

El análisis fílmico ante las modas: Ciencia y licencia

*Francisco Javier Gómez-Tarín**

*Pablo Ferrando-García***

UNIVERSITAT JAUME I. CASTELLÓN

Resumen:

El siguiente texto pretende desarrollar una doble faceta: por un lado, poner de manifiesto, denunciando en lo posible, la situación actual de ejercicio sistemático de normatividad en las aportaciones denominadas «científicas», diseñando, al mismo tiempo, un mapa de la situación metodológica en lo que se refiere al análisis fílmico y reivindicando el análisis textual, aunque camine contra las modas. Por otro lado, aplica los mecanismos analíticos a modo testimonial, si bien de forma global, ya que no hay margen espacial para un desarrollo en profundidad de textos concretos, al fenómeno actual de la representación apocalíptica claramente ejemplificada en las películas de muertos vivientes (mal llamados *zombies*) que constituyen una mitología específicamente cinematográfica.

Palabras clave:

Análisis fílmico, teoría fílmica, muertos vivientes, apocalipsis, zombies.

The Movie Analysis and the Fashions: Science and License

Abstract:

This text shows and denounces the current status of systematic exercise of normativity on the so-called «scientific» research. Therefore, the author designs a map of the methodological situation regarding film analysis and vindicates textual analysis, against fashion. It treats the current phenomenon of representation clearly exemplified in apocalyptic living dead (bad called zombie) movies, which constitutes a specific film mythology. The analytical tools are applied as a example -but globally, since there is no spatial margin for in-depth development of specific texts.

Key words:

Film analysis, film theory, living dead, apocalypse, zombies.

1. A MODO DE INTRODUCCIÓN: EN UN MUNDO EN QUIEBRA

Dicen que el zombi actúa de forma previsible y que sus movimientos (desplazamientos) son reiterativos a la par que lentos. Un mito tan codificado como este tiene, como es lógico, otros muchos identificativos paradigmáticos, pero nos han interesado especialmente los citados porque, al colarse en la pantallas cinematográficas, el zombi se ha dotado de una nueva esencia gracias a su existencia visual (o, mejor, visibilización –palabreja no de nuestro gusto que refleja bastante bien lo que se quiere indicar con ella), su presencia en el seno de la representación: «si yo [el zombi] estoy aquí, esto es una película de zombies». Y, parece ser que, ante un código asumido por el espectador, la lectura se minimiza y se restringe a una dirección interpretativa poco más que única y dirigida.

Sin embargo, saliendo de ver *Guerra Mundial Z* (*World War Z*, Marc Forster, 2013), esa masacre al texto escrito en que se basa, nos invadió un mar de dudas: ¿se ha modificado drásticamente la forma de representación del zombi?, ¿es ahora una estela que surca la pantalla sin que tengamos tiempo para visualizar aquello que esconde su movimiento?, ¿se ha socializado y colectivizado para atacar al humano de forma similar a la de los escarabajos peloteros (*circellium bacchus*, pues no otra cosa parecen los zombies que vemos en la primera parte del filme)? Quizás lo que presenciamos es un mecanismo representacional que juega con los niveles perceptivos del espectador para hacerle creer que masas de zombies nos atacan en tanto la imagen está formada por puras acumulaciones de elementos icónicos sin referente. Esto no es sino el signo de los tiempos: hemos sustituido la profundidad por la espectacularidad, la argumentación y la reflexión por la contaminación

informativa, el bien/buen hacer por el bien/buen aparentar, la sugerencia por la mostración. Dejémoslo ahí, de momento.

Otros textos, los escritos (artículos) que buscan –obligadamente, hay que decirlo– unos puntos que sumar a los *curricula* universitarios, cuando no andan por la veredas de la ciencia pura y dura (que no es la nuestra, ya que nosotros nos movemos en el terreno de las humanidades, la comunicación y/o las bellas artes), no tienen mejores perspectivas puesto que se ven condenados a aplicar una serie de parámetros que se sabe valdrán positivamente para cuando los revisores de turno hayan de dar su visto bueno y, a fin de cuentas, serán el resultado de una plantilla que se desarrolla de «a» a «z» sin sorpresas. La sorpresa, mayúscula, es que a eso, desmotivado y para ejercer la «norma», llaman ciencia nuestros gerifaltes de la educación («una necesaria investigación de calidad»): mucho gráfico, mucho empirismo, mucho estudio de casos, mucho «más de lo mismo» que obtiene resultados para los que, en muchas ocasiones, valdría simplemente el sentido común (sí, ese, el menos común de los sentidos) y que, en otras, nos aporta informaciones absolutamente inútiles (por ejemplo, ¿qué interés tiene saber en una trama de una serie cuántos hombres y mujeres participan como personajes principales y secundarios?, y todavía menos si esto nos lleva a hablar pedantemente, cuando no ex-cátedra, del machismo latente en las series de televisión –ojo: es un ejemplo hipotético no sobre un texto concreto, aunque a muchos les pueda sonar de algo).

¿Cómo encajar en este *maremágnam* al analista fílmico? No cabe duda de que quien realiza el análisis de una película, o de un conjunto de ellas, no puede someterse a las exigencias del empirismo dominante en boga. Por el contrario, debe alzar su voz, en tanto tiene calidad de sujeto, para exponer con argumentos sus herramientas, el uso que ha hecho de ellas y sus resultados, que serán discutibles y que supondrán opiniones personales. Dicen que eso no es científico. Es cierto, afortunadamente, que no es científico, pero es útil porque determinar en qué forma significan los textos arrastra consigo una manera de entender el mundo y arroja luz sobre nuestro entorno. Además, abre las perspectivas del lector – espectador sobre esos mismos textos que se comentan: establece una comunicación dialéctica y libre, incluso pedagógica, según los contextos.

El problema se produce cuando, interesadamente, una serie de individuos dan por hecho que solamente es válida una determinada corriente de pensamiento y las demás quedan automáticamente desechadas. Es por eso que decimos que hoy en día el analista fílmico se enfrenta a una cierta marginalidad, pues las modas han ido por caminos muy diferentes y han sido expulsados al territorio demonizado de la opinión: hoy tal parece que ya no se puede opinar (o pensar), solamente informar (o datar) –y esto siempre que se mantenga una norma dominante preestablecida–.

Como le es habitual, Imanol Zumalde (2006), con una pasmosa claridad, inventarió en su muy aconsejable libro *La materialidad de la forma fílmica. Crítica de la (sin)razón posestructuralista*, las fórmulas habituales que se han seguido –y se siguen– para ejercer el análisis de los textos audiovisuales (Esquema 1).

Esquema 1



Fuente: Texto citado de Imanol Zumalde.

Reflexionaremos, pues, a partir de este esquema que hacemos nuestro, con el permiso de su autor, aunque desde una posición más ecléctica que no niega, en ningún caso, la validez de sus propuestas.

2. DENTRO Y FUERA DE LA ACADEMIA

La primera cuestión es, evidentemente, la perspectiva del analista, su posición en relación al texto audiovisual. Tal como ya señalábamos en Gómez-Tarín (2010), el trabajo desde el interior puede ser llevado a cabo atendiendo a los significantes y, en consecuencia, se dejaría hablar al film, en tanto que la voz del analista emerge por encima del propio texto en los casos de elucubraciones apoyadas en ese mismo significante pero con objetivos ajenos a él. En ambas opciones, el privilegio del análisis está en la propia obra. Y, de otro lado, enfrentados a este tipo de trabajo hermenéutico estarían los análisis que otorgan todo el privilegio de la interpretación a objetivos parciales vinculados a la situación contextual o ideológica del propio analista, o aquellos, de corte historiográfico las más de las veces, que privilegian los factores contextuales.

El problema al que nos enfrentamos cuando señalamos la marginación a que se intenta someter lo que hemos venido denominando en los últimos años el «análisis textual», no es que las diferentes posibilidades en cuanto al punto de vista del analista sean inválidas (o invalidables) sino que se autocalifiquen como excluyentes, impidiendo así el margen necesario para sumar sentido en lugar de constreñirlo.

Lo que permite aplicar las «plantillas» a los supuestos trabajos investigadores de orden empírico se alía con claridad a todo aquello que puede contarse y medirse, en el cruce *a priori* externo: acumulación de datos sobre la fase de producción, informaciones biográficas sobre el

«autor» (palabra también nefasta que quiebra de entrada cualquier abordaje del sentido), el conjunto de la obra o el segmento genérico en que ésta se produce, los resultados en taquilla, etc. Por otro lado, ajustándose a las «modas y modismos» de lo políticamente correcto, y salvando las siempre honrosas excepciones existentes, no cabe duda de que desde los estudios psicologistas, feministas, sociológicos, o en el seno de las múltiples posibilidades de los *Cultural Studies*, el objetivo es las más de las veces adjudicar sentidos en lugar de deducirlos.

Ante este marasmo de opciones se impone la generación de un marco teórico ecléctico que debe respetar dos premisas esenciales (en este caso el préstamo lo debemos a Santos Zunzunegui, de quien escuchamos la sentencia en su día):

El analista no debe nunca hacer decir al texto aquello que éste no dice,
pero,

El analista no debe nunca impedir que el texto diga aquello que dice no diciéndolo.

En consecuencia, fuere como fuere, ciertamente hay una elección esencial que se hace cuando se opta por extraer de la obra audiovisual aquellos contenidos que en ella misma están, sea de forma explícita o implícita, sin dejarse abstraer por elementos contextuales que, sin restarles su importancia, deben tener la justa para apoyar el análisis o amplificarlo mediante otros datos relevantes. Es por ello que solemos apuntar la frase «la forma es el contenido», no como una radical postura de carácter formalista que niega cuanto está más allá del texto, sino como un mecanismo de anclaje que reivindica en todo momento que aquello que un texto dice lo lleva inscrito en su significante y, por lo tanto, de ese significante cabe extraer tanto el discurso aparente como el oculto (más comúnmente entendidos como niveles de lectura). Tal ocultación no tiene que ver con hermetismo alguno, sino con el desvelamiento de marcas que evidentemente están en el propio significante y que solamente por la puesta en relación de éste con el proceso de interpretación, se desvela.

La necesidad de interpretar es algo inherente al ser humano, que genera, en su procesamiento hermenéutico durante la fruición de un producto audiovisual, un horizonte de expectativas que va construyendo y reconstruyendo mentalmente el mundo narrado, de tal forma que cada cambio no previsto en las tramas reformula esa construcción mental. Sin embargo, la necesidad no implica la seguridad de una lectura correcta por la sencilla razón de que tal lectura no existe y de ahí la riqueza del proceso. Y al decir «lectura correcta» no nos aliamos con aquello que el «autor» ha querido significar sino con aquello que la obra, en realidad, significa, en toda su extensión.

Esta incertidumbre, lejos de ser un problema, se constituye en virtud y permite asegurar que el protagonismo del análisis camina de la mano del sujeto, con su bagaje

cultural propio. Pero lo que hoy en día está en uso –y abuso– es una sistemática elaboración de argumentaciones más o menos brillantes a partir de un punto de vista prefijado hacia el que toda obra audiovisual es constreñida y reelaborada para hacerle decir aquello que de ninguna manera dice (o, en el mejor de los casos, lejanamente dice). Si asumimos que es con este tipo de textos con los que nos encontramos cada vez más frecuentemente, debemos romper una lanza a favor del análisis y separarlo de aquello que la «crítica» está haciendo (ni que decir tiene que una buena crítica debería ser el resultado de un buen análisis).

Dicho lo cual, ¿cabe algún tipo de planteamiento que permita generar mecanismos efectivos de búsqueda en el significante para alcanzar una interpretación más plena? Decididamente, sí. Para abordar tal complejidad debemos, como analistas, adoptar un punto de vista propio que no niegue el hecho de que el «autor» –en su discurso– se sitúa ante el mundo, de forma simultánea, desde diversas perspectivas convergentes:

- 1) Perspectiva ideológica: su concepción y/o propuesta de mundo sobre el que intervenir mediante juicios de valor o direcciones de sentido. Lógicamente, esta actividad lleva consigo un posicionamiento ético, moral, social y político. Implica tanto reflexionar sobre el contexto como actuar sobre él en su transformación, y tal posicionamiento hace eco en el *mundo real*.
- 2) Perspectiva audio-iconográfica: su percepción audiovisual del mundo en que se desarrolla el relato, de los requerimientos profílmicos y de los recursos expresivos y narrativos con los cuales será viable la edificación de un *mundo posible* que refleje la posición cognitiva del autor y construya el necesario efecto verdad que requiere al menos la verosimilitud del discurso para que la «suspensión de la incredulidad» sea factible. Se trata de un proceso de credibilidad en la puesta en escena asimilable, desde la posición autoral, a lo que habitualmente designamos como «mirada».
- 3) Perspectiva enunciativa: su actuación sobre los mecanismos de enunciación que pueda garantizar la transmisión de códigos y direcciones de sentido en la generación de un *mundo proyectado* que necesariamente tendrá que ser interpretado por el espectador al ponerlo en relación con su propio bagaje de conocimientos, cultura e idiosincrasia. Dentro de este posicionamiento podríamos hablar de una «perspectiva autoral» si concluimos que los niveles de enunciación pueden ser graduales en su desvelamiento y, en consecuencia, la relación autor-discurso-espectador debe tener una gestión muy específica. Sin embargo, esta perspectiva desvela dos polos del discurso: el del etiquetado como «autor», en origen, y el del

etiquetado como «lector» (espectador), en destino.

Esta triple perspectiva, que estará siempre inscrita en el significante que analizamos, es paralela a la labor hermenéutica que desarrolla quien interpreta y que también se mueve en tales entornos y mundos. Efectivamente, lo anterior se traduce en la constatación de que la interpretación es un viaje dialéctico que resulta de una constante puesta en relación de elementos significantes y estructuras de conocimiento. En todo texto audiovisual hay elementos constituyentes que pueden ser desintegrados para alcanzar su nivel más inmediato y vueltos a poner en relación para señalar los mecanismos de engarce e imbricación que los rigen. Cabría catalogarlos, para analizarlos, de esta forma:

-Elementos objetivables:

- o Un texto y su estructura (análisis textual del significante).
- o Un entorno de producción y recepción (análisis contextual).
- o Una formalización icónica de los recursos expresivos (análisis icónico y/o semiótico).

-Elementos no objetivables (semisubjetivos):

- o Recursos narrativos (análisis narratológico).
- o Enunciación y punto de vista (análisis textual de las marcas).

-Interpretación (elementos subjetivos):

- o Interpretación global.
- o Juicio crítico.

Parece evidente que cuando se habla aquí de análisis fílmico se está entendiendo un macrosistema capaz de organizar y sistematizar muy diversas parcelas para construir un todo. Esas parcelas, lamentablemente, son muchas veces confundidas con el análisis global y autodenominadas como tal. Sin embargo, el camino es sencillo y solamente requiere aplicación práctica para dar los dos pasos esenciales:

- 1) *descomponer* el film en sus elementos constituyentes (deconstruir ~ describir) y
- 2) establecer relaciones entre tales elementos para comprender y explicar los mecanismos que les permiten constituir un «todo significante» (*reconstruir* ~ interpretar).

Ni la forma en sí nos dará el total de las claves, ni la aplicación de significaciones extracinematográficas mediante reconocimientos contextuales, o significados concretos a cuestiones extracinematográficas, lo conseguirán. Es frecuente que el analista se deje arrastrar por una visión reducida y esquemática del proceso, cayendo así en el formalismo o en la interpretación alienada (y

alienante); sólo partiendo de una sistemática radical y apoyándose en conocimientos transversales salvará esta tendencia a cerrar precipitadamente la interpretación del texto audiovisual. Su posición frente al texto no debe permitirle nunca olvidar su entidad como espectador y toda una serie de condicionamientos contextuales e intertextuales que promueven inferencias de todo tipo y generan permanentes «deslizamientos» del sentido.

El significado, por su parte, llegará al final del proceso, ya que es un todo, aunque se vaya desvelando paulatinamente, como propone David Bordwell¹ (y también en Bordwell y Thompson²), que habla de diferentes tipos de significado:

- *Referencial*: el espectador queda habilitado para reconocer como mundo real o posible el de la diégesis, habitable y homogéneo, con una estructura espacio-temporal en cuyos límites tiene lugar el desarrollo de la historia.
- *Explícito*: asumiendo un nivel superior de abstracción, el espectador puede dotar a ese mundo posible, procedente del significado referencial, de valores conceptuales explícitos.
- *Implícito*: el espectador construye significados no evidentes o de tipo simbólico, de acuerdo con una adjudicación de valor de verdad al discurso de origen.
- *Sintomático*: el espectador habilita otros significados no inscritos ni explícita ni implícitamente en el texto por la voluntad enunciativa, ya que han quedado reprimidos o tienen un valor de síntoma.

El esquema general no es otro que el de llegar al todo desde la descomposición y descripción de las partes mediante la ejecución de diversas etapas que pueden en algunos casos ser simultáneas pero que deben imbricarse para ordenar la producción escrita del texto. Su gestión permite también al analista construir teoría, hasta el punto de que en muchas ocasiones es difícil separar ambas cuestiones (¿cómo hacer teoría sin utilizar las herramientas del análisis?, ¿cómo analizar sin utilizar un marco teórico complejo?).

Proponemos cuatro fases (esquema 2), independientes del proceso de redacción del análisis (y téngase en cuenta que sería factible que éste fuera en un soporte audiovisual y no necesariamente escrito), de tal forma que la fase de documentación y la de descripción puedan simultanearse con la de redacción de documentos luego utilizables o, ¿por qué no?, con la de elaboración, aunque esta sea parcial. De hecho, lo importante es comprender que el proceso analítico es dialéctico y que no se trata de mantener un orden inamovible: cuando vemos

¹ *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, 1996, pp. 24-25.

² BORDWELL, D. y THOMPSON, K., *El arte cinematográfico*, Barcelona, 1995, pp. 49-52.

un film, la interpretación comienza desde su mismo inicio y es inseparable del resto de vínculos con él.

Esquema 2

Fase previa	Fase descriptiva	Fase descriptivo-interpretativa	Fase interpretativa	Anexos
Documentación	Elaboración de instrumentos de análisis		Recepción	Otras informaciones
<i>Découpage</i>	Análisis textual		Interpretaciones ajenas	
Principio ordenador		Recursos expresivos	Interpretación global del analista	
Objetivos: gesto semántico		Recursos narrativos		
		Enunciación		
		Otros recursos		

→ Redacción del análisis → → → →

Fuente: Elaboración propia.

3. PASEO CON LOS MUERTOS VIVIENTES: UN MITO CINEMATográfico

El rápido y elemental recorrido previo sobre algunas de las características de lo que consideramos el análisis de obras audiovisuales no pretende sentar cátedra ni tiene vocación de norma, toda vez que es precisamente la ausencia de norma lo que puede enriquecer el debate y, además, múltiples interpretaciones sobre un mismo texto deben sumar hacia una confluencia global mucho más coherente que la mirada exclusiva y endogámica que se está privilegiando en los tiempos que corren. La única pretensión es la de una cierta sistematización a partir del conocimiento de los recursos que el cineasta utiliza para construir su discurso, lo cual, a nuestro modo de ver, es indispensable para que un buen análisis pueda llevarse a cabo; sin tales conocimientos (recursos expresivos y narrativos, propios de lo que identificamos en los niveles docentes como *Narrativa Audiovisual*), nos moveríamos exclusivamente en el terreno de las intuiciones y en la mera descripción de tramas (ejercicio a todas luces inútil, si bien es el que más podemos apreciar en los textos que se etiquetan habitualmente como análisis).

Regresando a *Guerra Mundial Z*, como alegoría de un mundo en descomposición, el cine de zombis, habitualmente dado de lado como un subgénero del cine de terror, nos ofrece particularidades que habilitan posibilidades complejas de análisis, si bien no es frecuente encontrarnos con textos académicos en este sentido. Por otro lado, la proliferación en internet de *blogs* y *webs* dedicadas es poco menos que extenuante y, en un alto porcentaje, obedece a una malsana cinefilia.

Como ya indicábamos más arriba, contar – datar es uno de los procesos que muchas investigaciones llevan hoy a cabo, siguiendo la norma del empirismo dominante. Así, nos encontramos con listados de películas que, autocalificándose de «todo el cine de zombis», proponen entre cuatrocientos y ochocientos títulos (no parece muy

científico un diferencial tan amplio) en tanto en la famosa IMDB aparecen ya doscientos títulos solamente con la inclusión de la palabra, lo cual quiere decir que la cifra total se habría de multiplicar significativamente. Pero el problema no es tanto el del inventario (a todas luces improductivo) como el de la visión cualitativa de los filmes: ¿con qué perspectiva se recogen tales datos? Es evidente que gran parte de los usuarios de la red que catalogan y comentan los filmes de zombis se sitúan mucho más cercanos a la espectacularidad y al *gore* que a la posibilidad de encontrar en su seno materiales de auténtica calidad, lo cual desvirtúa estos accesos. Personalmente, no tenemos interés alguno en las cifras, aunque nos sean útiles para apoyar otro tipo de reflexiones.

En la propia definición del cine de zombis encontramos problemas significativos. Es frecuente que se establezca una distinción entre dos etapas, la segunda de las cuales la marca con toda claridad el estreno de *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968). Por otro lado, se considera un subgénero en el seno del *cine de terror* e incluso muchos seguidores han abierto compartimentos para etiquetar, de una forma bastante aleatoria, posibles bloques de películas con tipologías de zombis diferenciadas. Nuevamente, un ejercicio poco rentable y muchas veces contradictorio.

La unificación del mito en una sola vía provoca perversiones. El concepto de zombi, en realidad, corresponde a un ser cuya voluntad pertenece a otro, un esclavo cuya existencia proviene de un mito antropológico que radica en la cultura haitiana sobre el vudú y la magia negra; su constatación real es poco probable, o, al menos, cuesta creerlo, pero no entraremos aquí a cuestionar su existencia sino aquello que le caracteriza. De existir, habría que pensar en un ser vivo en un estado de suspensión de su libre albedrío y no en un muerto viviente (*living dead*). Este zombi pasa al cine en varias películas, pero no genera un nuevo mito, más bien se relaciona con la ciencia y el ejercicio frankensteniano.

Así acontece en la que se considera la primera película con presencia de zombis, *La legión de los hombres sin alma* (*White Zombie*, Victor Halperin, 1932) con Bela Lugosi, que incluso tiene una secuela. No obstante, la etiqueta de zombi es adjudicable también al Cesare de *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920), mucho más pretérita. En *The Walking Dead* (Michael Curtiz, 1936) el cadáver de un inocente ajusticiado, interpretado por Boris Karloff, es revivido gracias a los experimentos llevados a cabo por un doctor cuyas buenas intenciones se traducen en la satisfacción de una venganza ciega por parte del revivido que, acto seguido, muere y recupera la paz de la tumba. El interés especial de este filme estriba en la aparición del nuevo término, «*walking dead*», desligado de «zombi», y en el posicionamiento ético, que lo vincula a *Frankenstein* (James Whale, 1931). Por supuesto, *Anduve con un zombi* (*I Walked with a Zombie*,

Jacques Tourneur, 1943) es la más interesante de esta serie de películas y recupera el mito originario del folklore haitiano.

Aunque en la etapa previa a 1968 se prodigan otros títulos, en todos los casos nos encontramos con un zombi vinculado al mito haitiano o bien al regreso de la muerte mediante el ejercicio de la ciencia, lo que permite un discurso un tanto retrógrado sobre la pulsión creadora del ser humano. Curiosamente, en 1966, *La plaga de los zombis* (*The plague of the Zombies*, John Gilling), un producto de la Hammer inglesa, introduce la figura del zombi como cuerpo revivido mediante el vudú para su explotación en una mina, mejorando así los resultados económicos de un «noble».

El mito, pues, proviene de la antropología y de algunas leyendas, pero, si consideramos el paso dado por Romero, la figura del *gul*, presente en los relatos de Lovecraft y en *Vathek*, de Thomas Beckford, e incluso en relatos árabes muy antiguos, guarda puntos de relación con el muerto viviente puesto en escena en la película de 1968. Al tratarse de una entidad necrófaga, se añade a la suspensión de la vida/muerte el hecho de su relación física con el mundo, si bien el *gul* no suele abandonar el subsuelo.

En realidad, lo que interesa constatar con mayor relevancia es que el mito del zombi que aparece en la película de Romero y se va perfilando, ampliando y mejorando (dotándose de coherencia), con el paso de los años, es un mito casi exclusivamente cinematográfico; ancla sus raíces en la cultura audiovisual. Este nuevo zombi (palabra que deberíamos abandonar a favor de *muerto viviente*, en inglés *living dead* o *walking dead*, tanto da) no tiene su voluntad sometida a un ente externo, supone una amenaza por su extrema voracidad y responde a un nivel apocalíptico que evoluciona con las crisis de nuestra historia reciente.

Por tanto, hablar de dos etapas en el cine de zombis, siendo comprensible, no parece funcional, toda vez que se trata de dos paradigmas diferentes y, sobre todo, por la importancia que tiene defender la puesta en marcha de un *mito cinematográfico* (casi exclusivamente) frente a la jerarquía constante de las mitologías externas al cine, siempre heredadas y adaptadas. Y esta misma reflexión nos permite añadir que la separación entre el *zombi* (mito antropológico) y el *muerto viviente* (mito cinematográfico) quiebra en parte los esfuerzos clasificadores que no hacen tal distinción; así, las películas de zombis no debieran mezclarse con las de muertos vivientes, por mucho que hayan algunos rasgos comunes y la terminología en los títulos de los filmes apoye ese criterio. Una variante a tener en cuenta es la que se produce a partir de la justificación de la plaga como una especie de virus de la rabia que, si los personajes actúan de modo similar, pueden encajar en los designados como muertos vivientes, como es el caso en *Braindead* (Peter Jackson, 1992), *28 días después* (*28 Days Later*, Danny Boyle, 2002) y su secuela *28 semanas después* (*28 Weeks Later*, Juan Carlos Fresnadillo, 2007), o *Infectados* (*Carriers*, David y Alex Pastor, 2009). Por

supuesto, hay también una variante en tono de comedia que da siempre muy buenos resultados en taquilla.

La identificación, pues, guarda relación con el establecimiento y permanencia de una serie de códigos asumidos, tal cual ocurriera en el pasado con los signos cristianos, la luz, los cambios de forma corporal, la plata o los ajos en Drácula. El nuevo mito nace con parámetros fácilmente identificables:

- Los muertos vuelven a la vida, de ahí la etiqueta de muertos vivientes, por razones desconocidas, pero de forma absolutamente caótica. Sin embargo, es interesante reseñar que, en líneas generales, las explicaciones sugeridas apuntan a un virus mutante, un experimento biológico, una explosión nuclear o la liberación de sustancias radioactivas, una amenaza extraterrestre o el fin de los tiempos (siendo estas dos últimas razones las menos extendidas)
- No poseen inteligencia, salvo para aspectos de poca entidad (golpear, desplazarse, alimentarse)
- Se alimentan de carne humana que proviene de cuerpos calientes, pero no tienen límite en su apetito.
- Su mordedura produce la muerte al humano y su resurrección como muerto viviente.
- Se desplazan muy lentamente.
- Solamente pueden ser eliminados mediante un disparo en la cabeza o con un golpe contundente (con maza, martillo, hacha, etc.) Se trata de acabar con la escasa actividad cerebral y, por lo tanto, solamente la acción sobre el cerebro es eficaz.

Estas características aparecen ya en la película de 1968 y posteriormente se van perfilando otras acciones, algunos de ellos esporádicos o en un número limitado de filmes, tales como:

- El regreso a lugares con los que tenían una relación más directa en su vida como humanos: el centro comercial en *Zombi* (*Dawn of the Dead*, George A. Romero, 1978) o los contextos familiares.
- La fuerza que ejercen sobre su entorno: en *El día de los muertos* (*Day of the Dead*, George A. Romero, 1985) puede constatarse cómo esa fuerza aumenta con el paso del tiempo, si bien en la película inicial de la saga su debilidad es manifiesta.
- La velocidad: en algunos filmes los muertos vivientes son capaces de correr, tal como ocurre en la revisitación de *Zombi* por parte de Zack Snyder (*Amanecer de los muertos*, *Dawn of the Dead*, 2004) y con toda evidencia en *Guerra Mundial Z*.

- Un cierto nivel de organización y, en consecuencia, de inteligencia: en *La tierra de los muertos vivientes* (*Land of the Dead*, 2005) comienzan a organizarse para salvar el muro de contención y poder separarse de los humanos, incluso con el uso de armas. La variante, en este caso, de la huida frente a la confrontación, tiene mucho interés.
- Y cuatro situaciones mucho más recientes, pero no menos interesantes:
 - o La posibilidad de regresar a la vida.
 - o La posibilidad de recordar.
 - o La posibilidad de hablar.
 - o La posibilidad de volver a ser plenamente humanos.
- En los casos anteriores, aparece asimismo la alimentación por la succión de cerebros, frente a la carne todavía caliente: en *Memorias de un zombi adolescente* (*Warm Bodies*, Jonathan Levine, 2013), al alimentarse de un cerebro humano, se captan sus recuerdos y el muerto viviente adquiere visiones (y sensaciones) de ese pasado.

La reciente evolución de estas sagas, con títulos más complejos tanto en su estructura como en su planteamiento discursivo, pone en evidencia que el problema está en el ser humano, que ha destruido todo y acabará destruyéndose a sí mismo. Por eso mismo, el pequeño hálito de esperanza, tanto para la continuidad del mito como para la redención del ser humano, se ve obligado a una vuelta de tuerca que permita al muerto viviente socializarse. Esto se lleva a cabo en dos ejemplos que queremos poner en contacto: *Memorias de un zombi adolescente* (horrible título que no tiene relación alguna con el original, «cuerpos tibios»), y la serie inglesa *In the Flesh* (Jonny Campbell, 2013). En ambos casos el muerto puede regresar a la vida –sin dejar de ser muerto– para integrarse de nuevo en la sociedad de la que procedía; un amago estaba ya en *Les revenants* (Robin Campillo, 2004) y su secuela en serie para la televisión francesa (*Les revenants*, Fabrice Gobert y Frédéric Mermoud, 2012).

Un elemento esencial vinculado al mito y que está en su propia base es el carácter apocalíptico de la plaga. Si nos limitamos a las tramas argumentales, obtenemos poco rendimiento en los análisis, pero si vinculamos los textos entre sí y situamos los momentos históricos, podemos observar que hay una progresión que camina en paralelo a la evolución de nuestra sociedad y a sus carencias, hacia un deseo de mejora que se entiende como utópica y que, casi siempre, genera decepción.

Por ajustarnos a un ejemplo concreto, los filmes dirigidos por Romero sobre el tema de los muertos vivientes no se producen en un contexto aséptico, como es de rigor, y las motivaciones que podemos vincular al primero de los

títulos se amplían sucesivamente por la situación de un mundo cada vez más a la deriva y que somete una y otra vez los derechos ciudadanos a favor de instancias políticas y económicas. Así, muy brevemente y por hacer un simple esbozo,

La noche de los muertos vivientes (*Night of the Living Dead*, 1968) [El propio Romero produce un *remake* en color en 1990] coincide en el tiempo con un periodo especialmente terrible de la Guerra de Vietnam en el que incluso *The New York Times* habla de experimentos de guerra biológica por parte del ejército estadounidense; tienen lugar ataques americanos a enclaves civiles; acontece la Guerra de los Seis Días, que desestabiliza Oriente Medio; China prueba su primera bomba de hidrógeno, en tanto en Europa tiene lugar la Primavera de Praga y el Mayo Francés; en ese mismo año se producen los asesinatos de Martin Luther King y de Robert Kennedy.

Aunque la película deja abierto su final y no se le brinda al espectador información sobre qué ha producido la vuelta a la vida de los cuerpos, diversas noticias a través de la televisión dejan intuir problemas con pruebas nucleares. En un contexto social en crisis, como el de 1968, Romero opta por construir una alegoría de esa situación: hay una amenaza, concretada en los muertos vivientes, pero es a escala planetaria; ¿un castigo divino a las actuaciones del hombre sobre la naturaleza y sobre sus semejantes?, quizás, pero, sobre todo, una puesta a prueba de la solidaridad entre los humanos, que sale malparada de una experiencia extrema. La cacería final, con el disparo al superviviente negro, es significativa. De ahí que la importancia de la trama argumental no radique en el enfrentamiento entre muertos vivientes y humanos sino en las relaciones entre humanos, que serán ya una constante en el resto de la saga. Desde una perspectiva metacinematográfica, el filme permite también a Romero romper algunos tabúes de tal forma que la línea divisoria entre lo permisible y lo no permisible quede rebasada, y no nos referimos aquí a la cuestión de las vísceras, anecdótica en cualquier caso, sino a la mostración de una niña que muere, revive, asesina y devora a sus propios padres.

Zombi (*Dawn of the Dead*, 1978) se realiza en un momento de mayor calma internacional, si bien no podemos olvidar que hay varias dictaduras asentadas en el cono sur latinoamericano, gracias a los apoyos implícitos y explícitos de Estados Unidos (la de Chile, con el asesinato de Allende, es paradigmática), y en 1973 ha tenido lugar una importante crisis del petróleo desencadenante de conflictos de relativa intensidad. Es un momento de gran preponderancia de los medios de comunicación. Por ello, a nadie puede extrañar que la acción comience en un estudio de televisión, con la plaga ya en marcha, aunque no totalmente expandida, y que el grupo de personas que huye acabe refugiándose en un centro comercial; tales constantes, centro comercial y medios de comunicación, serán claves en el desarrollo de la acción.

Si bien la construcción metafórica global del filme sirve intereses similares a los de *La noche de los muertos vivientes*, en *Zombi* la apuesta de Romero se dirige con mayor énfasis a las relaciones de coexistencia entre los personajes y su incapacidad para superar el individualismo, lo que desencadena las tragedias. Dentro de tal envoltorio, el posicionamiento contra el racismo, las desigualdades sociales y los *no-lugares* (centro comercial) se abre paso. Sobre todo, es muy radical la ridiculización de los espacios comerciales y la publicidad, llegando en algunos momentos a adoptar tonos paródicos, algo novedoso en la saga, pero que no será ajeno a ella a partir de este momento, como tampoco la relación de los muertos vivientes con lugares de su recuerdo.

Cuando llega *El día de los muertos* (*Day of the Dead*, 1985), la serie se ha asentado y el mito ha sido retomado ya por muchos cineastas en todas partes del planeta. En esos momentos, el *crack* hace estragos en Estados Unidos, donde Reagan es reelegido, en tanto el polvorín de Oriente Medio sigue imparable: hay una cruenta guerra entre Irán e Irak; en la Unión Soviética llega al poder Gorbachov, en lo que supone el principio del fin de la dualidad de poder hegemónico; en India, los gases tóxicos en Bhopal desencadenan una tragedia. Aunque Romero centra la acción en un entorno militar, la película no llega al nivel de las anteriores pero abre la posibilidad de experimentación con los muertos vivientes y, a su vez, la capacidad de estos para desplazarse con mayor velocidad, así como adquirir fuerza, aspectos novedosos aunque anecdóticos en este momento del desarrollo de la saga.

Más interesante es la apuesta a dos bandas que supone *La tierra de los muertos vivientes* (*Land of the Dead*, 2005) y *El diario de los muertos* (*Diary of the Dead*, 2007), películas vinculadas entre sí hasta el punto de que una escena es compartida desde diferente punto de vista (el de los militares, en el caso de la primera, y el del equipo de cine, en el de la segunda). En esos momentos, la experiencia del 11-S marcaba con dureza a la sociedad americana, así como el auge de Al Qaeda, sus atentados (Madrid, Londres) y las sucesivas intervenciones aliadas en Afganistán e Irak, justificadas de forma absurda, que hicieron cientos de miles de muertos y que, eso sí, rindieron beneficios enormes a las empresas petroleras (y es que el dinero nunca tuvo ojos ni sentimientos para el ser humano: posiblemente tiene peores características que la plaga de muertos vivientes, salvo que sean una misma cosa, como parece deducirse al ver alguna de estas películas)

Precisamente, con *El diario de los muertos* se recurre a un procedimiento que cada vez se ha puesto más de moda y que consiste en construir el filme como si fuera un documental, como si se tratara de una acumulación de materiales «reales» (el truco, en este caso, es un poco perverso porque el uso de dos cámaras y la capacidad del montaje edulcoran el resultado). Desde *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999) este tipo de materiales se ha

convertido en una constante que comienza a saturar las pantallas. En nuestro país, el caso de *[Rec]* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007) y sus dos secuelas (pronto tres) es un paradigma.

La tierra de los muertos vivientes propone una lectura claramente dialéctica sobre la situación mundial y la necesidad del reconocimiento de «el otro» para poder salir adelante en una crisis que, de otro modo, solo puede tener resultados apocalípticos. Película oscura y con pocos aspectos optimistas, supone una constatación de la deriva social y política a que íbamos dirigidos: la crisis se intuye próxima y la auténtica amenaza es el ser humano.

Finalmente, con la «limitada» *Survival of the Dead* (2009), Romero abre una puerta a la posibilidad de que los muertos vivientes no tengan que ser exterminados si se consigue que sean capaces de saciar su voracidad con otro tipo de alimentación (en este caso, un caballo). La película transcurre en una isla y propone una vía de salida abierta para el mito, ya excesivamente trajinado a estas alturas.

Aunque hemos tomado los filmes de Romero para seguir una evolución, lo interesante es que, con el tiempo, además de un cierto cansancio, se constata que se está llegando a un punto de inflexión: la muerte del mito o su degradación, cuando no deriva, o bien su renovación, pero, para ello, para adquirir una nueva fuerza, se hace imprescindible que el muerto viviente deje de ser «otro» para asumir un rango diferente que esté a la altura del humano.

4. REVIVIR Y/O RENACER EN/CON LA OTREDAD

A estas alturas, podría parecer que el cine de muertos vivientes tiene un interés inusitado, desde un punto de vista cualitativo. Nada más lejos de la realidad, toda vez que es imprescindible reconocer que la inmensa mayoría de estas películas se limitan a una acción sanguinolenta, con evisceraciones múltiples, y una puesta en escena «corta» por no decir «lamentable». Pero esto no significa que no encontremos productos de verdadero interés que merezcan reflexiones e incluso análisis pormenorizados (cosa que aquí no podemos llevar a cabo porque el espacio no lo permite – de ahí que hagamos entradas sobre aspectos parciales).

Ya en 1981, una fecha relativamente lejana para nosotros y bastante próxima al inicio del mito, Gary Sherman, en *Muertos y enterrados* (*Dead and Buried*), proponía una lectura inquietante: el protagonista, *sheriff* de una localidad, toma conciencia de que él mismo es un muerto viviente. En este caso, el «otro» amenazante es el propio investigador que lidera la trama. Sin embargo, es en la primera década de nuestro siglo en la que se generan las apuestas más interesantes que ponen en evidencia un deseo de superar las construcciones del mito y relanzarlo desde perspectivas más coherentes y rentables discursivamente. Es el caso de las aproximaciones cercanas a la comedia, pero sin abandonar los aspectos terroríficos: en *Bienvenidos*

a *Zombieland* (*Zombieland*, Ruben Fleischer, 2009) todavía se respetan los cánones y se utiliza al muerto viviente como un recurso casi de videojuego, pero *Zombies Party (Una noche de muerte)* (*Shaun of the Dead*, Edgar Wright, 2004) se cierra con la superación de la crisis, una vez eliminados los muertos vivientes más recalcitrantes, gracias a la domesticación de los supervivientes, que se relacionan directamente con sus entornos, aunque atados e impidiendo que puedan morder, como perros de compañía. Algo similar ocurre en la muy interesante *Fido* (Andrew Currie, 2006), donde unos collares inhiben la voracidad y los muertos vivientes adquieren una inteligencia que les permite comunicarse con los seres humanos de forma signífica y tener sentimientos hacia ellos; en este caso, quien peor parado sale de la experiencia es el propio ser humano, ya que la bondad del monstruo permite desvelar la maldad del humano.

El procedimiento más rentable es en muchos casos la utilización de microcosmos que pasan a constituirse en alegorías de un mundo global. En tales entornos se ponen de manifiesto las difíciles relaciones entre los seres humanos, su individualismo y su voluntad de supervivencia incluso negando la de sus semejantes, lo que hace más interesantes a los muertos vivientes que, poco a poco, a través de este tipo de materiales, van adquiriendo una complejidad que nunca apareció antes y que coloca frente a las cuerdas al ser humano en sociedad. Un ejemplo concreto es el que nos ofrece *Rammbock: Berlin Undead (Siege of the Dead)*, (Marvin Kren, 2010), película alemana que transcurre en un patio vecinal y los apartamentos que dan a él, donde la amenaza permanece en el exterior y aparece desde dentro cuando los vecinos se niegan ayuda mutua.

La variante del muerto viviente como recurso adicional desencadenante, tiene un claro exponente en *La horda* (*La horde*, Yannick Dahan y Benjamin Rocher, 2009), donde la unión de delincuentes y policías es el único recurso para luchar contra la plaga pero todas las tramas se vinculan a sus relaciones personales. A otro nivel, en la brillante *Pontypool* (Bruce McDonald, 2008), los muertos vivientes quedan fuera del entorno en que transcurre la acción (una emisora de radio) y se introduce un elemento muy interesante: la transmisión del virus tiene lugar a través de las palabras. La utilización extrema del fuera de campo, que llega mediante el sonido únicamente, hace de la película un excelente ejercicio de estilo y la libera de los condicionantes espectaculares del género. Más recientemente, *The Dead* (Howard J. Ford y Jonathan Ford, 2010) constituye una nada despreciable aproximación al mito –casi secundario en la trama– en el entorno de la sabana africana, con final claramente apocalíptico y con un interesante equilibrio entre el horror y la sátira; *The Battery* (Jeremy Gardner, 2012) también expulsa la representación directa del muerto viviente (muy escaso en el film) para profundizar en el desplazamiento y relaciones de dos individuos a modo de *road movie*. En estos casos, la situación de un mundo apocalíptico en el que los muertos vivientes han desencadenado su plaga, se da como efectiva

y las tramas comienzan *in medias res*, asumiendo tal principio, cuestión esta que será una constante en gran parte de las películas más recientes.

En *Dead Creatures* (Andrew Parkinson, 2001), la combinación entre vampiros y muertos vivientes del grupo femenino protagonista adquiere tintes más sofisticados, puesto que su intención es pasar desapercibidos. En pureza, esta no es una película de muertos vivientes, salvo por el hecho de que se alimentan de carne humana, pero la traemos a colación por lo que supone un paso adelante: introducirse en el mundo del «otro» y generar una perspectiva desde esa subjetividad, humanizándola. Téngase en cuenta que los amantes del género suelen valorar mucho más la «carnicería» y la mostración que la sugerencia y la calidad cinematográfica, como ocurre cuando mitifican un título como *Junk* (Atsushi Muroga, 2000), de conformación estética lamentable, frente a los que aquí venimos mencionando (y no digamos nada de los subtextos –mejor infra– *spaguetti-zombi*, que ni siquiera mencionamos por razones evidentes).

Lo que parece claro es que, en la nueva etapa, el muerto viviente desea recobrar su vida, quizás no la propia vida pasada, pero sí una vida digna. Esta es una nueva pulsión. Ya en 2005, Joe Dante, en su episodio para la serie de televisión *Masters of Horror, Homecoming (El ejército de los muertos)* apuntaba en una hora de texto el regreso de los soldados de la guerra de Oriente Medio desde sus tumbas para enfrentarse, incidiendo en las elecciones, a un gobierno que les había embaucado para ir a una guerra injusta y manipulada. La película, una vez aniquilados los *revenants* para poder ganar las elecciones e, incumplidas las promesas de nuevo, se cerraba con la resurrección de los soldados de la segunda guerra mundial: la lectura política resultaba más que evidente.

¿Qué supone el regreso de los muertos vivientes para la humanidad? Ni más ni menos que el desvelamiento metafórico de los males de nuestra sociedad actual: la insolidaridad, la intolerancia, la incomunicación, el desprecio por el otro, el fundamentalismo religioso, etc. Todo esto apenas se esboza en *Memorias de un zombi adolescente*, si bien la película cumple perfectamente su cometido al aplicar un giro radical en su trama y abordar el tono de comedia para situar en primer plano la necesidad de reconocer lo bueno que hay en los semejantes. Con un tono pseudoclásico, concesiones más que patentes a la espectacularidad y una voz narradora con muchos altibajos, asienta un ápice de esperanza en la restauración de un mito que parecía agotado. Pero el paso más radical y significativo lo da *In the Flesh*, miniserie de tres episodios de una hora de duración cada uno, al cuestionar de plano las reacciones del «ciudadano humano» y poner en evidencia el imperio del fundamentalismo xenófobo, al traer a primer término el complejo de culpa de los muertos redimidos/revividos y transmitir al espectador que en ellos está, contradictoriamente, la esperanza de vida y de una mejor sociedad. La serie no traiciona sus orígenes, e incluso los

reivindica al denominar «amanecer» al momento de la salida de sus tumbas de los muertos vivientes, pero rompe esquemas que se convertían en lastre, como el hecho de que al ser mordido pueda alguien convertirse en un zombi («esto no es una película, las cosas no son así»).

Estamos, pues, en un momento muy interesante, sobre todo si tenemos en cuenta la aparición de la serie de televisión *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010-presente) adaptación más o menos rigurosa del excelente comic *The Walking Dead* (Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard, 2003-presente). Cuanto aquí se ha comentado puede verse corregido y aumentado en la serie en cuestión que, aunque sea un tanto irregular, tiene interés (quizás las concesiones a las mayorías que desean la acción o la casquería y los muertos vivientes antes que las historias de supervivencia y las relaciones interpersonales, lastran los resultados). La miniserie británica *Dead Set* (Jaime Winstone, Andy Nyman y Riz Ahmed, 2008) también propone un microcosmos, en este caso dentro de un estudio de televisión, que enriquece una lectura metadiscursiva.

Así pues, si el muerto viviente goza hoy de excelente salud, después de un punto en que parecía divisarse su extinción, es porque se han introducido variantes que le conceden un protagonismo mayor y se vislumbra en su futuro la posibilidad del retorno a la vida. Al ser un producto estrictamente cinematográfico el proceso de retroalimentación, tanto metadiscursivo como intertextual, es profundo y permanente: unos textos producen otros, se enriquecen mutuamente y, en ocasiones, se reformulan. Por poner un ejemplo final, es el caso de *Zombi*, la película de Romero de 1978, y *Amanecer de los muertos*, la de Zack Snyder del 2004. La segunda es una clara actualización de la primera, no tanto un *remake*, como se ha dicho en múltiples foros. Tienen puntos de contacto, tales como el centro comercial o los conocimientos de enfermería de la protagonista, pero hay divergencias importantes, como el propio arranque del filme, que es en el primer caso en un *set* de televisión y en el otro en un hospital, o la inclusión de personajes añadidos, entre ellos una embarazada que se convertirá en muerto viviente antes de dar a luz (referencia indirecta y relativa a *La noche de los muertos vivientes*) Pero hay otro tipo de discrepancias que van en la línea de la actualización del mito: los muertos vivientes de *Amanecer de los muertos* se desplazan a la misma velocidad que los seres humanos, pueden correr, parecen rabiosos; las mordeduras tienen consecuencias inmediatas, si el herido muere; al comienzo del filme la plaga parece iniciarse, cosa que no ocurre en *Zombi*, donde ya está en marcha. Por otro lado, hay ecos de *Zombi* en *Amanecer de los muertos*, incluso a nivel de diálogos, como la frase «cuando ya no quede sitio en el infierno, los muertos caminarán sobre la tierra». Los planos cenitales de *Amanecer de los muertos* contribuyen a asentar la dimensión apocalíptica del mito:

esa mirada divina (puesto que la enunciación queda desvelada por la constatación de la presencia del dispositivo) es ajena a cuanto acontece (puramente testimonial) y es negada para su identificación con la del espectador, apenas consciente de que el fin ha comenzado. Ambas películas, al final, no tendrán resolución y el mito quedará libre.

Con *Guerra Mundial Z* se repite el esquema pero no se avanza en exceso, puesto que el muerto viviente queda relegado a un plano de pura puesta en escena, de comparsa. Será, creemos, en la televisión donde podremos ver los avances más significativos. Y, puesto que hoy en día, a la vista de los acontecimientos, casi somos ya todos muertos vivientes, es necesario un cambio radical para que la llegada de un nuevo mundo –en tanto nueva sociedad o forma de entenderla– nos contamine y se extienda como un cáncer por la desolada y pútrida nada que nos han brindado las élites «humanas» del hoy. Esa sería una auténtica redención.

5. A MODO DE CONCLUSIÓN: EN UN MUNDO QUEBRADO

Cerramos el círculo. Hemos pretendido resumir con mucha brevedad el concepto que manejamos de análisis fílmico y, por otra parte, a sabiendas de la imposibilidad de acotar un análisis concreto en estas páginas (fuera de un filme o de una secuencia concreta, o incluso de carácter comparativo), nos hemos permitido introducir una serie de elementos de lectura transversal sobre un fenómeno incorporado a nuestra cultura audiovisual desde el territorio del propio cine que es el de las películas sobre muertos vivientes, con la excusa del estreno de *Guerra Mundial Z* que, indudablemente, no es la mejor de ellas.

Este no ha sido, pues, un texto de análisis fílmico, pero sí puede considerarse parcialmente como tal si lo entendemos como una posible herramienta para posteriormente desarrollar conceptos y mecanismos de representación de materiales concretos, lo que formaría parte de la denominada *fase descriptiva*. Con tal esperanza queda ahí y será retomado en otro momento para avanzar hacia nuevas perspectivas.

BIBLIOGRAFÍA

- BORDWELL, D., *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, 1996.
- _____ y THOMPSON, K., *El arte cinematográfico*, Barcelona, 1995.
- GÓMEZ-TARÍN, F. J., *El análisis de textos audiovisuales. Significación y Sentido*, Santander, 2010.
- ZUMALDE-ARREGUI, I., *La materialidad de la forma fílmica. Crítica de la (sin)razón posestructuralista*, Bilbao, 2006.