasión*. Argentina.

Jacques Torneur (1943). *I walked with a zombie*. Estados Unidos.

Jake West (2009). *Doghouse*. Reino Unido.

Jean Yarbrough (1941). *King of the zombies*. Estados Unidos.

Joe Dante (2005). *Homecoming (Vuelta a casa)*. Estados Unidos.

John Gilling (1966). *La plaga de los zombies*. Reino Unido.

Lucio Fulci (1979). *Noche de pánico*. Estados Unidos.

Martino, Sergio (1978). *La Montaña del Dios Canibal*. Italia.

Mary Lambert (1989). *Cementerio de animales*. Estados Unidos.

Parkinson, Andrew (1998). *I zombie: A Chronicle of Pain*. Reino Unido.

Parkinson, Andrew (2001). *Dead Creature*. Reino Unido.

Paul W. S. Anderson (2002). *Resident Evil*. Estados Unidos.

Peter Jackson (1987). *Mal Gusto*. Estados Unidos.

Peter Jackson (1992) *Brain dead*. Estados Unidos.

Quentin Tarantino y Robert Rodriguez (2007). *Grindhouse*. Estados Unidos.

Ragona, Ubaldo (1964). *The last man on earth*. Estados Unidos.

Robert Rodriguez (2007). *Planet Terror*. Estados Unidos.

Robert Wiene (1920) .*Gabinete del Doctor Caligari*. Alemania.

Rollin, Jean (1980). *Le Loc Des Mortes Vivants*. Francia / España.

Ruben Fleischer (2009). *Zombieland*. Estados Unidos.

Sagal, Boris (1971). *The Omega man*. Estados Unidos

Soavi, Michele (1994). *Mi novia es un zombie*. Italia.

Steve Sekely (1943). *Revenge of the zombies*. Estados Unidos.

Stuart Gordon (1985). *Re-Animator*. Estados Unidos.

Tim Burton (1994) *Ed Wood*. Estados Unidos.

Tommy Wirkola (2009). *Dead Snow*. Noruega.

Victor Halperin (1932). *White Zombie*. Estados Unidos.

Wes Craven (1987). *La serpiente y el arco iris*. Estados Unidos.

Wiederhorn, Ken (1977). *Shock waves*. Estados Unidos.

Zack Snyder (2004). *El amanecer de los muertos*. Estados Unidos.