



UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

MÁSTER EN CINEMATOGRAFÍA

# **APROXIMACIÓN A LA METÁFORA ZOMBI EN EL CINE: DE HALPERIN A ROMERO.**

Presentado por:

**D. Alberto Añón Lara**

Tutor:

**Dr. Pedro Poyato Sánchez**

Curso académico 2015 / 2016



---

D./Dña.: Pedro Poyato Sánchez, tutor del trabajo titulado Aproximación a la metáfora zombi en el cine: de Halperin a Romero, realizado por el alumno/a Alberto Añón Lara, INFORMA que dicho trabajo cumple con los requisitos exigidos por el Reglamento sobre Trabajos Fin del Máster en Cinematografía para su defensa.

Córdoba, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

Fdo.: \_\_\_\_\_

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETIVOS.....	4
3. METODOLOGÍA.....	6
4. NACIMIENTO, CONSOLIDACIÓN Y DECADENCIA DEL ZOMBI EN EL CINE.....	10
4.1. Origen literario del zombi, de zombis en los cañaverales.....	10
4.2. De la literatura al cine, instauración del zombi haitiano como modelo.....	13
4.3. <i>White Zombie</i> , el primer zombi cinematográfico.....	16
4.3.1. Sistema de clases, racismo y miedo al nativo.....	21
4.4. Consolidación y anquilosamiento del zombi haitiano: <i>I Walked with a Zombie</i> .....	22
5. MIEDO ATÓMICO Y LA GUERRA FRÍA, EL PRIMER ZOMBI POLÍTICO.....	30
6. RENACIMIENTO DEL ZOMBI EN EL CINE: GEORGE A. ROMERO.....	32
6.1. <i>American Gothic</i> o del cine de terror postmoderno.....	32
6.2. A propósito de George A. Romero y la nueva narrativa zombi.....	36
6.3. <i>Night of the Living Dead</i> , la falacia del sueño americano.....	39
6.3.1. Desmembramiento de la unidad familiar norteamericana.....	42
6.3.2. El zombi como excusa de una crítica social.....	49
6.4. <i>Dawn of the Dead</i> , consumismo y alienación.....	52
6.4.1. Ideología romeriana: crítica político-social en <i>Dawn of the Dead</i> .....	55
6.4.2. El centro comercial como el templo del capitalismo.....	57
6.5. Replanteando el zombi romeriano, la influencia italiana en <i>Day of the Dead</i> .....	69
6.5.1. <i>Day of the Dead</i> y el retorno al Caribe.....	72
6.5.2. Humanizando al muerto viviente.....	76
7. CONCLUSIONES.....	81
8. BIBLIOGRAFÍA.....	85
9. FILMOGRAFÍA.....	87

## 1. INTRODUCCIÓN

Durante la última década se viene produciendo un enorme crecimiento, especialmente en el campo cinematográfico y televisivo, del zombi, uno de los monstruos más en boga del momento. Un gran número de estas producciones comparten numerosos elementos en común con el zombi de George A. Romero, motivo por el cual creemos necesario realizar un recorrido por los momentos clave de la historia cinematográfica del género, prestando especial importancia a la filmografía zombi de Romero, puesto que gran parte de este éxito reciente se debe a él en gran medida.

El zombi, al igual que ocurre con otras criaturas propias del cine de terror, siendo quizás el vampiro uno de los ejemplos más paradigmáticos en este sentido, goza de una capacidad iconológica e iconográfica excepcional. La consolidación del zombi en este contexto, por su capacidad para adoptar una amplia variedad de significados metafóricos, tendrá lugar con la aparición de *Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968; *La noche de los muertos vivientes*), a la que seguirán las secuelas *Dawn of the Dead* (George A. Romero, 1978; *Zombi*) y *Day of the Dead* (George A. Romero, 1985; *El día de los muertos*). Serán estas tres películas las que analizaremos más ávidamente, por la utilización del zombi como elemento metafórico de denuncia de numerosos aspectos de la vida social y política norteamericana, pero también por suponer un punto de inflexión dentro del género.

*Night of the Living Dead* supuso un antes y un después tanto en el cine de terror como dentro del ámbito de los zombis. Romero sitúa la acción de su primera película en una granja, allí un grupo de personas tratarán de sobrevivir de los muertos vivientes atrincherándose en una casa. Pero nada más lejos de la realidad, la amenaza no se encuentra en el exterior de la casa, en los muertos vivientes que tratan de devorar a los protagonistas, sino en el propio interior, en la incapacidad del ser humano por cooperar entre ellos para sobreponerse a una situación apocalíptica. Esta suerte de conflictos que se irán desarrollando en el interior de la casa sacarán a la luz lo peor del ser humano: el instinto animal de supervivencia individual, la ruptura de la familia como pilar social, el racismo, el machismo, así como una crítica feroz a la ineficacia y manipulación de los medios de comunicación y al militarismo tan representativo de la sociedad norteamericana.

Este planteamiento de supervivencia aparentemente tan sencillo se repetirá, en localizaciones diferentes, en sus sucesoras *Dawn of the Dead* y *Day of the Dead*, que acabarán por consagrar al director como padre simbólico de estas criaturas; decimos simbólico pues la tradición del zombi, como veremos más adelante, es anterior a sus

películas y, si acaso, su origen se lo debemos a William Buehler Seabrook con su libro *The Magic Island (La isla mágica: Un viaje al corazón del vudú)*, en el que por primera vez aparece en la literatura esta criatura. Por ello, en primer lugar, será necesario remontarnos al año 1929 con la publicación del libro de Seabrook, pues muchos de sus elementos son tomados como referencia por las primeras películas de muertos vivientes, como *White Zombie* (Victor Halperin, 1932; *La legión de los hombres sin alma*) o *I Walked with a Zombie* (Jacques Tourneur, 1943; *Yo anduve con un zombie*). Hay que tener en cuenta que la función del zombi en estas primeras películas dista mucho de lo que se verá con la llegada de Romero, es por eso que nos detendremos en los dos ejemplos que acabamos de citar, para poder comprender mejor el cambio de paradigma que supuso el estreno de *Night of the Living Dead*.

Tras hacer una valoración del estado de la cuestión, nos ocuparemos de la figura del director George A. Romero, del que señalaremos, mediante el análisis de sus filmes, su aptitud para reinventar el cine zombi en un momento en el que el género se encuentra estancado y en decadencia. George A. Romero no solo ha posibilitado el renacimiento del zombi, sino que su influjo se ha extendido a los nuevos modelos narrativos propios de la ficción televisiva, dando lugar a productos de consumo masivo a nivel mundial.

Esta renovación vendrá para quedarse. Así, es este un buen momento para introducir un breve inciso sobre el desarrollo que toma el género a partir de la aparición del zombi romeriano. El auge que vivirá este género de *Night of the Living Dead* en adelante será imparable, un auténtico boom de vísceras se abrirá paso en la gran pantalla con películas hoy consideradas de culto como la trilogía *The Evil Dead* (Sam Raimi, 1981; *Posesión infernal*), *The Return of the Living Dead* (Dan O'Bannon, 1985; *El regreso de los muertos vivientes*), *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985; *Re-Animator*), *Night of the Creeps* (Fred Dekker, 1986; *El terror llama a su puerta*) o *Braindead* (Peter Jackson, 1992; *Braindead (Tu madre se ha comido a mi perro)*), entre muchas otras. Incluso en el ámbito español el zombi hará su aparición de la mano del director Jesús Franco, que cuenta en su haber con varias películas sobre este género, y de Jorge Grau, del que podemos destacar la producción italiana *Non si deve profanare il sonno dei morti* (Jorge Grau, 1974; *No profanar el sueño de los muertos*). Sin embargo, el quehacer crítico romeriano, es decir, esa crítica mordaz que tanto le caracteriza, se verá ligeramente diluido en muchas de estas producciones, que se acercarán más al terror puro e incluso a la comedia.

Pese al impulso que toman los muertos vivientes en la década de 1980 y 1990, lo cierto es que son películas orientadas a un público muy específico. Tendremos que esperar al nuevo siglo para que el cine zombi goce del favor de un público mucho más amplio, con películas como *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002; *28 días después*), *Shaun of the Dead* (Edgar Wright, 2004; *Zombies party*) o el remake *Dawn of the Dead* (Zack Snyder, 2004; *Amanecer de los muertos*), las cuales recuperan a su vez ese trasfondo crítico que encontrábamos en las películas de Romero.

Aunque a priori pudiera parecer que al introducir este inciso nos hemos alejado del objetivo principal del trabajo, la trilogía zombi original de George A. Romero, nada más lejos de la realidad. La democratización de los muertos vivientes conseguida por las producciones a las que acabamos de hacer referencia, acabará por conducir a la horda zombi a la conquista de la ficción televisiva. El hecho de que recalquemos este florecimiento de producciones no es casual, lo hacemos porque todas ellas tienen su punto de partida en el cine de Romero, todas ellas toman su modelo narrativo y lo van reformulando, es decir, lo hacemos para resaltar la trascendencia de este director. Por esta razón el eje central de este trabajo estará dedicado a él.

Por lo tanto, recapitulando, lo que se plantea en este trabajo, partiendo de un estudio histórico de los cambios que experimenta este subgénero dentro del cine de terror, es un análisis de aquellas películas de George A. Romero en las que el zombi funciona como excusa para establecer una crítica político-social, una crítica a todos aquellos aspectos negativos derivados de una sociedad capitalista, idea clave para entender el éxito actual del que venimos hablando.

## 2. OBJETIVOS

### 1. Aproximación al nacimiento y función del zombi en el campo cinematográfico.

Este primer objetivo se dedicará al análisis de las películas *White Zombie*, considerada la primera película de zombis de la historia, así como *I Walked with a Zombie*, película esta última con la que se alcanza una cierta consolidación. En este sentido, centraremos nuestra atención en la función inicial del muerto viviente, entendido como exponente de las diferencias raciales. Previamente será imprescindible un estudio de *La isla mágica* de Seabrook, concretamente del capítulo II, en el que se aborda por primera vez en el campo de la literatura la figura de esta criatura, del que estos primeros filmes beben directamente.

### 2. Nuevas formas en el cine de terror americano (1960-1980).

Tratar de comprender la trascendencia del modelo narrativo desarrollado por Romero requiere no solo conocer la realidad histórica del zombi, sino también el contexto dentro del cine de terror en el que nacen sus películas. Esto nos obliga a contextualizar las películas que vamos a someter a análisis en base a las nuevas formas que experimenta el cine de terror estadounidense entre 1960 y 1980, un terror mucho más subversivo e innovador en sus formas; a ello dedicaremos este segundo objetivo.

### 3. George A. Romero y la nueva narrativa zombi.

Hablar del cine zombi de Romero es hablar de eclecticismo, de una narrativa que se constituye como una síntesis de elementos de múltiples fuentes. Trataremos, en la medida de lo posible, de aproximarnos a las principales influencias que acabarán dando forma a *Night of the Living Dead*, filme con el que arranca este nuevo modelo narrativo.

### 4. Componente político, el zombi como excusa para establecer una crítica al modelo sociopolítico estadounidense.

El cine de Romero, especialmente el relacionado con los muertos vivientes, es un cine que juega con preocupaciones de corte político. Estas preocupaciones las formulará gracias a la propia idiosincrasia del zombi, una criatura que admite múltiples significados. Por lo tanto, junto a ese reaprovechamiento y reformulación de elementos que se da en su ópera prima, también se producen aportaciones propias, siendo ese componente político una de ellas.

Sobre esta cuestión es sobre la que haremos más hincapié, puesto que en los tres ejemplos seleccionados – *Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead*, y *Day of the Dead* – los

muertos vivientes servirán como pretexto para sacar a relucir los condicionantes sociales que mortifican a sus protagonistas, condicionantes que entroncan directamente con la realidad social del momento. En conclusión, el objetivo principal de este trabajo es el estudio del uso alegórico que hace George A. Romero del muerto viviente para criticar diversos aspectos de la vida estadounidense: racismo, la guerra de Vietnam, el consumismo, etc.



### 3. METODOLOGÍA

A la hora de plantear este estudio, debemos de tener muy clara la siguiente pregunta... ¿qué es un zombi? La idiosincrasia del zombi o muerto viviente lo hace ser un monstruo con rasgos únicos pero cambiantes, es un ser heterogéneo, un concepto en constante evolución que varía su forma y su significado en función del contexto social en el que se desarrolla. Esto supone una dificultad añadida a la hora de tratar de determinar su origen y los principales momentos de su historia cinematográfica.

Algunos autores que han trabajado este tema desde perspectivas muy diversas, como es el caso de Lorenzo Carcavilla Puey<sup>1</sup>, han creído a bien clasificar los cambios constantes del zombi, es decir, su historia, en al menos tres etapas:

“Aunque su sencilla y ramplona forma actual pueda velarlo, el zombi se encuentra inserto en un entramado histórico considerablemente complejo donde se condensan diacrónicamente una enorme cantidad de fuentes. En su constante transformación se pueden fijar dos momentos fundacionales que dividen su historia en tres etapas: antecedentes/génesis (/1929), alumbramiento/expansión (1929/1968) y renacimiento/consolidación (1968/).”<sup>2</sup>

Lo que planteamos en este trabajo, partiendo del modelo clasificatorio establecido por Carcavilla, es una revisión de esas etapas así como la incorporación de una cuarta etapa, la cual se correspondería con el éxito del muerto viviente en el actual modelo de ficciones televisivas. La clasificación quedaría establecida de la siguiente manera:

1. Orígenes del zombi (1929).
2. Primeros pasos en el cine (1932 – 1968).
3. Renacimiento y popularización (1968 – 2005).
4. Conquista de la televisión (2005 – Actualidad).

Dentro de esta clasificación hay dos momentos totalmente determinantes que suponen un punto de inflexión en la concepción del zombi moderno. El primero de esos puntos se da, como venimos anunciando, con la aparición en 1968 de *Night of the Living Dead* de George A. Romero, filme con una fuerte crítica al modelo social americano, cuna del capitalismo, algo que se convertirá en una constante en su filmografía. El segundo punto de

---

<sup>1</sup> Lorenzo Carcavilla Puey se ha dedicado a estudiar la historia y significación psicológica del “mito del zombi” en base al concepto de “mito” extraído de la psicología analítica de Jung y de la historia de las religiones de Eliade.

<sup>2</sup> CARCAVILLA PUEY, Lorenzo. “Genealogía hipnótica del mito del zombi: The Magic Island (1929)”, en *Asclepio*, vol. 65 nº 1 (2013), pp.2-3.

inflexión se produce en el año 2002 de la mano de Danny Boyle y su película *28 Days Later*, se abrirá a partir de este momento un nuevo camino que acabará por conducirnos a una reformulación del modelo romeriano, a la expansión y conquista de la gran y de la pequeña pantalla por los muertos vivientes. De estos dos puntos de inflexión nosotros, como ya hemos relatado en el apartado de los objetivos, nos vamos a dedicar en exclusiva al primero de ellos.

Sin embargo, para poder analizar con suficiente rigor el modelo establecido por Romero, resulta estrictamente necesario adentrarnos en la génesis de esta heterogénea criatura y en sus primeros pasos en el mundo del cine. Los estudios dedicados al origen literario del zombi son prácticamente escasos y muy superficiales, esto nos obliga a recurrir a fuentes primarias, es decir, a estudiar con detenimiento *La isla mágica: Un viaje al corazón del vudú* de William B. Seabrook. Algo similar ocurre respecto a los inicios cinematográficos del zombi. En castellano son pocos los trabajos en este aspecto, siendo Lorenzo Carcavilla uno de los que más ha profundizado en ello, aunque es cierto que este trabaja los filmes en relación al campo de la psicología. Dicho esto, las publicaciones de Kyle William Bishop, profesor estadounidense dedicado a la investigación de la relevancia cultural del cine zombi, serán una guía fundamental para la consecución de los objetivos propuestos.

Supeditados por estos condicionantes, analizaremos aquellos pasajes de la obra de Seabrook en los que el zombi hace su primera aparición, para así poder establecer una comparación con esas primeras películas que beberán de su influencia como *White Zombie* o *I Walked with a Zombie*. En cierto modo el origen del zombi es antropológico, está ligado al folclore haitiano, lo cual se trasladará a estas primeras películas del género para poco a poco ir mutando en algo totalmente diferente. Así mismo, someteremos a comparación la función del zombi en ambas producciones, puesto que trabajan bajo una premisa parecida, la del mestizaje cultural o las diferencias raciales como fuente principal del miedo.

Después de este obligado recorrido histórico, llegaremos al primer punto de inflexión en la historia cinematográfica de la figura del zombi, el estreno de *Night of the Living Dead*, momento en el que abordaremos directamente al autor que nos ocupa, George A. Romero. Su ópera prima nace en el contexto de una renovación de las formas y el contenido del cine de terror americano, Isabel Pinedo y Antonio José Navarro son dos de los principales referentes en los que nos apoyaremos para la elaboración de este apartado.

Dentro de este contexto de renovación trataremos las imágenes de su trilogía zombi original – *Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead* y *Day of the Dead* – de manera autónoma con el objetivo de aclarar el discurso que contienen en sus entrañas, analizaremos aquellas secuencias en las que, dentro de un ambiente apocalíptico, se produce una equivalencia simbólica entre muertos vivientes y humanos supervivientes, alcanzando así ambos el estatus de seres alienados. La virtud de estas imágenes reside en el hecho de ser polisémicas, imágenes con una gran potencia visual que no se limitarán a exhibir superficialmente una visión satírica de diversos aspectos sociales, sino que en todo momento interpelarán al espectador en busca de una solución al problema.

Es decir, las imágenes en las películas de George A. Romero por si solas carecen de significación, estas necesitan de una interrelación de todos los componentes para que su contenido crítico tome forma; por una parte la localización, el espacio en el que se desarrollan sus películas siempre será un lugar representativo de la crítica que se pretende hacer, este es el caso, por ejemplo, del centro comercial en *Dawn of the Dead* como lugar por antonomasia del consumismo capitalista. La relación zombi-humano también será determinante en la configuración conceptual de las imágenes, será habitual que se dé una simbiosis simbólica entre ambos, algo que adelantábamos en el párrafo anterior. Por lo tanto, para poder comprender el significado de las imágenes, debemos ser capaces de discernir en qué medida son utilizados sus componentes con una intención metafórica.

En definitiva, será el análisis textual de *Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead* y *Day of the Dead* el que nos guíe, a través de sus metáforas visuales, a conocer una forma muy particular de tratar un subgénero del cine de terror, tan dispar en sus posibilidades conceptuales como lo es este. Igualmente, ensayos de corte filosófico como *One-Dimensional Man (El hombre unidimensional)* de Herbert Marcuse sobre las sociedades industriales avanzadas y sus formas de control del individuo, así como *Filosofía Zombi* de Jorge Fernández Gonzalo, posibilitarán nuevas lecturas en torno a estos interrogantes.

Por otra parte, en cuanto a datos biográficos o relacionados con la producción de sus películas, las alusiones al monográfico de Luis Pérez Ochoa dedicado a George A. Romero serán una constante. De igual manera, junto al ya citado Kyle William Bishop, haremos alusión al libro *Book of the Dead* de Jamie Russell, uno de los más completos sobre la historia del cine zombi.

Los autores y publicaciones mencionados hasta ahora serán a los que daremos mayor prioridad, aunque también serán de gran utilidad los guiones originales de las películas que

se van a analizar en el presente trabajo, artículos que se ocupan de cuestiones semejantes desde perspectivas muy diversas y documentales sobre el zombi cinematográfico.

## 4. NACIMIENTO, CONSOLIDACIÓN Y DECADENCIA DEL ZOMBI EN EL CINE

### 4.1. Origen literario del zombi, de zombis en los cañaverales

Los orígenes del zombi están directamente vinculados al Haití postcolonial, es un monstruo con fuertes lazos de unión con el folclore y las tradiciones del lugar, con el vudú. En este sentido, debemos de ser conscientes de que el zombi dará el salto al cine prácticamente sin una tradición literaria destacable, al contrario que monstruos consagrados en el campo cinematográfico como Drácula o Frankenstein, que tienen su origen en novelas mundialmente conocidas. Por su parte, como decimos, la presencia del zombi en la literatura se limita prácticamente a narrativas de viajes, de carácter no ficcional que se suelen desarrollar en el entorno del Caribe.

De manera casi unánime se ha situado el origen del zombi en el libro *La isla mágica: Un viaje al corazón del vudú* de William B. Seabrook<sup>3</sup>, una especie de cuaderno de viajes de carácter documentalista en el que su autor trata de mostrar al lector aspectos relacionados con el folclore haitiano, fundamentalmente vinculados al vudú. A lo largo del libro vemos un intento evidente por dotar a la historia de una cierta veracidad, de hecho el libro en origen iba acompañado de las notas del cuaderno que tomaba el propio autor en Haití, así como por supuestas fotografías de algunos de sus personajes y lugares que en él aparecen. En cualquier caso, reales o no los acontecimientos descritos por Seabrook, el zombi aparece por primera vez en la historia en *La isla mágica*. Esto implicaría que el zombi como muerto viviente tiene un origen antropológico.

Es palpable la relación de esta criatura con el folclore haitiano, tanto es así que las primeras películas que trabajan este subgénero se inspirarán de manera directa en las descripciones que hace Seabrook de Haití y los zombis. Esta evidencia nos permite sostener que *La isla mágica* da origen, por partida doble, al zombi literario y al cinematográfico. Aclaradas estas cuestiones previas pasamos a continuación al análisis propiamente dicho, con el objetivo de desentrañar qué motivos iconográficos de las descripciones de esta criatura se repetirán a posteriori en su paso a la gran pantalla.

---

<sup>3</sup> William Seabrook nace en 1886 en Westminster, Maryland, Estados Unidos. Es conocido por sus libros de aventuras de marcado carácter documental entre los que destacan *Adventures in Arabia* (1927), *The Magic Island* (1929) o *Asylum* (1935), entre otros. Para un mayor conocimiento de su vida y obra se puede recurrir a su autobiografía titulada *No Hiding Place: An Autobiography* (1942) y a *The Strange World of Willie Seabrook* (1966), libro escrito por Marjorie Worthington, segunda esposa del autor.

El libro escrito por Seabrook está dividido en cuatro grandes partes, de las cuales nosotros nos remitiremos exclusivamente a la segunda, más concretamente al capítulo II titulado “Muertos que trabajan en los cañaverales”. Hay que aclarar que los capítulos que configuran *La isla mágica*, aunque guardan una cierta continuidad temática según la parte a la que pertenecen, tienden a contar una historia autoconclusiva; en el caso particular de este capítulo se trata de un relato que le cuenta a Seabrook su amigo Constant Polynice.

Polynice es un haitiano ajeno a la vida de sus compatriotas en las montañas y en la jungla profunda, pero por relaciones de parentesco es un gran conocedor de las tradiciones y el folclore. Esto lleva a Seabrook a mantener con él una conversación sobre criaturas sobrenaturales que viven en Haití, tales como hombres lobo, vampiros e incluso demonios. Como muchos de estos seres mitológicos están también presentes en el folclore europeo y americano, Seabrook decide preguntarle por una criatura aparentemente local, el zombi. Así, en este contexto, se producirá la primera descripción del zombi haitiano y que recogemos a continuación:

“Y entonces me pareció oportuno preguntarle por una criatura de la que sólo había oído hablar en Haití, el *zombie*. Por lo que parece (o al menos por lo que había oído decir a los propios negros, mucho más crédulos que el mulato Polynice), el *zombie* sale de su tumba pero no es ni un vampiro, ni un fantasma, ni alguien que resucita como Lázaro. El *zombie*, dicen los negros de Haití, es un cuerpo sin alma; una especie de autómatas – otra antigua tradición europea – que aun muerto y desprovisto de su alma puede salir de su tumba para comportarse mecánicamente; puede caminar, moverse, trabajar como los vivos, pero sin expresión en el rostro y sin la facultad de la palabra. Cuentan en Haití que quienes detentan el poder de hacerlo, van a las tumbas, desentierran a algunos muertos, les insuflan esa vida propia del *zombie* y los ponen a trabajar en las granjas y cañaverales, o los utilizan como sirvientes, y hasta para cometer crímenes y ejecutar venganzas. Dicen también en Haití que si un *zombie* se rebela el amo le pega un tiro y ya no vuelve a levantarse”<sup>4</sup>

Esta primera descripción realizada por Seabrook según lo que ha escuchado a los lugareños se verá reforzada por otras a medida que avance el relato, pero desde este mismo momento debemos tomarla como referencia por dos motivos: la caracterización de la criatura y por establecer un paralelismo con la tradición europea del autómatas. El zombi en sus inicios cinematográficos será caracterizado en base a esta descripción, un cuerpo sin alma, sin expresión en el rostro, sin la facultad del habla y que se comporta mecánicamente.

---

<sup>4</sup> SEABROOK, William Buehler. *La isla mágica: Un viaje al corazón del vudú*. Madrid, Valdemar, 2005, pp.195-196.

Respecto al paralelismo autómatas-zombi<sup>5</sup>, nosotros nos limitaremos a poner de manifiesto una semejanza visual o iconográfica entre ambos seres, que se produce fundamentalmente entre las primeras películas zombis y las protagonizadas por autómatas – véase *El gabinete del doctor Caligari* (Robert Wiene, 1920) –.

Como ya hemos dicho, esta descripción inicial se vería reafirmada y ampliada más adelante, en particular por trágicas historias que Polynice remite al escritor, historias que tienen que ver con la utilización de zombis como mano de obra en los cañaverales, otro de los motivos iconográficos que se trasladará al cine como ocurre especialmente en *White Zombie* (Victor Halperin, 1932). En cualquier caso, a nosotros nos interesa el posible contacto directo que pudo tener Seabrook con esta criatura, del cual también se podrán extraer detalles sumamente interesantes.

Escéptico como nadie, Polynice, sin embargo, sí que creía en la zombificación como algo real. Interrogado por el escritor estadounidense sobre estas supersticiones, Polynice, casi molesto por la incredulidad de su amigo, nos dice lo siguiente:

“Puedo asegurarte que eso de lo que hablas nada tiene que ver ni con la superstición ni con cualquier ceremonial religioso, ni con las tradiciones populares. Es una práctica, desde luego, demoníaca, pero real; y se da en Haití de una manera tan frecuente como no podrías imaginar. Eso sí que podrías comprobarlo tranquilamente con tus propios ojos, créeme... [...] ¿Por qué crees que hay tantas tumbas en las mismas cunetas de las carreteras por las que pasas en automóvil, por no hablar de las que pueden verse en el campo, cerca de las casas? [...] La gente entierra a sus familiares donde puedan verse bien sus tumbas, para que nadie las profane impunemente... Bien, mañana temprano te llevaré a ver la tumba de mi hermano, que murió asesinado, como bien sabes... Sólo te diré que, tras su muerte, Osmann y yo estuvimos vigilando su tumba desde la puesta de sol hasta el amanecer, durante cuatro días, hasta que el cuerpo comenzó a pudrirse... Íbamos armados con pistolas y escopetas, pues sabíamos que eso molestaba a los ladrones de cadáveres [...]”<sup>6</sup>

El dato concreto sobre los enterramientos en carreteras y lugares cercanos a las casas también será utilizado en *White Zombie* (1932), algo que no debe extrañarnos puesto que el filme de Victor Halperin se basa esencialmente en *La isla mágica*. Así mismo, será habitual que estas primeras películas de zombis, al estar ambientadas en Haití, tomen

---

<sup>5</sup> Para un estudio en profundidad sobre la posible relación del zombi de Seabrook con la tradición literaria europea del autómatas y del sonámbulo, así como su significación psicológica nos remitimos a CARCAVILLA PUEY, Lorenzo. *Historia y simbolismo del mito del zombi: un análisis imaginal de la psique colectiva contemporánea desde el sonámbulo magnetizado hasta la realidad virtual*. Madrid, Universidad Complutense de Madrid: Facultad de Filosofía, 2014.

<sup>6</sup> SEABROOK, William Buehler. *op. cit.*, pp.196-197.

algunos rasgos representativos del lugar que Seabrook se encarga de recopilar en su libro, tales como el sonido energético de tambores procedente de la jungla al caer la noche tan característico de los rituales vudú y festividades tradicionales.

Cumpliendo con su palabra, Polynice llevará al escritor a ver la tumba de su hermano, para posteriormente mostrarle a unos cuantos zombis trabajadores de un campo de algodón. El norteamericano, ante ese espectáculo se vio acongojado, aunque finalmente acabará buscando una explicación racional y científica a la existencia de esta especie de autómatas sin alma, lo cual le llevará a visitar a su amigo el doctor Antoine Villiers. Para no extendernos demasiado en el análisis de este capítulo, ya que posteriormente lo pondremos en relación con la ya citada *White Zombie*, diremos que esta visita al doctor será reproducida casi con exactitud en la primera película sobre zombis de la historia.

*La isla mágica: Un viaje al corazón del vudú* se convierte, en conclusión, en el eje en torno al que girarán las primeras manifestaciones del muerto viviente en la gran pantalla. Damos así por finalizado el breve, pero necesario, análisis relativo a la primera etapa de la historia del zombi. Heredera directa del escrito de Seabrook, *White Zombie* será, como acabamos de decir, la que inaugure este subgénero en el cine de terror estableciendo las bases y elementos para las películas venideras, y por consiguiente la segunda etapa histórica del zombi<sup>7</sup>. Por este motivo he decidido centrar mi análisis exclusivamente en *White Zombie* y en *I Walked with a Zombie*, esta última por posibilitar una cierta consolidación de este incipiente subgénero cinematográfico. No obstante, siempre que resulte coherente dentro del discurso que tratamos de desarrollar se mencionarán otros ejemplos.

#### **4.2. De la literatura al cine, instauración del zombi haitiano como modelo**

El principal antecedente del zombi, como venimos recalcando a lo largo de este trabajo, se encuentra en *La isla mágica: Un viaje al corazón del vudú* de William B. Seabrook. Tres años después de su publicación el zombi dará el salto al cine por primera vez en su historia, en 1932 con *White Zombie* de Victor Halperin, película que asume y desarrolla los elementos característicos de esta criatura vistos en el relato de Seabrook.

---

<sup>7</sup> La segunda etapa la denominados anteriormente como *Primeros pasos en el cine (1932 – 1968)*. Comienza en 1932 con la aparición de *White Zombie* y finaliza con la renovación que supuso *Night of the Living Dead* de George A. Romero.



Esta segunda etapa, la relativa a sus primeros pasos en la gran pantalla, es una etapa en la que va a ser posible clasificar las películas temporalmente en dos categorías:

1. 1932 – 1950. En la primera categoría se encuentran aquellas películas cuya trama se desarrolla en lugares exóticos – siendo Haití el más habitual –, en las que encontraremos al denominado zombi haitiano, es decir, películas ligadas al origen antropológico de esta criatura. La inmensa mayoría de producciones dentro de esta categoría las encontraremos de 1932 a 1950, aunque esto no quiere decir que se dejen de producir películas ambientadas en lugares exóticos y ligadas al vudú, sino que su número se va a ver reducido drásticamente debido a una renovación del concepto de zombi.
2. 1950 – 1968. A partir de 1950 el zombi vivirá la primera renovación cinematográfica de su historia, poco a poco el cine de terror zombi va a abandonar las ideas hasta ahora vista en el subgénero. De 1950 en adelante el zombi haitiano irá desapareciendo progresivamente, la causa del miedo se situará a partir de ahora en el espectro de la ciencia ficción, este será el primer momento en la historia en el que el zombi tomará ciertos tintes políticos y se vinculará a los miedos sociales de la época, derivados de la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría.

Este cambio de paradigma lo veremos más adelante, ahora es momento de centrar nuestro esfuerzo en el estudio de *White Zombie* y *I Walked with a Zombie*, para lo cual analizaremos los elementos que tienen en común y que permiten clasificar estas primeras películas de las décadas de 1930, 1940 y parte de 1950 en lo que David Roche denomina “(Post-)Colonial Zombies Movies”<sup>8</sup>.

Las primeras películas de zombis haitianos mantendrán la tendencia de utilizar localizaciones con un cierto apego romántico, como las vistas en *Dracula* (Tod Browning, 1931; *Drácula*) y en *Frankenstein* (James Whale, 1931; *El doctor Frankenstein*), si bien es cierto que las historias que se cuentan en los ejemplos que aquí vamos a analizar ocurren en lugares más cercanos, cultural y geográficamente, a los Estados Unidos. Ambas producciones, *White Zombie* y *I Walked with a Zombie*, utilizan localizaciones exóticas, lugares del Caribe que en algún momento de su historia fueron colonizados por los Estados Unidos, de los que destaca fundamentalmente Haití. Por tanto, el término (*post-*)colonial

---

<sup>8</sup> ROCHE, David. "Resisting Bodies: Power Crisis / Meaning Crisis in the Zombie Film from 1932 to Today." en *Textes et Contextes*, 6 (2001), p.4. Traducción propia: "Películas de zombis poscoloniales."

*zombies movies* al que hace referencia David Roche se refiere a la utilización de estos lugares exóticos como marco escenográfico.

Al contrario que ocurrirá a partir de 1968 con el zombi romeriano – zombi antropófago –, la amenaza o causa del terror en los espectadores de estas primeras películas zombis, basadas en la temática del vudú y la magia negra como causa de la zombificación, no se sitúa en la posibilidad de ser asesinados por zombis, sino en el peligro de que los protagonistas blancos sean convertidos en una de estas criaturas. El verdadero horror de estas películas reside en definitiva en el miedo del occidental blanco – protagonistas y espectadores – a ser dominados por los nativos del lugar, porque el zombi según David Roche “[...] evoques the specter of slavery and/or colonization. [...] It also represents the threat of miscegenation, a cultural rape; [...]”<sup>9</sup>

Bajo este contexto, vamos a ser capaces de discernir dos diferencias básicas entre *White Zombie* y *I Walked with a Zombie*. Mientras que la película de Victor Halperin persiste en la idea de las diferencias raciales – blancos colonizadores y nativos negros – presentando una serie de estereotipos negativos de los nativos, el tratamiento de Jacques Tourneur en *I Walked with a Zombie* es mucho más imparcial, una visión un tanto menos racista de la cultura y el folclore haitiano, aunque también hará uso de las diferencias culturales para producir terror en los espectadores<sup>10</sup>. Por lo tanto, estas películas deben ser vistas como manifestaciones de la tensa relación entre colonizadores y nativos, dominadores y esclavos, blancos y negros.

Estas películas, en tanto que tienen un trasfondo racista, posibilitan una interpretación del zombi como esclavo, como clase trabajadora subyugada, ya que la zombificación ofrece como resultado una pérdida total de la autonomía, lo que implicaría que la clase dominante acabara por convertirse en esclavos de los que hasta ahora han sido la clase oprimida. El zombi como dice Bishop “[...] represents the ultimate imperialist dream – a slave laborer that is truly a thing, unthinking, un-aspiring, and non-threatening. [...] The result is the exploitation of the proletariat worker, and the zombies in films such a *White Zombie* are the ultimate manifestation of the subservient working class.”<sup>11</sup>.

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, p.7. Traducción propia: “[...] evoca el espectro de la esclavitud y/o de la colonización. [...] También representa la amenaza del mestizaje, una violación cultural; [...]”

<sup>10</sup> BISHOP, Kyle William. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. North Carolina, Mcfarland & Co Inc, 2010, p.66

<sup>11</sup> *Ibid.*, p.71. Traducción propia: “[...] representa el sueño definitivo del imperialismo – un obrero esclavo que es verdaderamente una cosa, irreflexivo, sin ambición, e inofensivo. [...] El resultado es la explotación

### 4.3. *White Zombie*, el primer zombi cinematográfico

Al inicio de este capítulo, así como en algún momento anterior, mencionábamos que el principal antecedente de *White Zombie* era el relato de Seabrook *La isla Mágica*. Esta influencia es evidente, pero a la hora de elaborar la película, o más bien la atmósfera de terror de un nuevo monstruo, el desconocimiento que se tenía en la época sobre la cultura de Haití llevó a Victor Halperin a basarse, según Rhodes, en el concepto del hipnotismo de la novela *Trilby* (1894) de Du Maurier<sup>12 13</sup>.



Figura 1



Figura 2

La historia de *White Zombie* es bastante sencilla, un melodrama protagonizado por dos jóvenes americanos, Neil y Madeline. Madeline viaja a Haití para casarse con Neil, quien trabaja en un banco en Puerto Príncipe. Durante el viaje en barco desde los Estados Unidos, Madeline conoce a un banquero francés afincado en Haití llamado Charles

---

del trabajador proletariado, y los zombis en películas como *White Zombie* son la última manifestación de la clase trabajadora subordinada.”

<sup>12</sup> RHODES, Gary D. *White Zombie: Anatomy of a Horror Film*. North Carolina, Mcfarland & Co Inc, 2001, pp.22-30. Citado en *Ibíd.*, p.73.

<sup>13</sup> Rhodes apunta también a *Fausto* (1808) de Goethe como posible antecedente literario de *White Zombie*. Lo cierto es que es imposible que aquellas películas en las que aparecen hipnotizadores, como *El doctor Mabuse* (Fritz Lang, 1922) y *Svengali* (Archie Mayo, 1931), no nos recuerden a *White Zombie* puesto que el papel que interpreta Béla Lugosi (Murder Legendre) es el de un médico brujo que mediante el uso del vudú es capaz de convertir y controlar a su antojo a cualquier persona. Por otro lado, la interpretación visual del zombi como sonámbulo me evoca más a Cesare – *El gabinete del doctor Caligari* (Robert Wiene, 1920) – que a los aparecidos en los ejemplos anteriormente citados.

Beaumont, quien le ofrece no solo la posibilidad de casarse en la mansión cercana a su plantación, sino también un puesto de trabajo para su prometido como agente en su banco de Nueva York. Madeline, ante tal ofrecimiento, se siente muy agradecida y acaba aceptando la invitación, sin sospechar en ningún momento de la posible doble intención de Beaumont.



Figura 3



Figura 4

La película se inicia con Neil y Madeline viajando de noche en un carruaje por Haití camino de la mansión de Beaumont. Durante el viaje se encontrarán con un grupo de nativos celebrando un funeral en medio de una carretera (fig. 1); el conductor del carruaje, también nativo, les explicará que lo hacen porque tienen miedo de que los ladrones de cuerpos roben los cadáveres, de ahí que los entierren en zonas donde pasa gente continuamente<sup>14</sup>. Justo después, el conductor parará el carruaje para preguntar a un personaje, que resultará ser el villano de la historia, dónde está la casa de Beaumont. Legendre, el villano, no contesta al conductor, se acerca al carruaje y le quita un pañuelo a Madeline, en el fondo un grupo de zombis desciende la colina, momento en el que el conductor pone rápidamente el carruaje en marcha exclamando: “¡Zombis! ¡Vamos, rápido” (fig. 2).

Al llegar a la mansión de Beaumont, Neil reprochará al conductor la velocidad a la que conducía, porque podrían haber muerto en un accidente. El conductor le explica que

---

<sup>14</sup> Esta idea de los enterramientos en carreteras para evitar que los cadáveres sean robados y, posteriormente, convertidos en zombis está tomada de *La isla mágica* de Seabrook.

hubiera sido mejor morir que ser capturados por esos hombres, que en realidad eran zombis, muertos vivientes:

“- Conductor: *Peor que eso, señor. Podrían habernos cogido.*

- Neil: *¿Cogido? ¿Por quién? ¿Esos hombres con los que hablaba?*

- Conductor: *No son hombres, señor. Son cadáveres.*

- Neil: *¿Muertos?*

- Conductor: *Si...zombis. Muertos vivientes. Cadáveres sacados de sus tumbas a los que se hace trabajar en fábricas de azúcar y en los campos por la noche.*”<sup>15</sup>



Figura 5

Por su puesto, la pareja de jóvenes americanos no se va a creer ninguna de estas supersticiones. Al llegar a la mansión conocerán al doctor Bruner, un misionero local que oficiará su boda, y Neil tendrá la oportunidad por fin de conocer a Beaumont. Al contrario que Madeline, Neil comenzará a sospechar de Beaumont, especialmente tras verlo abandonar la casa en un carruaje a altas horas de la noche (fig. 3). Efectivamente Beaumont no trama nada bueno, este se dirige a la fábrica de Legendre, donde le pedirá que le ayude a conquistar a Madeline, pero la única solución que le ofrece el médico brujo es la de convertir a la joven en zombi. Beaumont, que en un principio se muestra horrorizado, acabará dándole a Madeline durante la celebración de la boda una rosa impregnada de la sustancia que utiliza Legendre para convertir en zombi a cualquier persona (fig. 4). En consecuencia, durante el banquete, Madeline aparentemente morirá (fig. 5), digo aparentemente porque más adelante Beaumont y Legendre robarán su cadáver para completar el proceso de zombificación.

<sup>15</sup> HALPERIN, Victor. (Dir.) *White Zombie*. [Película]. Estados Unidos, 1932.



Figura 6

El resto de la trama es si cabe aún más sencilla. Neil ahogará sus penas en una taberna del lugar, destrozado por la muerte de su esposa. Por su parte, Beaumont empieza a sentir remordimientos por lo que le ha hecho a su amada Madeline, ahora no es más que un cuerpo sin alma, un autómatas de mirada fija y vacía. Esto le llevará a pedir a Legendre que la devuelva a su estado natural, pero el médico brujo le jugará una mala pasada al banquero francés, al que convertirá en zombi para quedarse él con Madeline (fig. 6). Finalmente Neil, tras descubrir que el cadáver de su esposa ha desaparecido, acude al doctor Bruner en busca de respuestas, a continuación reproducimos el diálogo que mantiene Neil en casa del doctor:

“- Doctor Bruner: *Se me ocurren dos explicaciones. O el cuerpo ha sido robado por miembros de un culto a la muerte que usan huesos humanos en sus ceremonias o bien...*

- Neil: *¿O bien qué?*

- Doctor Bruner: *No está muerta.*

- Neil: *¿No está muerta? ¿Está loco? La vi morir. El médico firmó el certificado, vi cómo la enterraban.*

- Doctor Bruner: *Déjeme que se lo explique. Un momento, se lo explicaré. Donde haya una superstición encontrará también una práctica. ¿Recuerda qué le dijo el conductor cuando le llevó a casa de Beaumont?*

- Neil: *¿Sobre las criaturas horribles que vimos? Dijo que eran cadáveres sacados de sus tumbas.*

- Doctor Bruner: *Espere. Eso es la superstición. Ahora, la práctica. Los que roban los cadáveres de sus tumbas deben ponerlos allí primero.*

- Neil: *¿Quiere decir que Madeline fue asesinada para que alguien pudiera robar su cadáver? ¡Tonterías!*

- Doctor Bruner: *No, no, su cuerpo, sí, pero no su cadáver.*

- Neil: *¿No creerá que está viva...en manos de los nativos? ¡Ah, no, mejor muerta que eso!*

- Doctor Bruner: *Mire, ha habido mucha gente a quien se ha declarado muerta y que han vuelto a la vida y vivido años. Si la naturaleza pueda gastar bromas como esa... ¿por qué no se puede gastar bromas a la naturaleza?*

- Neil: *No lo sé...*

- Doctor Bruner: *Su conductor creyó ver hombres muertos andando. No lo eran. Lo que vio eran hombres vivos y todo excepto esto [se señala a la cabeza, en referencia al cerebro].»<sup>16</sup>.*



Figura 7



Figura 8

Como colofón a esta conversación el doctor enseña a Neil el código penal de Haití<sup>17</sup>, según el cual se reconoce la posibilidad de ser enterrado vivo, ambos llegarán a la conclusión de que todo ha sido una maquinación de Beaumont y Legendre. En cualquier caso, finalmente Neil y el doctor Bruner acudirán al castillo de Legendre (fig. 7-8), lo derrotarán y conseguirán que Madeline vuelva a ser ella misma.

<sup>16</sup> *Ibíd.*

<sup>17</sup> El encuentro con el doctor y en concreto la referencia al código penal de Haití están también tomadas directamente de *La isla mágica* de Seabrook.

#### 4.3.1. Sistema de clases, racismo y miedo al nativo

Venimos diciendo que *White Zombie* es una película con un marcado trasfondo racista, una película en la que Halperin hace hincapié en las diferencias raciales. Si analizamos los personajes que configuran la historia de la película, nos daremos cuenta de que se realiza una descripción muy simple de la sociedad poscolonial<sup>18</sup>: en la clase dominante tendríamos al banquero francés Beaumont, símbolo del poder colonial; Neil un banquero que trabaja en Puerto Príncipe y que representaría a la clase media burguesa; el doctor Bruner simboliza el poder religioso y científico dentro de la clase dominante. Por su parte Legendre vendría a ocupar el lugar de la clase dominante nativa, de hecho en el filme veremos que posee un molino de azúcar y una plantación repleta de zombis trabajadores (fig. 9), esclavos del sistema colonialista que ocuparían el lugar más bajo del escalafón social.



Figura 9

El racismo presente en *White Zombie* no solo se ve en el papel que los nativos juegan dentro de este sistema de clases, el propio título constituye por sí mismo una clara alusión a las diferencias raciales entre blancos y negros. El blanco es representado como un ser superior en todos los niveles respecto al nativo, no solo en su apariencia física – vestimenta, casas, etc. – sino incluso moralmente, “[...] los esclavos y los zombis son normalmente negros, pero cuando el estado del zombi cruza los límites raciales para afectar a las personas blancas, el resultado es el terror”<sup>19</sup>. Esto se va a ver acentuado por el

<sup>18</sup> BISHOP, Kyle William. *op. cit.*, pp.76-78.

<sup>19</sup> DEL OLMO RAMÓN, Alex. *El eterno retorno del no-muerto como arquetipo fílmico: Una aproximación a la figura del zombi en la cultura popular contemporánea*. Barcelona, Universidad Ramón Llull: Facultad de Comunicación Blanquerna, 2012, p.191.



hecho de que Madeline es el único zombi capaz de resistir las órdenes de Legendre (fig. 10) así como de revertir su estado, como si los nativos no tuvieran la misma capacidad o voluntad moral, de hecho estos solo encuentran la liberación en la muerte.



Figura 10

En definitiva, todos estos hechos contribuyen a reforzar la idea a la que hacíamos alusión al inicio de este apartado dedicado a los primeros pasos del zombi en el cine, la idea de que la causa del miedo en este tipo de películas se encuentra en el horror al nativo, al mestizaje, a sufrir una violación cultural. Quizás el momento más esclarecedor al respecto se da cuando Neil, ante la posibilidad de que Madeline esté en manos de los nativos, le dice al doctor Bruner que mejor muerta que eso.

Tendremos que esperar al año 1943 con el estreno de *I Walked with a Zombie* de Jacques Tourneur para ver por primera vez una visión más amable y menos racista de la realidad cultural haitiana, a la par que más realista. Este filme será el que ocupe nuestro interés en las páginas siguientes.

#### **4.4. Consolidación y anquilosamiento del zombi haitiano: *I Walked with a Zombie***

*I Walked with a Zombie* de la RKO Pictures, producida por Val Lewton y dirigida por Jacques Tourneur es la producción más cuidada dentro de aquellas películas de las décadas de 1930, 1940 y 1950 basadas en el zombi como producto del vudú y en el folclore haitiano, motivo que nos induce a destacarla y establecer un análisis comparativo con *White Zombie*. En primer lugar realizamos un breve resumen de su argumento, para posteriormente poder comprender mejor las diferencias con la película de Victor Halperin.

La película comienza con la voz en off de una joven enfermera llamada Betsy, esta explica al espectador cómo ella una vez anduvo con un zombi, por raro que pudiera parecer. Poco a poco irá desvelando el resto de elementos que darán forma a la trama, una trama que se

puede poner en paralelo con la novela *Jane Eyre* de Charlotte Brontë e incluso con *Rebecca* (Alfred Hitchcock, 1940; *Rebeca*)<sup>20</sup>. Tras esta introducción a la historia, la primera escena sitúa a Betsy en una entrevista para optar a un puesto de trabajo como cuidadora de la esposa de Paul Holland, el dueño de una plantación de azúcar en la isla de San Sebastián<sup>21</sup> ubicada en el Caribe. Finalmente la enfermera aceptará el trabajo y viajará en barco junto a Holland, un personaje un tanto huraño que le advertirá de que nada hay de bello en ese exótico lugar. Tras este breve encuentro Betsy llegará al Fuerte Holland, su lugar de residencia y trabajo (fig. 11).



Figura 11

A medida que avanza el filme Betsy conocerá a multitud de personajes de diferente clase social y raza, lo cual en cierto modo nos recuerda a las diferencias raciales tan patentes en *White Zombie*, aunque con la ausencia del trasfondo racista presente en ella. El primero de estos personajes es Wesley Rand, hermanastro de Paul Holland. Rand, bebedor nato, mantendrá a lo largo del filme una relación muy tensa con su hermanastro, por tener que trabajar para él en la plantación de azúcar pero sobre todo por la rivalidad que mantienen por el amor de Jessica, esposa de Holland. Precisamente es Jessica la persona a la que Betsy tiene que proporcionar cuidados médicos. En este contexto de rivalidad entre los dos hermanos, Betsy tratará de encontrar una posible cura a la enfermedad de Jessica, con el fin de conseguir que Holland, del que se enamora rápidamente, recupere la felicidad.

La enfermedad que aqueja a Jessica es cuanto menos extraña, en apariencia es una mujer sana, pero tras sufrir unas fiebres muy graves quedó en una especie de estado catatónico impidiéndole actuar por voluntad propia. Tanto sus familiares como el doctor que la

---

<sup>20</sup> BISHOP, Kyle William. *op. cit.*, p.83.

<sup>21</sup> La isla de San Sebastián no existe en la realidad, es estrictamente ficcional, aunque alude a la realidad cultural de Haití y al vudú.

atendió asumen la teoría de la fiebre tropical como causa de la enfermedad. Sin embargo, los nativos que trabajan como mayordomos y criadas en la casa tienen otra teoría, Jessica es un zombi. Ciertamente Jessica responde al prototipo de zombi visto en *White Zombie*, una autómatas que actúa únicamente antes las órdenes que recibe.

Betsy en un principio, siguiendo la lógica cultural de un occidental blanco ajeno a este tipo de supersticiones, recurre al uso de la medicina para curar a la mujer. Tras varias intentonas que no surten efecto en las que no se dará por vencida, Betsy comenzará a abrazar la posibilidad de que Jessica es de facto un zombi. Esto le lleva a pedir ayuda a Alma, una de las criadas negras de la casa, quien le va a recomendar acudir al *hounfour*, es decir, al templo de la religión vudú para curarla.



Figura 12

De esta forma, la enfermera se escapará de noche con Jessica en busca del *hounfour*. Para llegar al lugar tendrán que seguir un largo camino a través de los cañaverales, allí se encontrarán con Carrefour el segundo y único zombi que aparece en toda la película (fig. 12). Me gustaría hacer aquí un inciso porque, si bien Jessica responde al prototipo de zombi visto en el filme de Halperin, Carrefour es estéticamente diametralmente opuesto a esta. ¿Cuál es el motivo? Se desconoce. Podría ser que la zombificación afectara de manera diferente a los nativos por ser negros y primitivos, sea como fuere, este zombi de aspecto mortecino y mirada vacua que protege el camino al *hounfour* es también un autómatas que sigue las órdenes del sacerdote vudú. Tras encontrarse con Carrefour, quien les permite avanzar en su camino, ambas mujeres llegan al templo. Danzas tribales con las que las nativas entran en éxtasis, un fuerte repiqueteo de tambores y cantos en francés criollo presentes en el lugar ponen de manifiesto un mayor realismo sobre el vudú (fig. 13), sobre esta cuestión nos extenderemos más adelante.

Betsy encontrará el suficiente valor para acercarse a lo que parece un altar dedicado al dios principal del vudú, *Damballah*, para pedirle que cure a Jessica. La puerta del templo entonces se abre y un brazo conduce a Betsy al interior, donde para su sorpresa se encuentra con la señora Rand, madre de los dos hermanos, quien le advierte de que el vudú no curará a la esposa de su hijo, su estado es irreversible (fig. 14). La curiosidad que caracteriza a la enfermera le lleva a preguntarle qué hace en ese lugar. La señora Rand explica a Betsy que los nativos desconfían de cualquier tipo de medicina, para hacer que estos acepten su ayuda dará explicaciones religiosas a los procedimientos médicos.



Figura 13



Figura 14

En cualquier caso, mientras tiene lugar la conversación en el interior del templo, el *houngan* – sacerdote de la religión vudú – y sus ayudantes se fijan en Jessica. El sacerdote atraviesa con una espada el brazo de la mujer, al ver que no sangra llegan a la conclusión de que esta es un zombi y, en consecuencia, les pertenece (fig. 15). La señora Rand repara rápidamente en el alboroto y le pide a Betsy que regrese cuanto antes al Fuerte Holland con Jessica. Esta secuencia que acabamos de describir es a nivel simbólico muy importante, ya que podemos ver que el zombi continúa entendiéndose como una especie de estado de sumisión o esclavitud. Lo que en este caso implicaría un cierto control de los nativos sobre

los blancos, una actitud de resistencia de los negros frente a los que históricamente han sido sus opresores, porque como Young nos dice “The blacks may be socially inferior (most of them are maids/servants) but in no way are they portrayed as morally or intellectually inferior.”<sup>22</sup>.



Figura 15



Figura 16

Esta secuencia nos da pie, de nuevo, a introducir un inciso, en esta ocasión para resaltar el tratamiento que se da a las diferencias raciales. Como vemos, Tourneur mantiene la utilización de las diferencias raciales presentes en *White Zombie*, aunque no con el tono racista de Halperin. De hecho aquí los personajes negros, como es el caso de la criada Alma, tienen un protagonismo claramente superior que en su predecesora (fig. 16). Sin embargo, mientras que estas diferencias raciales y la zombificación de la clase dominante eran las causas principales del terror en *White Zombie*, aquí no ocurre lo mismo. El miedo en *I Walked with a Zombie* procede de la incapacidad de los protagonistas blancos de comprender qué está sucediendo a su alrededor, qué hay de cierto en los rituales vudú, así como en la existencia de los zombis, es decir, es su incapacidad para conectar con una cultura totalmente diferente a la propia. Es un miedo que tiene que ver con lo exótico, con las diferencias culturales y no tanto con la posibilidad de ser sometidos por los que tradicionalmente han desempeñado el papel de esclavos.

<sup>22</sup> YOUNG, Gwenda. "The Cinema of Difference: Jacques Tourneur, Race and "I Walked with a Zombie" (1943)" en *Irish Journal of American Studies*, vol.7 (1998), pp.110-111. Traducción propia: “Los negros pueden ser socialmente inferiores (la mayoría de ellos son criadas/sirvientes) pero de ninguna manera son representados moral o intelectualmente inferiores.”

Posteriormente en la trama, lo acaecido en el templo va a tener graves consecuencias. La tensión racial que derivará de estos hechos llevará a las autoridades a actuar, momento en el que la señora Rand confesará, sin mucho éxito puesto que no le dan verosimilitud a sus palabras, haber sido quien pidiera al *houngan* que convirtiera a su nuera en zombi, ya que esta quería abandonar la isla con el hermano de su esposo, del que estaba enamorada, y así evitar el daño que eso iba a provocar en su familia.



Figura 17



Figura 18

Los nativos entienden que Jessica, como decimos, les pertenece e intentarán atraerla por todos los medios (fig. 17). En primer lugar el sacerdote utilizará a Carrefour para que vaya al Fuerte Holland a por ella, no lo conseguirá. Ante el fracaso del primer intento recurrirá a un ritual vudú en el que, mediante la utilización de un muñeco con el aspecto de la mujer al que ata una cuerda, conseguirá que esta obedezca sus órdenes. Este segundo intento vuelve a fracasar. El problema, no obstante, no se resolverá hasta el final del filme, en el que Wesley Rand cansado de la situación acaba matando a su amada Jessica y la arroja al mar, donde él también morirá ahogado (fig. 18).

Pese a que ya hemos hablado de algunas de ellas a medida que hemos realizado este repaso por la trama del filme, este breve resumen del argumento y una simple lectura superficial nos permiten continuar estableciendo diferencias con respecto a *White Zombie*. Una de las

diferencias más destacables es estilística, la dirección y el estilo de Tourneur, por una cuestión de experiencia, es más sofisticado que el de Halperin: el director franco-estadounidense utiliza localizaciones reales, hay mejores actuaciones, y un juego de luces y sombras muy característico. A esto hay que unirle que Val Lewton quería hacer una película lo más realista posible, para lo que pidió a su equipo que realizaran un estudio en profundidad sobre el vudú durante la fase de preproducción<sup>23</sup>. Este mayor realismo se observa ya en los primeros minutos del metraje cuando Betsy llega a la isla de San Sebastián y atraviesa lo que parece un pueblo real con nativos trabajando en diferentes labores (fig. 19) – importante la presencia de actores negros y no de personas blancas con maquillaje –. Su viaje al Fuerte Holland lo hace en un carruaje, algo que inevitablemente nos evoca a la escena inicial de los protagonistas de *White Zombie*, aunque aquí la conversación que Betsy mantiene con el conductor, también nativo de la isla, es mucho más amable. Así mismo, el trabajo de preproducción se ve reflejado cuando muchos de los personajes de la historia utilizan términos específicos del vudú como *hounfour*, *hougan*, o *Damballah* a los que ya hemos hecho referencia. *I Walked with a Zombie*, en resumen, apuesta por ofrecer una perspectiva antropológica de esta religión<sup>24</sup>.



Figura 19

Igualmente reseñable es el tiempo que separa al filme de la RKO Pictures de la producción de Halperin, aproximadamente 11 años, tiempo suficiente para que se produzcan cambios en la sociedad y en la industria cinematográfica, algo que se ve reflejado en el tratamiento de los personajes femeninos de esta película. Para empezar hay muchos más personajes femeninos que en *White Zombie* y claramente más independientes. Betsy durante toda la película no solo va a desafiar las normas de Holland, sino que incluso no duda, como ya hemos visto, en acudir al templo vudú por su propia cuenta. Incluso Alma, la criada negra de Holland, es la que ayuda a Betsy a llevar a Jessica a dicho templo, un claro desafío a las normas raciales, de clase y culturales de la época. Con la señora Rand ocurre lo mismo, quien aprovechándose de las supersticiones y las creencias religiosas de los nativos

<sup>23</sup> *Ibid.*, p.108.

<sup>24</sup> *Ibid.*, pp.108-109.

impondrá tratamientos médicos haciéndolos pasar por actos religiosos. El único personaje femenino que no cumple esta máxima es Jessica, aunque como sabemos, antes de ser convertida en zombi, su relación amorosa con el hermano de su esposo y su intento de fuga implicarían una obvia independencia.

El cambio principal y más importante es la pérdida del trasfondo racista presente en *White Zombie*, aunque se sigan manteniendo las diferencias raciales. Las mujeres tienen un mayor protagonismo e independencia, indistintamente de su color de piel. En *I Walked with a Zombie* los nativos mantienen una actitud de cierta rebeldía e incluso son capaces de ejercer un cierto control sobre sus patrones blancos. Los cambios son notables, pero no suficientes, el zombi apenas ha variado su significado, ni lo hará hasta la llegada de George A. Romero y *Night of the Living Dead* en 1968, aunque sobre esto la ciencia ficción tendrá algo que decir a partir de la década de 1950.



## 5. MIEDO ATÓMICO Y LA GUERRA FRÍA, EL PRIMER ZOMBI POLÍTICO

El vudú y el exotismo de las islas caribeñas perderán fuelle a partir de 1950, poco a poco el zombi va a ligar su destino a la ciencia ficción. El fin de la Segunda Guerra Mundial, el inicio de la Guerra Fría, la paranoia social consecuencia de la invención de la bomba atómica y el rechazo a la ideología comunista, traerán consigo un cambio brusco en el cine de ciencia ficción, que de igual manera afectará al zombi.

Ante estos nuevos peligros, el cine de terror va a verse fuertemente influido por la ciencia ficción. Las criaturas clásicas – vampiros, hombres lobo, Frankenstein – van a dar paso a las invasiones alienígenas, mutantes y a un nuevo tipo de criatura, el zombi postnuclear. Es precisamente a partir de la década de 1950 cuando el zombi, ligado hasta este momento al vudú y a la cultura haitiana, se “desplaza [...] de sus orígenes caribeños de miedo a la raza, al vudú y a las ansiedades coloniales, para depositarlo en los miedos acerca de una invasión, el lavado de cerebros o el apocalipsis”<sup>25</sup>. El zombi se convierte en una suerte de monstruo alegórico cargado de un fuerte cariz político, consigue sintetizar en su figura los miedos de la época: ataques nucleares, la tensión de la Guerra Fría, el comunismo o el nazismo.

Algunas de las principales producciones de la época, bastante escasas cuantitativamente por otro lado, son las siguientes: *Creature with the Atom Brain* (Edward L. Cahn, 1955; *Cadáveres atómicos*), *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956; *La invasión de los ladrones de cuerpos*), *Zombies of Mora Tau* (Edward L. Cahn, 1957), *Teenage Zombies* (Jerry Warren, 1959) e *Invisible Invaders* (Edward L. Cahn, 1959; *Invasores invisibles*), entre otros ejemplos. De todas ellas quizás *Invasion of the Body Snatchers* es la más destacable porque “[...] resume de forma más paradigmática y compleja – entre otras cosas gracias a su medida ambigüedad – la paranoia de la época y las inquietudes y miedos de la sociedad americana de los años 50”<sup>26</sup>. Eso sí, debemos tener en cuenta que en la inmensa mayoría de estas películas el zombi se aleja bastante del modelo de zombi haitiano. Su origen ahora radica en los experimentos de científicos locos – habitualmente caracterizados como nazis alemanes – e incluso en causas de naturaleza alienígena, este último es el caso de *Invasion of the Body Snatchers*.

---

<sup>25</sup> DEL OLMO RAMÓN, Alex. *op. cit.*, p.198.

<sup>26</sup> LABORDA ORIBES, Luis. *La construcción histórica en la cinematografía norteamericana*. Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona: Facultad de Filosofía y Letras, 2007, p.206.

En cualquier caso, pese a que las películas de esta época tienden a ser de baja calidad, es un periodo muy a tener en cuenta, porque como decimos el zombi por primera vez se utiliza con una clara intención crítica. Por lo tanto, esta etapa en la que el zombi se moderniza, “[...] alejándose de los problemas raciales de los films anteriores a favor de actualizar al muerto viviente en la América de la Guerra Fría”<sup>27</sup>, debe entenderse como un periodo de transición que va a dar los primeros pasos hacia la renovación del género que se vivirá a finales de 1960 gracias a George A. Romero. Un periodo sumamente breve y en el que se producen pocas películas, como acabamos de mencionar, de ahí que este quinto capítulo sea corto en su extensión. Pese a ello, era de obligado cumplimiento hacer esta incursión, por breve que sea, porque nos va a servir como nexo de unión entre el zombi haitiano y el de Romero.

Nuestra intención no es la de adentrarnos en el análisis de algunas de estas producciones, sino la de constatar que el muerto viviente antes de la llegada de Romero ya se utiliza, incipientemente, con una intención crítico-alegórica. Se produce de facto un cambio radical con respecto al zombi haitiano en su significado, pero no lo suficientemente intenso. Será pues Romero quien de manera más notable consiga utilizar a esta criatura para establecer una feroz crítica a la sociedad americana.

---

<sup>27</sup> DEL OLMO RAMÓN, Alex. *op. cit.*, p.199.

## 6. RENACIMIENTO DEL ZOMBI EN EL CINE: GEORGE A. ROMERO

### 6.1. *American Gothic* o del cine de terror postmoderno

Pasada la década de los cincuenta, a finales de 1960 el cine zombi va a abandonar el modelo clásico instaurado desde la aparición en 1932 de *White Zombie*, por el de un zombi mucho más moderno, el zombi romeriano. Romero reinventa en 1968 el subgénero con su primera película, estableciendo un nuevo modelo narrativo que constituye la base fundamental del cine zombi en la actualidad. Este nuevo modelo narrativo que nace de *Night of the Living Dead* es lo que Bishop ha denominado como “zombie invasion narrative”<sup>28</sup> Esta renovación del género, en cualquier caso, se produce en el contexto de un importante cambio de paradigma que afecta al cine de terror estadounidense en su conjunto, del que *Night of the Living Dead* es uno de sus ejemplos más significativos.

Por lo tanto, para estudiar la ópera prima de Romero se debe contextualizar la película dentro de ese cambio de paradigma que vive el cine de terror estadounidense entre 1968 y 1980. En este sentido, según Rubén Sánchez Trigos “[...] fue precisamente entre los años cincuenta y sesenta cuando estudios como los de Pirie o Esiner abrieron el camino a analizar el cine de terror en relación a las épocas, la cultura específica de cada país y los ciclos de producción concretos, al contrario que lo propuesto previamente por Clarens (que estudia cada película casi como un sistema autónomo).”<sup>29</sup> Siguiendo la premisa instaurada por Pirie o Esiner, otros autores como Isabel Pinedo o Antonio José Navarro van a tratar de sistematizar la historia del cine de terror para dar respuesta a las películas que inauguran “[...] una nueva forma de entender, producir y consumir el terror cinematográfico.”<sup>30</sup> Unas películas de marcado carácter subversivo que, en definitiva, van a hacerse eco de la convulsión que sacude todos los ámbitos de la vida social norteamericana entre 1968 y 1980.

Pinedo parte de la clasificación que hace Tudor de las películas de terror anglo-americanas, según el cual se pueden dividir en anteriores a 1960 (1931-1960) y posteriores a los años sesenta (1960-1984). Estas dos categorías se corresponden respectivamente con el uso que hace Pinedo del concepto “clásico” y “postmoderno”:

---

<sup>28</sup> BISHOP, Kyle William. *op. cit.*, p.94. Traducción propia: “Narrativa de invasión zombi.”

<sup>29</sup> SÁNCHEZ TRIGOS, Rubén. *Una aproximación al zombi en el cine: rasgos característicos en la producción española*. Madrid, Universidad Rey Juan Carlos: Facultad de Ciencias de la Comunicación, 2013, p.276.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p.276.

“The postmodern world is thus an unstable one in which traditional (dichotomous) categories break down, boundaries blur, institutions fall into question, master narratives collapse, [...] Clearly, the term postmodernism acknowledges a shift from modernism, yet it was not ushered in by an apocalyptic ending or even by a clean break. An insofar as we can conceptualize this cultural transformation as a break, it might be more fruitful to speak of it as a stress break, not the result of an originary traumatic event but the cumulative outcome of repetitive historical stresses, including the Holocaust, the bombing of Hiroshima, the Cold War, the war in Vietnam, the antiwar movement, and the various liberation movements associated with the 1960s.”<sup>31</sup>

El cine de terror postmoderno nace, en suma, como reacción a las fuertes tensiones históricas del momento. Se apropia de las consecuencias derivadas de ellas para crear nuevos modelos narrativos que van a permitir poner de manifiesto una crítica, directa o indirecta, a aquellos temas y obsesiones que preocupan a la sociedad estadounidense, los cuales nacen, precisamente, de esos conflictos. Estas películas de carácter postmodernista actúan como reflejo del sucumbir del modelo social e institucional tradicional, dominante hasta la segunda mitad de 1960 aproximadamente, pero también como una forma de oposición a los problemas sociales de esta época.

Por su parte, Antonio José Navarro, que coincide en el diagnóstico con Pinedo, habla de *american gothic*. El término *american gothic* es un término utilizado por numerosos ensayistas fílmicos para referirse a un cine de terror específicamente estadounidense que se desarrolla “[...] fundamentalmente entre 1968, año en que se produce la Ofensiva del Tet en Vietnam (21 de enero – 23 de febrero), y la llegada a la presidencia de Ronald Reagan en noviembre de 1980, el *american gothic* se ciñe principalmente a producciones de bajo presupuesto y algún que otro producto amparado por una *major*, y aborda lo terrorífico y lo fantástico – radicado siempre en los USA – desde una perspectiva contemporánea, aquí y ahora, sin metafóricas invocaciones de un pasado más o menos romántico y negro.”<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> PINEDO, Isabel. “Recreational Terror: Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film” en *Journal of Film and Video*, vol.48 n° 1/2 (1996), pp.17-18. Traducción propia: “El mundo posmoderno es un mundo inestable en el que las categorías tradicionales se rompen, los límites se desdibujan, las instituciones caen en tela de juicio, las narrativas maestras colapsan, [...] Claramente, el término postmoderno reconoce un cambio de la modernidad, que sin embargo no fue introducido por un final apocalíptico o una ruptura clara. En la medida en la que podemos conceptualizar esta transformación cultural como una ruptura, podría ser más adecuado hablar de ella como una ruptura del estrés, no como resultado de un evento traumático sino como el resultado acumulativo de una serie de tensiones históricas, incluido el Holocausto, el bombardeo de Hiroshima, la Guerra Fría, la guerra de Vietnam, el movimiento antiguerra, y varios movimientos de liberación asociados con la década de 1960.”

<sup>32</sup> NAVARRO, Antonio José. “American Gothic. Terror en tiempos de crisis (1968-1980)” en *American Gothic: el cine de terror USA 1968-1980*. San Sebastián, Donostia Kultura, 2007, p.12.

Como podemos ver, el apogeo del *american gothic* se produce cronológicamente en una época de crisis del sistema en la que salen a relucir los desastres de la guerra de Vietnam, el aumento de las tensiones raciales y la pérdida de poder adquisitivo de la clase media. Aprovechándose de todos estos problemas de índole social, el cine de terror consigue redefinirse y, en cierto modo, materializar ese malestar social en multitud de películas que acercan las obsesiones y angustias de la población al género. El horror ya no se va a encontrar en el exterior, en lugares exóticos dominados por criaturas de la mitología europea, sino que los Estados Unidos, ya sean espacios urbanos o rurales, se van a convertir en la principal fuente de inspiración para multitud de directores – George A. Romero, Wes Craven, Tobe Hooper o John Carpenter – que van a articular sus discursos alrededor de su propio país y su sociedad.

“Por eso, la violencia en el cine de terror de la época adquiere tintes profundamente grotescos y demenciales cuando se desarrollaba en la América profunda, en la cuna de los valores norteamericanos. Violencia canalizada a través de la descomposición de los núcleos familiares, del envilecimiento de sus relaciones y vínculos tradicionales, por medio del canibalismo y de la mutilación, de la brutalidad sexual y la tortura”<sup>33</sup>

Del sucumbir del modelo social e institucional tradicional del que hablábamos anteriormente, al descubrimiento de los monstruos humanos de la América profunda o los *serial killers*, todos ellos temas característicos del género en este periodo, el terror del *american gothic* en su acercamiento a lo cotidiano americano va a traspasar la frontera de numerosos tabúes – violaciones, mutilaciones, canibalismo – y los va a mostrar al espectador de las maneras más explícitas posibles, un espectador que, por otro lado, estaba curtido en la violencia televisada de la guerra de Vietnam.

Independientemente del término utilizado, postmodernismo o *american gothic*, queda claro que ambos son utilizados para aludir al cine de terror norteamericano que nace a finales de los años sesenta, un cine que “[...] bebe inexcusablemente de los cambios, permutas, convulsiones, crisis y derrumbes que sufre el propio país, del romanticismo sufragado por el capitalismo del movimiento *hippie* hasta los muchos errores y escándalos políticos polarizados en torno a la participación en la guerra de Vietnam y las cintas del caso Watergate, [...]”<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, pp.28-29.

<sup>34</sup> CASAS, Quim. “El cine de terror político o la política del terror. Antes y después de los setenta” en *Ibid.*, pp.58-59.

Finalmente y a modo de recapitulación volvemos a fijarnos en el estudio Pinedo, quien, de manera muy acertada, establece un total de cinco características generales<sup>35</sup> por las que las películas de este periodo se diferencian de lo hasta ahora visto:

1. Interrupción violenta del mundo cotidiano. De acuerdo con el modelo clasificatorio establecido por esta autora, la principal diferencia entre el terror clásico y el postmoderno reside en la manera de abordar la violencia como elemento clave del género. La ligazón producida entre el cine de terror y la ciencia ficción en los años cincuenta trajo consigo un abandono progresivo de la tradición gótica en favor de los espacios “[...] bien urbanos, bien rurales, pero siempre coetáneos y más o menos identificables por parte del espectador [...] y están protagonizados por personas ordinarias [...] enfrentadas a sucesos extraordinarios, aunque no necesariamente sobrenaturales. Un proceso que, en definitiva, cotidianiza, que no normaliza, la amenaza monstruosa.”<sup>36</sup>
2. Transgresión y violación de los límites. La estructura narrativa clásica, en la que el monstruo siempre era derrotado, deja paso a nuevos modelos en los que no necesariamente se consigue acabar con este, es decir, en el terror postmoderno será habitual jugar con la ambigüedad respecto a la eliminación de la amenaza. De igual manera, los monstruos clásicos van a dejar paso a terrores más cercanos al espectro social de los espectadores, como pueden ser los *serial killers*. También comenzará a ser habitual la transgresión de tabúes como el canibalismo, violaciones, mutilaciones explícitas, etc.
3. La racionalidad se pone en tela de juicio. La violencia a partir de este momento dejará de ser exclusiva del monstruo o amenaza en cuestión, los protagonistas de estas películas harán todo lo posible para sobrevivir, recurriendo también ellos a la violencia.
4. Ausencia de cierres narrativos. Va a ser habitual, como ya hemos dicho, encontrarnos con finales ambiguos e incluso abiertos, ya que en el terror postmoderno el monstruo o amenaza pueden triunfar ante los protagonistas que les hacen frente. En este sentido, la película *The Last Man on Earth* (Sidney Salkow y Ubaldo Ragona, 1964; *El último hombre sobre la Tierra (Soy leyenda)*) finaliza con la muerte del doctor Dr. Robert Morgan a manos de los vampiros contra los que este lucha en un intento, inútil por otra parte, por restaurar la humanidad.

---

<sup>35</sup> PINEDO, Isabel. *op. cit.*, pp.20-26.

<sup>36</sup> SÁNCHEZ TRIGOS, Rubén. *op. cit.*, p.289.

5. Experiencia limitada del miedo. Pese al lenguaje áspero, transgresor y claramente explícito del terror postmoderno, que fácilmente podía herir la sensibilidad del espectador medio no acostumbrado a una violencia tan visceral, este supuso un éxito para el aficionado al género. Porque como dice Roberto Cueto, “[...] una vez pasada la primera conmoción – que la hubo – el nuevo código es integrado para asegurar el disfrute de ese peculiar deporte que es el de pasar miedo.”<sup>37</sup>

Estas características, en cualquier caso, no siempre van a cumplirse a rajatabla, pero algunas de ellas sí serán frecuentes. En consecuencia con esto, el cine del *american gothic* es un cine subversivo que adquiere connotaciones sociales y políticas, un cine que camufla y sugiere desde el interior de sus entrañas un discurso crítico contra todos aquellos estamentos causantes de la crisis del sistema, y que tan bien saben aprovechar un grupo de cineastas entre los que se encuentra George A. Romero. En este contexto se sitúa *Night of the Living Dead*.

## 6.2. A propósito de George A. Romero y la nueva narrativa zombi

George A. Romero no solo inaugura el *american gothic* o terror postmoderno del que venimos hablando, sino que reinventa al completo el cine zombi, un subgénero que llevaba cerca de 40 años anquilosado en el vudú – a excepción de esa pequeña incursión en la ciencia ficción en la década de los cincuenta que vimos anteriormente –. Esta renovación del zombi decíamos que, en el ámbito cinematográfico, tiende a llamarse *zombie invasion narrative*, un término utilizado para definir la nueva narrativa desarrollada por Romero a raíz de *Night of the Living Dead* y cuya influencia, con sus lógicas reformulaciones, se extiende hasta la actualidad.

Podría parecer que esta nueva narrativa zombi es algo verdaderamente transgresor, que rompe con todo lo visto hasta ahora y que trae consigo novedades de lo más variopintas, pero debemos analizar en qué medida esto es así. ¿Constituye el cine de Romero, en concreto sus películas de zombis, una ruptura con el modelo clásico y un auténtico cambio de paradigma? Sin duda alguna marca un antes y un después, aunque para entender este nuevo modelo debemos conocer un poco más la figura del director, quién es y de dónde viene, su relación con el cine de terror clásico y cómo se configura este gran cambio en el cine zombi.

---

<sup>37</sup> CUETO, Roberto. “Terrible nuevo mundo. El imaginario del gótico americano” en *American Gothic... op. cit.*, pp.105-106.

Al contrario de lo que pudiera parecer, por lo novedoso del zombi antropófago de Romero, para innovar no es necesario renegar del pasado y de esto era plenamente consciente el director del que aquí nos ocupamos. De hecho, una de las características principales de la *zombie invasion narrative* es la adaptación de múltiples fuentes. Una primera aproximación a *Night of the Living Dead* pone de relieve que esta es una síntesis de los elementos más novedosos de diferentes textos, filmes y géneros cinematográficos, Romero crea una nueva narrativa partiendo de sus predecesores. Esta nueva narrativa es, por lo tanto, un compendio de elementos que, combinados entre sí muy acertadamente, modernizan la historia cinematográfica del zombi e inician su tercera etapa, a la que denominamos como *Renacimiento y popularización (1968 – 2005)*.

Romero se apropia de todo lo visto hasta ahora – relatos de viajes a lugares exóticos como Haití, los primeros filmes de zombis como producto del vudú, la ciencia ficción de los años cincuenta y sesenta como metáfora de la Guerra Fría y otras inquietudes sociales, así como historias apocalípticas del fin del mundo – y usando su propia imaginación e inventiva consigue unificar todo para crear una narrativa que gira entorno a la lucha por la supervivencia, así como un nuevo tipo de zombi que se caracteriza por su canibalismo.

Es este un buen momento para profundizar en las influencias que llevaron a Romero a construir *Night of the Living Dead* y, por consiguiente, a reinventar al zombi cinematográfico. A partir de 1950, como hemos señalado en varias ocasiones, las películas de zombis haitianos dejan paso al zombi postnuclear, aquellos cuerpos reanimados no por la magia negra, sino por científicos o fuerzas alienígenas. Estas películas ligadas a la ciencia ficción, aunque mantienen la característica del zombi controlado por un agente externo, influyeron visual y estilísticamente a *Night of the Living Dead*. No obstante, una excepción al respecto, como bien apunta Bishop<sup>38</sup>, se encuentra en *Zombies of Mora Tau*, un filme en el que estas criaturas actúan por primera vez de manera autónoma, por instinto, sin seguir ninguna orden. Precisamente Romero en su ópera prima trabajará esta idea y la llevará un poco más allá, presentando a un zombi completamente autónomo cuya única motivación es la de devorar a sus presas.

En este sentido, el zombi romeriano se aleja del zombi visto en las primeras películas del subgénero como *White Zombie* o *I Walked with a Zombie* para parecerse mucho más a la figura del vampiro, lo cual confirma más aún esa idea de reaprovechamiento y reformulación de las fuentes del terror clásico. Esta aproximación del nuevo modelo de

---

<sup>38</sup> BISHOP, Kyle William. *op. cit.*, p.100.



zombi al vampiro se ve fundamentalmente en cuatro aspectos: no tienen conexión con el vudú, superan en número a los protagonistas humanos, se alimentan de carne humana y, al igual que los vampiros, su condición es contagiosa<sup>39</sup>. Sin embargo, mientras que el vampiro habitualmente puede hablar y aparentar ser humano, el zombi romeriano no es más que un cadáver incapaz de desarrollar cualquier función intelectual y que se mueve exclusivamente por el instinto animal de alimentarse.

Otro punto importante para Romero fueron los textos y filmes que ofrecían escenarios apocalípticos, tal es el caso de la novela corta de Daphne du Maurier titulada *The Birds*, incluyendo la adaptación que hizo Hitchcock en 1963. Lo cierto es que Romero recrea una situación similar a la de la película de Hitchcock en *Night of the Living Dead*, en la que un grupo de personas se refugia en una casa de campo para sobrevivir al ataque de los zombis. Se podrían unir a este ejemplo muchos otros, como el de *Invasion of the Body Snatchers*, pero la principal fuente de inspiración para Romero fue la novela *I Am Legend* (Richard Matheson, 1954; *Soy leyenda*), así como su adaptación al cine de la mano de Sidney Salkow y Ubaldo Ragona.

*I Am Legend* y su adaptación no solo tienen la virtud de haber influenciado a Romero en la configuración de su primera película, sino que al igual que ocurre con *Night of the Living Dead* es posible ver en ellas una clara renovación, en este caso del género de vampiros. Matheson construye su novela siguiendo los elementos tradicionales de las historias de vampiros, es decir, caracterizándolos como seres que se alimentan de sangre, que se ocultan durante el día y solo pueden ser matados clavándoles una estaca en el corazón. Pese a esto, Matheson introduce elementos que cambian la narrativa de vampiros tradicional, sus vampiros no son producto de algún hecho sobrenatural, sino que nacen como consecuencia de una plaga que afecta a toda la humanidad excepto a Robert Neville, protagonista de la historia. Lo que plantea *I Am Legend* es una inversión de la estructura del conflicto, lo que de manera evidente Romero aplica a su película. La trama no gira ya en torno a un grupo de personajes que hacen frente a un vampiro, sino que toda la humanidad vampirizada tratará de acabar con el único superviviente humano.

Neville, como en el ejemplo anteriormente citado de *The Birds*, se refugia en su casa, la cual fortifica, aunque en este caso coloca en las puertas ristras de ajos, cruces y espejos para ahuyentar a las criaturas que de noche intentarán entrar al interior. Durante la noche, Neville llevará una vida normal, leyendo y escuchando música. Mientras que por el día

---

<sup>39</sup> *Ibid.*, pp.94-95.

recorre la ciudad en busca de vampiros a los que clavar una estaca en el pecho e intentar así restaurar la humanidad. A medida que avanza la historia acaba por descubrir que existen dos tipos de vampiros: los infectados, que todavía están vivos, y los muertos, es decir los que han sucumbido a la enfermedad y han vuelto a la vida; estos últimos son los que se acercan más al prototipo clásico de vampiro. Este descubrimiento le permite finalmente desarrollar una cura para el virus que afecta a esos humanos infectados y así evitar que se conviertan definitivamente en vampiros. Sin embargo, el giro argumental más importante se va a dar cuando Neville se entere de que los propios infectados llevan utilizando un tratamiento paliativo durante años, y de hecho están tratando de reconstruir la sociedad, una sociedad de la que él, por su condición de mata vampiros, no va a poder participar. En definitiva, el nuevo orden social dominado por estos infectados o pseudo vampiros convierte a Neville en el auténtico monstruo.

La novela de Matheson lo que presenta, por lo tanto, es una nueva versión del mito del vampiro a la vez que pavimenta el camino a las futuras narrativas de invasión, que es la que Romero desarrollará – tomando como referente principal la adaptación cinematográfica de Salkow y Ragona más que la novela original – en mayor profusión aplicándola al zombi por primera vez en la historia.

### **6.3. *Night of the Living Dead*, la falacia del sueño americano**

A veces en la sencillez se encuentra el acierto, en el caso de *Night of the Living Dead* se cumple esta premisa. Al contrario de lo que ocurrirá en sus dos secuelas posteriores, *Dawn of the Dead* y *Day of the Dead*, en las que el acierto de Romero se encuentra en la potencia alegórico-visual de sus imágenes, la virtud de su ópera prima se localiza fundamentalmente en el trasfondo de la trama. Por este motivo es más lógico abordar el análisis del filme en el contexto del *american gothic*, en lo subversivo de su trama y en la crítica latente a la sociedad norteamericana de finales de los años sesenta.

*Night of the Living Dead* es en esencia un producto contracultural que ataca de manera directa la conciencia de la sociedad estadounidense. En este sentido, lo necesario para poder articular este análisis y desgranar, poco a poco, algunas de las posibles lecturas que admite esta película, es distinguir de qué elementos se sirve Romero para llevar a cabo su objetivo principal: reflejar cómo el orden social puede sucumbir en un abrir y cerrar de ojos, un proceso que se está viviendo en Estados Unidos como consecuencia de la guerra

de Vietnam, la corrupción política, las cuotas altísimas de racismo que llevan al nacimiento del movimiento por los derechos civiles de los negros y un largo etcétera. Por lo tanto, ¿cuáles son estos elementos? En esencia son dos: el espacio en el que se desarrolla la trama y el nuevo significado que adquiere el zombi romeriano.

Mientras que los zombis vistos en las décadas de 1930, 1940 y parte de 1950 funcionaban como una alegoría de la desigualdad racial, a partir de 1968 estos van a ser utilizados como excusa para sacar a relucir los aspectos más negativos de la sociedad del momento, como el tratamiento misógino hacia la mujer, la ruptura de la familia como pilar social fundamental, el racismo, y la violencia de la guerra de Vietnam. Así, Romero presenta al ser humano como la verdadera amenaza y lo equipara, por lo contagioso de su condición, al zombi, constituyéndose este como símbolo final de las ansiedades y tensiones socioculturales. Como si el zombi, en definitiva, representara la materialización de la decadencia del hombre, su lado oculto, un paso más en la cadena evolutiva – que en este caso sería más bien una involución –.

Recordemos que este nuevo zombi se mueve exclusivamente por instinto animal, por su ansia de devorar carne humana, pero al contrario que el vampiro, los zombis de Romero “[...] materializan una pesadilla más efectiva para la cultura americana que la imagen del solitario vampiro feudal: la colectividad como amenaza, la masa anónima y agresora que quiere arrastrar al hombre moderno a una regresión hacia formas arcanas de supervivencia.”<sup>40</sup> Al situar a sus personajes en una situación tan agobiante – la invasión zombi como excusa –, en un espacio cerrado que claramente recuerda a películas como *The Birds* y *The Last Man on Earth*, estos rápidamente van a volverse egoístas y va a primar en ellos el instinto de supervivencia frente a la cooperación colectiva para superar la amenaza. Esto, unido a la ineficacia de las autoridades y la desinformación de los medios de comunicación, tan recurrente en su filmografía zombi, permiten a Romero elaborar esa sátira social de la que venimos hablando.

Así mismo, la introducción del zombi antropófago va a posibilitar la transgresión de los límites morales establecidos en el cine de terror hasta la época, haciendo gala de escenas totalmente explícitas en las que el canibalismo hace acto de presencia<sup>41</sup>. Esto, unido a un

---

<sup>40</sup> CUETO, Roberto. “Terrible nuevo mundo. El imaginario del gótico americano” en *American Gothic... op. cit.*, p.103.

<sup>41</sup> Antes de *Night of the Living Dead* ya existen ejemplos de películas extremadamente gore, como *Blood Feast* (Herschell Gordon Lewis, 1963), aunque la película de Romero es la primera que aborda la transgresión de ciertos tabúes de una manera personal que no se recrea exclusivamente en el impacto visual que este tipo de escenas pueden causar en el espectador.

estilo sencillo, sin alardes técnicos, y muy cercano al documental, va a dotar de realismo a su primer filme. Este compromiso con el realismo es bastante característico, ya que como Russell comenta: “The grainy cinematography [...] gives the film a *cinema vérité* look, suggesting that these events aren’t part of some *supernatural* horror, but something altogether more ordinary.”<sup>42</sup>

El apego al realismo que muestra Romero no es algo que deba extrañarnos, porque si recordamos las características del cine de terror postmoderno dadas por Isabel Pinedo, que implícitamente venimos recordando, vemos que en *Night of the Living Dead* se produce una interrupción violenta del mundo cotidiano. Pese a lo sobrenatural de la situación – muertos que vuelven a la vida para devorarnos –, Romero lleva de manera magistral al día a día lo inexplicable, consiguiendo así que la narración esconda en sus entrañas una “[...] velada correspondencia con una circunstancia, un determinado hecho social, un clima histórico-económico que trasciende la pantalla de reproducción y que conecta la dimensión ficticia del relato con los acontecimientos reales”<sup>43</sup>

Con todo esto, el 1 de Octubre de 1968 la primera obra de un joven director de 28 años, procedente del mundo de la publicidad y la televisión, se estrenaba por fin en suelo americano. Una película con un planteamiento aparentemente sencillo pero ambicioso que con un presupuesto de apenas 114.000\$<sup>44</sup> venía a remover los cimientos del cine de terror estadounidense.

El bajo presupuesto, en cualquier caso, no iba a suponer un hándicap en la producción, no consigue lastrar en absoluto sus posibilidades creativas. Es cierto que su producción alcanza un tono ciertamente artesanal e incluso podemos hablar de un cierto amateurismo, de hecho todos los actores que participan en el filme eran en su mayoría amigos del director que se prestaron a ser partícipes de sus alocadas intenciones.

“[...] los zombis eran en su mayor parte empleados de Hardman Associates Inc., la empresa de los co-productores de la película, el matrimonio formado por Karl Hardman y Marilyn Eastman, quienes, además, asumieron los papeles de Harry y Helen Cooper, la pareja cuya hija (Kyra Schon) era mordida por un zombi. Asimismo, las principales labores técnicas se repartieron entre el propio Romero (guión, dirección, fotografía y montaje), John Russo (guión y montaje), Marilyn Eastman (efectos especiales de

---

<sup>42</sup> RUSSELL, Jamie. *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*. Godalming, Surrey: FAB Press, 2006, p.68. Traducción propia: “La granulada cinematografía [...] da a la película un aire de *cinema vérité*, que sugiere que estos eventos no son parte de un horror sobrenatural, sino algo mucho más corriente.”

<sup>43</sup> FERNÁNDEZ GONZALO, Jorge. *Filosofía zombi*. Barcelona, Anagrama, 2011, p.22.

<sup>44</sup> RUSSELL, Jamie. *op. cit.*, pp.65-66.

maquillaje y vestuario) y Karl Hardman (efectos de sonido), y se optó por la foto en B/N a fin de economizar y, de paso, disimular la tosquedad de los trucajes.<sup>45</sup>

En este sentido, el único actor profesional es el protagonista, el actor afroamericano Duane L. Jones, que tenía una cierta trayectoria teatral en el Off-Broadway. Sobre esta cuestión volveremos más tarde, pues es un punto clave que ha generado, y sigue generando, mucha controversia cuando se aborda el análisis de *Night of the Living Dead*.

El bajo presupuesto se debe entender entonces como un condicionante y no como un hándicap. En cualquier caso, Romero se las apaña para construir una película, como hemos señalado, con un planteamiento simple pero ambicioso. La historia comienza con la visita de Barbra y Johnny a la tumba de su padre. A Johnny claramente le fastidia tener que hacer un viaje tan largo, se queja y mata su tiempo intentando asustar a su hermana. Pese a lo jocoso de la situación, algo sobrenatural ocurre, un hombre moribundo ataca a Barbra en el cementerio y mata a Johnny. Barbra, perseguida por su agresor, consigue huir y refugiarse en una casa de campo. Es en esta casa donde Romero va a centrar toda la acción de la película, un espacio en el que un grupo reducido de personas – pequeña representación de la sociedad norteamericana – tendrán que resistir una invasión zombi, aunque pronto todo se torna en una suerte trifulcas y planes para la supervivencia.

### 6.3.1. Desmembramiento de la unidad familiar norteamericana

Un coche circula por una pequeña carretera de una zona rural de Pennsylvania, a punto de anochecer, así comienza *Night of the Living Dead*. Una sucesión de planos fijos (fig. 20) van a desvelar al espectador el destino de este vehículo: un cementerio. Romero no nos hace esperar demasiado, pronto conocemos a sus ocupantes, Johnny y Barbra, una pareja de hermanos que, por mandato materno, vienen a mostrar respeto a la tumba de su padre. Johnny se muestra realmente molesto por tener que hacer un viaje tan largo por algo que ni siquiera le importa, motivo por el cual, para matar su aburrimiento, decide asustar a su hermana.

Estas primeras desavenencias anticipan en cierta manera uno de los *leitmotiv* más significativos del filme, la descomposición de los núcleos familiares. Respecto a esta cuestión, a lo largo del metraje serán varias las escenas que subrayen esta idea mediante el

---

<sup>45</sup> NAVARRO, Antonio José. “American Gothic. Terror en tiempos de crisis (1968-1980)” en *American Gothic... op. cit.*, p.16.

uso de imágenes con una considerable carga simbólica. La primera de ellas tiene lugar precisamente en estos primeros minutos, por lo que se antoja necesario volver de nuevo al cementerio.



Figura 20



Figura 21

Esta secuencia inicial es desde un punto de vista técnico bastante sencilla, Romero la construye mediante planos fijos y un juego muy interesante de profundidad de campo. Un plano de conjunto y un encuadre muy amplio, cuyo uso se va a mantener con el objetivo de crear la sensación de un espacio aparentemente solitario, nos muestran el momento en el que encuentran la tumba de su padre (fig. 21). Mientras que Barbra dedica unos momentos a rezar ante la tumba, Johnny la urge a que se dé prisa, está claro que para él esa visita no es más que una obligación para contentar a su madre. En este momento, un primer plano del rostro de Johnny iluminado por un relámpago da paso, a continuación, a un plano subjetivo que sitúa al espectador en su punto de vista, mostrándonos una lejana figura de un hombre que deambula de manera extraña entre las tumbas (fig. 22).

En este contexto Johnny, con evidente tono jocoso, continúa intentando asustar a su hermana diciéndole que este hombre va a por ella. La situación, pese a tratarse de una broma, se tornará en lo inesperado cuando el anciano ataque a Barbra al pasar a su lado,

con la mala fortuna de que acaba matando a Johnny en un forcejeo (fig. 23). Es posible interpretar, en relación al tema de la ruptura de la estructura familiar, este ataque como el retorno simbólico del progenitor que viene a castigar a sus dos irrespetuosos hijos, incapaces de mantener las formas y cumplir con su obligación moral. No obstante, Barbra no corre la misma suerte que su hermano y consigue huir del lugar.



Figura 22



Figura 23

Con esta premisa tan sencilla Romero va a conducir a Barbra, en su huida, hacia a una casa de campo, ¿qué mejor lugar que la casa para captar la decadencia de la familia como ente social? La huida está construida a base de planos inclinados que se suceden muy rápidamente los unos a los otros en un ritmo frenético, acentuando así la tensión del momento. Sin embargo, cuando encuentra la casa, no entra nada más llegar, sino que rodea el habitáculo en busca de una entrada (fig. 24). Esto es un recurso utilizado por Romero para describir el espacio exterior, el que ocuparán los zombis en su posterior asedio a los supervivientes. De igual manera, nos muestra un surtidor de gasolina cercano a la vivienda, algo que no es casual, ya que jugará un papel importante más adelante.



Figura 24

En cualquier caso, Barbra consigue atrincherarse en la casa y, tras un breve recorrido por su interior, encuentra un cadáver putrefacto en las escaleras de la planta de arriba. El horror que provoca en la joven este hecho la lleva a abandonar el lugar a toda prisa, sin caer en la cuenta de que su acosador sigue en el exterior intentando hacerse con ella. No es para menos, porque si nos detenemos en la escena, vemos cómo Romero capta magníficamente el horror en su rostro. Todo se reduce al plano contra plano: primer plano de Barbra horrorizada, primerísimo primer plano de un cráneo despedazado del que prácticamente solo queda intacto un ojo, y de nuevo un primer plano de Barbra, cuyo rostro es anulado por un fuerte claroscuro (fig. 25). No será hasta que salga al exterior cuando su rostro se libere de las sombras (fig. 26), iluminado, a modo de esperanza, por los faros de la furgoneta de Ben, un joven afroamericano que también acude a la casa en busca de un lugar en el que refugiarse.



Figura 25

Tras matar a unas cuantas de estas criaturas necrófagas en el exterior, Ben comienza a fortificar las puertas y ventanas, mientras Barbra queda sumida en una especie de estado catatónico ante lo impactante de la situación. Poco después de fortificar la casa, un grupo de personas salen del sótano, que hasta entonces había pasado desapercibido por los dos



protagonistas. El grupo está formado por Tom y Judy, una pareja de adolescentes, así como por Harry Cooper, su mujer Helen y su hija Karen, quien se encuentra malherida tras haber sido mordida por uno de estos caníbales.



Figura 26

El hecho de que hayan permanecido ocultos en el sótano, sin prestarles ayuda, haciendo caso omiso a los gritos de Barbra, claramente molesta sobremanera a Ben. A partir de este momento va a comenzar un conflicto, que se mantendrá hasta el final del filme, entre Ben y Harry sobre quién está a cargo de la situación y si el grupo debe esconderse en el sótano o fortificar la casa para luchar contra las criaturas que les asedian desde el exterior. Las discusiones se intercalarán con breves avances informativos ofrecidos por la radio y la televisión: en un primer momento se recomienda a los ciudadanos permanecer en casa, aunque más tarde se les dice que deben acudir a las estaciones de rescate más cercanas en busca de la ayuda de la Guardia Nacional. Anteriormente señalábamos la importancia que tenían los medios de comunicación en la filmografía zombi de Romero, por lo que más adelante volveremos sobre esta cuestión para analizarla con mayor detenimiento.

Llegados a este punto, en el que los personajes se encuentran sitiados, es este un buen momento para centrarnos en el primer motivo alegórico presente en el filme. El angosto escenario de la casa sirve para adjudicar a la familia el papel de verdugo y víctima, nos enfrentamos así a una dicotomía. Por un lado, como dice Carlos Losilla “[...] la familia como célula principal de una sociedad en descomposición se revela a sí misma como la verdadera creadora de esos zombis [...] que la asedian simbólicamente en una casa abandonada – las ruinas de un hogar ya perdido para siempre – y que representan sus propios fantasmas reprimidos.”<sup>46</sup> Por el contrario, el terror a partir de los años setenta, como hemos señalado en el apartado dedicado al *american gothic*, transcurre en suelo americano y la familia se convierte en uno de sus temas predilectos, asumiendo el papel de víctima del sistema, la que sufre en sus carnes las amenazas, lo cual tiene que ver,

<sup>46</sup> LOSILLA, Carlos. *El cine de terror. Una introducción*. Barcelona, Paidós, 1993, p.153. Citado en PÉREZ OCHANDO, Luis. *George A. Romero. Cuando no quede sitio en el infierno*. Madrid, Akal, 2013, p.51.

básicamente, con el agotamiento de un modelo familiar instaurado a partir de la Segunda Guerra Mundial:

“Tras la Segunda Guerra Mundial, los poderes estadounidenses preconizan la unidad familiar como fuente de estabilidad. Matrimonios, nacimientos y barrios residenciales corren a la par circundando urbes como Los Ángeles o Nueva York. En 1953, el 20 por 100 de la población estadounidense se aloja ya en suburbios de casitas blancas que las madres y esposas deben mantener siempre felices.”<sup>47</sup>



Figura 27

Por lo tanto, la familia actúa, a partes iguales, como víctima de la profunda crisis que viven los Estados Unidos – especialmente por la guerra de Vietnam – y como ente que, ante su incapacidad de reacción y adaptación, acaba por auto inmolarsse. Romero materializa la desintegración de los lazos familiares en tres momentos concretos:

1. La muerte de la pareja formada por Tom y Judy.
2. Barbra devorada por su hermano Johnny.
3. Harry y Helen Cooper devorados por su hija Karen.

De esta manera, siguiendo los consejos dados en los avances informativos y tras encontrar las llaves del surtidor de gasolina, el que muy inteligentemente Romero nos enseña durante la huida de Babra al inicio del filme, Ben propone llenar el depósito de su camioneta y huir del lugar. Pese al escepticismo inicial de Harry, acaban intentándolo, aunque todo irá mal. En un principio solamente Ben y Tom iban a salir al exterior para conseguir gasolina, finalmente Judy, incapaz de abandonar a su pareja, decide arriesgarse a ayudarlos. Sin embargo, la camioneta se incendia y acaba explotando, muriendo así ambos, ya que Judy se queda atrapada en el interior del vehículo y Tom, al intentar salvarla, muere junto a ella (fig. 27). Sus restos serán engullidos por la horda de zombis.

<sup>47</sup> *Ibid.*, pp.54-55.

Tras este terrible suceso, la explosión de la camioneta y la muerte de la pareja, nos acercamos al desenlace. Ben corre hacia la casa antes de ser alcanzado por los zombis, pero Harry intenta dejarle fuera, aunque este igualmente consigue entrar al interior y, tras la pelea entre ambos, Ben acaba disparándole. Puede resultar curioso que Helen, su esposa, no trató por ningún medio de evitar que Harry acabe siendo acribillado, pero no lo es, porque poco antes, en plena discusión sobre si debían ayudar al resto de supervivientes, ella le dice: “No nos gusta vivir juntos. Pero morir juntos no va a resolver nada”. Lo cual denota una mala relación conyugal.

No obstante, en ese mismo momento se produce la última ofensiva de los zombis por entrar en el interior. Ante esta situación Barbra consigue salir de su estado catatónico y ayudar a Ben a combatirlos, hasta que en un momento dado consigue entrar por la puerta uno de ellos, su hermano Johnny, quien la arrastra al exterior acabando con su vida (fig. 28). Este sería el segundo momento con el que Romero materializa la desintegración familiar y, de hecho, en ambos casos las muertes se producen como consecuencia directa, intencionada o no, de un allegado.



Figura 28

Esto nos lleva al tercer y último momento, sin duda el más perturbador de todos ellos. Al mismo tiempo que Ben y Barbra intentan mantener a raya a los zombis, abajo en el sótano, Harry Cooper ya ha fallecido a consecuencia del disparado. Por su parte, Helen baja al sótano y se encuentra a su hija, convertida en zombi, devorando el cadáver de su marido. Como no podía ser de otra manera Romero la condena a la misma suerte que el déspota de Harry, es decir, también va a ser devorada por su hija, aunque con el agravante de que esta primero la mutila con un pico, como si de alguna manera la culpa del fracaso familiar (fig. 29).

Finalmente los zombis consiguen entrar en el interior de la casa y Ben se ve abocado a encerrarse en el sótano para sobrevivir, donde mata a tiros a Harry y a su mujer Helen, quienes ya se han incorporado a las filas de la horda zombi. A la mañana siguiente, un grupo formado por policías y voluntarios civiles avanzan hacia la casa matando a todas las criaturas que se encuentran en su camino, Ben es confundido con una de ellas cuando se asoma por una de las ventanas y recibe un disparo en la cabeza. La película finaliza con un

montaje de imágenes fijas del cuerpo de Ben siendo arrastrado hasta una hoguera. Precisamente estas imágenes finales nos conducen al segundo *leitmotiv* que Romero trabaja a modo de denuncia en el filme, el de la baja moral de una sociedad capaz de cometer horrores como los que todos los días se ven en los telediarios que informan sobre la guerra de Vietnam.



Figura 29

### 6.3.2. El zombi como excusa de una crítica social

En este apartado nos centraremos en la influencia que la guerra de Vietnam tuvo en Romero, a la cual va intrínsecamente unida una interpretación del filme como reflejo de la lucha por los derechos civiles de los negros. Son muchas las alusiones que venimos haciendo a la guerra de Vietnam, algo totalmente lógico si recordamos que este acontecimiento fue determinante en el devenir social y político, siendo además uno de los factores que marcan un antes y un después en el origen del *american gothic*, así como en su posterior afianzamiento. Sobre esta cuestión no creemos necesario extendernos demasiado, para evitar caer en la reiteración nos remitimos al apartado 6.1 de este trabajo, en el que está más desarrollada.

Respecto al conflicto de Vietnam cabe destacar el papel que jugaron los medios de comunicación, a los que tradicionalmente se les atribuye el éxito del fracaso bélico estadounidense, unos medios que, si bien es cierto que actuaron como foco de denuncia, también callaron en muchas ocasiones barbaries como la matanza de Mỹ Lai destapada por

el fotógrafo militar Ronald L. Haeberle<sup>48</sup>. Es un momento político convulso en el que los cineastas, entre los que se encuentra Romero, hablan con rabia no solo de los derroteros por los que el Estado les lleva, sino también de la manipulación mediática y de la dificultad de encontrar la verdad precisamente en una época de abundancia de información.



Figura 30



Figura 31

Los medios de comunicación están presentes en *Night of the Living Dead* por la radio y la televisión, ambos aparatos permiten a los supervivientes de la casa conocer qué está pasando. En cualquier caso, de poco va a servirles estar pegados a la pantalla, pues la información dada por el presentador del noticiero no sólo es escasa sino contradictoria. La información se presta inútil y la responsabilidad recae en la ineficacia de las instituciones encargadas de garantizar el orden y la seguridad: se desconoce qué está pasando, se cambian las indicaciones sobre cómo deben actuar los supervivientes y cuál es la causa que lleva a los muertos a volver a la vida en busca de carne humana.

Pronto la acción se traslada del estudio a pie de campo, es el propio Romero quien interpreta al periodista que atosiga a preguntas a las autoridades militares (fig. 30), las que prácticamente no articulan palabra por su torpeza a la hora de abordar este incidente. Más adelante en el filme, el estudio realiza una conexión sobre el terreno con una partida de civiles y policías, liderados por un sheriff, que tratan de acabar con estas criaturas a las que llaman *ghouls*<sup>49</sup> (fig. 31). Durante esta conexión, en la que se muestra la operación de

<sup>48</sup> *Ibid.*, pp.40-45.

<sup>49</sup> En este sentido hay que destacar que en ningún momento de la película se utiliza la palabra zombi, de hecho en muchas ocasiones el propio Romero ha aclarado que su intención era crear una nueva criatura y que

búsqueda y destrucción – clara alusión en argot militar a Vietnam –, se realiza una entrevista al sheriff que lidera al grupo de voluntarios. No es para nada fortuito que la cámara no muestre a las hordas de zombis, estos quedan en todo momento fuera de campo y la acción se centra en el rostro del sheriff, quien indica a sus subordinados que los quemem a todos en la hoguera.



Figura 32

George A. Romero se muestra muy agudo a la hora de abordar el discurso contra los medios y los representantes de las instituciones del Estado, agudeza que alcanza su punto álgido al final del filme, mostrándonos la violencia con la que esta avanzadilla acaba con los zombis y, desgraciadamente, con Ben, al que confunden con uno de ellos (fig. 32). La brusquedad de las imágenes, unido al momento en el que vemos cómo arrastran el cadáver de Ben con unos ganchos que se clavan en su cuerpo y lo tiran como un despojo a una pira, nos remiten a la guerra de Vietnam y, por otro lado, al racismo y a la lucha por los derechos civiles de la que Martin Luther King fue su figura más representativa.

“The extent of Romero’s critique of the forces of law, order and authority is underscored in the film’s conclusión. As Ben emerges from the cellar, having survived the long, dark night of the living dead, he’s shot in the head by the sheriff’s posse who believes he’s one of them. Have the rednecks made a genuine error and mistaken him for a zombie? Or do they think that as an African-American Ben is simply a different kind of them? The film ends without answering the question, but perhaps it doesn’t matter. Romero already convinced

---

no tenían un nombre para ella, por lo que los llamaron *ghouls*. Durante el documental *Doc of the Dead* (Alexandre O. Philippe, 2014), Romero aclara que fue un artículo publicado en *Cahiers du Cinéma* cuando por primera vez les llaman zombis.

us that the world has gone to hell, giving Ben's death all the terrifying, but inevitable, logic of a bad dream. As the film closes, with a series of stills showing his body being tossed onto a bonfire, the parallels with 1960s newsreel footage of everything from Vietnam to the Watts race riots are transparent.”<sup>50</sup>

Habitualmente una de las lecturas más aceptadas y extendidas que se hacen sobre *Night of the Living Dead*, como acabamos de mencionar, es una lectura en clave racial. Es evidente que en el filme se conjugan una serie de elementos que la justifican, por mucho que su propio director asegure que no hubo una intencionalidad por desarrollar un discurso sobre el racismo. Además, como viene siendo habitual en el cine de Romero, las “[...] lecturas del momento y el contexto de proyección contribuían a enfatizar el contenido racial. [...] En el momento del estreno, las batidas de *vigilantes* siguen arreciando en la América rural; por encima de la ley existe un orden que sólo alcanza la violencia. Es la tradición; el Ku Klux Klan, los civiles armados, los linchamientos. Ben muere a manos de paletos de aspecto sureño que, a la caza con sus perros, parecen venir de ahorcar o quemar negros.”<sup>51</sup> Intencionado o no, lo cierto es que el hecho de que el protagonista sea un joven afroamericano que ejerce el papel de líder, que se enfrenta al hombre blanco de clase media durante todo el metraje, incluso imponiéndose a él físicamente, posibilita esta lectura. Sea como fuere, la elección de Duane L. Jones fue algo fortuito, se incorporó al reparto por ser el único actor profesional entre los amigos de Romero.

#### **6.4. *Dawn of the Dead*, consumismo y alienación**

Diez años después de rodar *Night of the Living Dead*, Romero regresa con una nueva película del subgénero zombi titulada *Dawn of the Dead*. Tras una década en la que fue incapaz de reproducir el éxito de su primer filme decide, por motivos económicos y artísticos, regresar a la seguridad que le daba el zombi. Lejos de limitarse a emular la fórmula de su ópera prima con un mayor presupuesto y el uso del color, *Dawn of the Dead*

---

<sup>50</sup> RUSSELL, Jamie. *op. cit.*, p.70. Traducción propia: “El alcance de la crítica de Romero a las fuerzas de la ley, el orden y la autoridad se subraya al final de la película. En el momento en el que Ben sale del sótano, habiendo sobrevivido a la larga y oscura noche de los muertos vivientes, es disparado en la cabeza por la pandilla del sheriff, quien cree que se trata de un zombi. ¿Han cometido los paletos un error o lo han confundido con un zombi? ¿O han pensado que Ben, como afroamericano, es simplemente diferente a ellos? La película finaliza sin contestar a estas preguntas, pero quizás no es importante. Romero ya nos ha convencido de que el mundo se ha ido al infierno haciendo de la muerte de Ben algo terrorífico pero inevitable, la lógica de una pesadilla. A medida que el filme finaliza, con una serie de imágenes fijas de su cuerpo siendo arrojado a una hoguera, los paralelismos con las imágenes de Vietnam y los disturbios de Watts ofrecidas por los noticiarios de 1960 se antojan inevitables.”

<sup>51</sup> PÉREZ OCHANDO, Luis. *op. cit.*, p.46.

se convertirá en un eslabón más en la historia cinematográfica del zombi, un eslabón imprescindible que vuelve a renovar el subgénero.

El origen de la historia tiene lugar a mediados de la década de 1970, cuando Romero visita un centro comercial en Monroeville, Pennsylvania, donde un empresario amigo suyo tenía sus oficinas<sup>52</sup>. Impresionado por la magnitud del edificio, comienza a pensar en el lugar como la localización ideal para su próxima producción. Romero se centrará así en desarrollar el colapso de la sociedad que apenas esbozó en *Night of the Living Dead*, convirtiendo el centro comercial no solo en el lugar donde sus protagonistas tratarán de sobrevivir, sino en una metáfora para criticar el consumismo exacerbado en el que se ve envuelto el país a partir de los años setenta. Pese a la brecha temporal entre una y otra, *Dawn of the Dead* es lo que Concepción Cascajosa denomina como “continuación prospectiva”:

“[...] el universo diegético de la película original se expande linealmente mostrando en un sentido cronológico nuevas aventuras del personaje o personajes protagonistas. Pero no siempre estas continuaciones están protagonizadas por los mismos personajes [...] En otros casos la relación entre una película y sus continuaciones es que todas giran en torno al mismo acontecimiento.”<sup>53</sup>

Este sería el caso de la trilogía zombi original de Romero, películas que giran en torno al mismo acontecimiento, pero protagonizadas por distintos personajes y en localizaciones diferentes.

La noticia del regreso de Romero al género que le vio nacer como director, como era de esperar, generó enormes expectativas. En Italia, el productor Alfredo Cuomo recibió un borrador de la secuela de *Night of the Living Dead* con la esperanza de encontrar apoyo en Europa para financiar el presupuesto de la película, un presupuesto de aproximadamente 1.500.000\$<sup>54</sup>, notablemente superior al de su predecesora. Gracias a Cuomo, quien movió el guión por toda Italia, Romero consiguió llegar a un acuerdo de distribución con el legendario director de cine de terror italiano Dario Argento. El acuerdo consistía básicamente en que Romero cedía los derechos de explotación en todos los territorios de habla no inglesa, con excepción de América del Sur, asegurándose así 750.000\$ del

---

<sup>52</sup> RUSSELL, Jamie. *op. cit.*, p.91.

<sup>53</sup> CASCAJOSA VIRINO, Concepción Carmen. *El Espejo Deformado: procesos de hipertextualidad en la ficción audiovisual norteamericana*. Sevilla, Universidad de Sevilla: Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura, 2004, pp.192-197.

<sup>54</sup> RUSSELL, Jamie. *op. cit.*, pp.91-92.



presupuesto<sup>55</sup> Por lo tanto, la película fue coproducida por Richard P. Rubinstein, amigo íntimo de Romero, por los hermanos Argento (Claudio y Dario) y Alfredo Cuomo. La película acabaría siendo un éxito absoluto con una recaudación mundial de 55 millones de dólares<sup>56</sup>.

El hecho de que hablemos de esta asociación no es algo fortuito, es un dato a tener muy en cuenta, porque el acuerdo alcanzado entre Romero y Dario Argento va a traer consigo diferentes versiones o montajes que modifican el tono original con el que fue concebida *Dawn of the Dead*. En este contexto se pueden distinguir fundamentalmente tres versiones<sup>57</sup>:

1. *Dawn of the Dead* (US Theatrical Cut). Versión correspondiente al montaje americano de George A. Romero para salas estadounidenses con una duración de 2h 7 min (127 min).
2. *Zombi: Dawn of the Dead* (Argento Cut). Versión correspondiente al montaje europeo realizado por Dario Argento con una duración de 1 h 59 min (119 min).
3. *Dawn of the Dead* (Cannes Cut). Versión correspondiente a la versión enseñada en el festival de Cannes en 1978 con una duración de 2h 19 min (139 min). En 1990, con motivo de una edición especial de la película, Romero lanzó una nueva versión del filme conocida como montaje del director. Tradicionalmente se ha apuntado a que esta versión era idéntica a la presentada en 1978 en Cannes, aunque se desconoce con seguridad si esto es así.

Los principales cambios que introduce Dario Argento se limitan a la eliminación de escenas con poca transcendencia en el desarrollo de la trama, elimina gran parte del humor que imprime Romero en la película para favorecer más la acción, consiguiendo así que el montaje europeo tenga un mayor ritmo. De igual manera se introducen cambios en la banda sonora<sup>58</sup>, dándole un mayor dramatismo a la película, mientras que el montaje de Romero hace utilización de una música, en ocasiones, un tanto sarcástica e irónica, casi burlesca.

---

<sup>55</sup> *Ibid.*, p.92.

<sup>56</sup> *Ibid.*, p.95.

<sup>57</sup> Para más información sobre los diferentes montajes se recomienda visitar <http://www.movie-censorship.com/report.php?ID=177418> [Fecha de consulta: 6 de septiembre de 2016].

<sup>58</sup> La música original fue sustituida por la que compone, bajo encargo de Argento, el grupo de rock progresivo italiano llamado Goblin. En el documental *The Dead Will Walk* (Perry Martin, 2004) los hermanos Argento explican esta cuestión, así como otras relacionadas con el montaje europeo y el acuerdo al que llegaron con George A. Romero.

En España solamente se ha llegado a editar en DVD el montaje europeo de Dario Argento<sup>59</sup>, pero nosotros en esta ocasión hemos optado por analizar la *Cannes Cut* o montaje del director, por mantener esta una mayor coherencia narrativa y por estar mejor desarrollada la cuestión del zombi como elemento metafórico de denuncia social. Sería interesante estudiar las diferencias entre los diferentes montajes, que sin duda modifican el sentido del filme; sin embargo, este no es el objeto de estudio de este trabajo. En cualquier caso, antes de pasar al análisis propiamente dicho debemos dedicar unos instantes a reflexionar sobre el discurso crítico que subyace en *Dawn of the Dead*.

#### 6.4.1. Ideología romeriana: crítica político-social en *Dawn of the Dead*

Si el desmembramiento de la unidad familiar y la guerra de Vietnam eran los temas que implícitamente se denunciaban en *Night of the Living Dead*, Romero en *Dawn of the Dead* pone el foco de su crítica en los centros comerciales, en la configuración de un nuevo modelo cultural basado en el yo, el individualismo, en el consumismo de una sociedad en crisis espiritual. En consecuencia, mientras *Night of the Living Dead* reflejaba implícitamente la rabia derivada de los problemas sociales de la década de 1960, la crítica en su secuela es mucho más directa y truculenta.

De esta manera, la decisión de convertir a los zombis, así como a los supervivientes, en consumidores compulsivos y descerebrados, es la excusa perfecta para desarrollar su visión sobre la sociedad capitalista de los setenta. Esto es lógico si pensamos que la metáfora zombi es polimorfa, cada generación refleja a través del zombi sus temores y su propio inconsciente reprimido. La figura del zombi es una entidad voluble, una entidad amorfa que es infinitamente moldeable, un cuerpo humano sin atributos, vacío, dispuesto a ser investido de significado.

Abordar el análisis de *Dawn of the Dead*, en busca de esas preocupaciones de corte político indudables en el cine de Romero, implica hacer un ejercicio reflexión en torno a la existencia de una posible carga ideológica. Si establecemos un paralelismo con Tarkovsky o Pasolini, un cine con una importante impronta poética a la par que política, debemos tener presente que Romero nace en otro espacio, él no trabaja desde la alta cultura. Las preocupaciones de corte político en Romero no están perfiladas por ningún canon ideológico, como podría ser el marxismo, fundamentalmente porque su cine es un producto

---

<sup>59</sup> PÉREZ OCHANDO, Luis. *op. cit.*, p.147.

trabajado en base a la cultura popular norteamericana – véanse los cómics de terror de la editorial EC –, no vamos a reconocer en sus inicios postulados ni políticos ni formales autoconscientes.

Su cine no es por definición un cine de pensamiento. En cierta manera sus inicios son un tanto naif, se puede hablar de él como un autor ingenuo cuyo nivel de autoconsciencia va ir adquiriéndolo a medida que ve los comentarios que sobre su obra comienzan a generarse, siendo el crítico cinematográfico inglés Robin Wood uno de los que primero estudian sus películas. Al percibir que los críticos y espectadores han encontrado un componente político en sus filmes, el cual claramente sobredimensionan, él lo va a ir asumiendo y desarrollando poco a poco. Esto vendría a explicar por qué la crítica en *Dawn of the Dead* ataca al espectador, es mucho más provocativa y directa que en su predecesora. Aclarado esto, hemos de añadir que el postulado político de esta secuela es en esencia de corte negativo, es decir, a él le interesa representar la destrucción de la estructura social y el modelo cultural capitalista, pero en ningún momento ofrece una solución o una vía de escape, una alternativa a ese *statu quo* del que reniega.

*Dawn of the Dead* se sitúa en plena expansión de un virus que convierte a los muertos en caníbales andantes, en este contexto George A. Romero nos presenta a dos parejas: una formada por Francine y Stephen, pareja sentimental en el filme, y otra por Roger y Peter, dos policías de las fuerzas especiales que deciden huir de la ciudad ante la incontrolable situación de la epidemia. Tras su presentación al espectador, los cuatro protagonistas acabarán por refugiarse en las instalaciones de un enorme centro comercial. Este será el lugar que sirva de pretexto al director para elaborar su crítica al modelo de sociedad americana de finales de 1970, algo a lo que nos hemos referido anteriormente.

Esta crítica va a ser construida en dos niveles. Un primer nivel en el que Romero equipara, simbólicamente, a los supervivientes con la figura del zombi, identificándolos como consumistas empedernidos. Por otro lado, el segundo nivel tiene que ver con el lugar en el que se desarrolla la trama, el centro comercial entendido como un espacio que ejerce su influencia sobre todo aquel que lo habita, doblegando por completo su voluntad. Todo esto será aderezado por una violencia gráfica extrema, gore, sanguinolenta al mismo tiempo que irónica, mordaz y satírica.

De esta forma, repitiendo de nuevo un planteamiento aparentemente sencillo, conseguirá emular el éxito de su ópera prima desarrollando un discurso político, esta vez sí de manera autoconsciente, que nos lleva a plantearnos en qué medida podemos dejar aún lado la

alienación social devenida del sistema capitalista, ¿es acaso posible abandonar el ansia por consumir tan arraigada en la actualidad? Serán estas cuestiones las que trataremos de dilucidar, tomando como ayuda el ensayo de Herbert Marcuse titulado *El hombre unidimensional*. Pasamos ya a analizar aquellas escenas que nos van a permitir explicar y reforzar esas metáforas de las que venimos hablando.

#### 6.4.2. *El centro comercial como el templo del capitalismo*

La estructura de la película está determinada principalmente por la equiparación de humanos y zombis, ambos ávidos de un exacerbado consumismo, dando lugar a un total de tres actos. Como no podía ser de otra manera seguiremos esta estructura, con la pretensión de facilitar el entendimiento del análisis, aunque serán el segundo y tercer acto en los que haremos más hincapié.

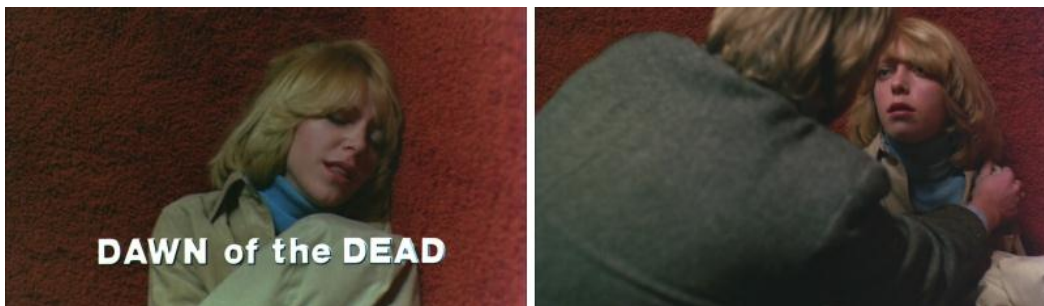


Figura 33



Figura 34

El primer acto comienza con la introducción de Francine, una joven realizadora de televisión que despierta de una pesadilla en un plató (fig. 33). La atmósfera que se respira es de un caos absoluto, el plató está dominado por una algarabía de técnicos y asistentes que tratan de mantener en emisión una entrevista en directo a un científico del gobierno, al que un más que enojado presentador interroga sobre el apocalipsis zombi que se está viviendo (fig. 34). En medio del desconcierto, Francine pronto se percató de que la cadena ha estado transmitiendo al menos durante doce horas, ante la falta de información

gubernamental, la dirección de estaciones de rescate que se encuentran inoperativas. Desobedeciendo las directrices del productor, quien les ordena mantener la lista de estaciones de rescate en el directo, tanto los técnicos como Francine deciden hacer caso omiso, ya que hacer eso implicaría mandar a la población a su propia muerte. Entre el tumulto también hace acto de presencia Stephen (fig. 35), pareja de Fran y piloto de helicóptero encargado de las noticias de tráfico de la misma cadena para la que ella trabaja. Aunque en un primer momento se muestra reacia, Fran decide seguir el consejo del piloto de abandonar en el helicóptero la ciudad de Filadelfia debido al caos que se vive en las calles.



Figura 35

Romero utiliza esta secuencia inicial con un doble objetivo. La entrevista al científico del gobierno sirve como presentación al espectador del apocalipsis zombi que veremos desarrollado más adelante; en segundo lugar, la anarquía que se vive en el plató de televisión denota el desmoronamiento de los medios de comunicación en una situación de auténtica catástrofe, condición que se hará extensible a todas las estructuras y aparatos del Estado. Así mismo nos presenta a dos de los supervivientes que juegan un papel protagonista en el filme, Francine y Stephen.

Acto seguido la acción se traslada a un complejo de viviendas en las que sus inquilinos, haciendo caso omiso a las leyes decretadas por el gobierno, intentan proteger a sus familiares muertos, convertidos ya en zombis. No es casual que en el interior todos sean hispanos y afroamericanos, mientras que en el exterior se incide en los comentarios racistas y xenófobos de los miembros de la policía, la mayoría de ellos caucásicos. El asalto termina por convertirse en una suerte de matanza indiscriminada (fig. 36) que sirve a Romero para enfatizar, tal y como ocurría en *Night of the Living Dead*, la ineficacia del Estado a la hora de controlar la situación, así como un claro alegato contra el racismo.



Figura 36

Gracias a esta segunda secuencia conocemos a los dos protagonistas, ambos miembros de la policía, que acompañarán a Fran y Stephen en su huida, estos son Peter y Roger. En la siguiente escena Roger, quien es presentado como amigo cercano de Stephen, invita a su compañero Peter a abandonar la ciudad con ellos. Así, los cuatro supervivientes viajarán durante toda la noche, parando exclusivamente para repostar gasolina en un aeropuerto rural. Durante el viaje, observan desde el aire a multitud de militares y civiles armados que luchan contra las hordas de zombies, mostrando una actitud casi placentera a la hora de matar a estas criaturas (fig. 37).



Figura 37

Poco después, al helicóptero le queda poco combustible y necesitan suministros, motivo por el cual el grupo decidirá hacer una parada en el techo de un gigantesco centro comercial. Al igual que ocurre en otros lugares el edificio está dominado por los zombies, a

través de las cristalerías Stephen y Francine observan cómo estos seres deambulan por su interior (fig. 38), su conversación ante la situación es sumamente llamativa:

“- Francine: *¿De dónde vienen? ¿Qué es lo que hacen?*

- Stephen: *Debe ser parte de su instinto...recuerdos, cosas que hacían. Este debió ser un lugar importante en sus vidas.*”<sup>60</sup>



Figura 38

El centro comercial, que empezaba a ganar protagonismo como lugar de ocio y esparcimiento en la década de 1970 en EE.UU, es el lugar al que acuden los muertos una vez se convierten en zombis. Las imágenes, reforzadas por la aseveración de Stephen, ponen de manifiesto la primera relación entre la criatura y el humano no muerto, ambos son lo mismo, necesitan consumir para evadirse, con la única diferencia de que unos buscarán carne humana con la que alimentarse y los otros bienes de consumo. *Dawn of the Dead*, en este sentido, establece la idea de que no es necesario estar vivo para consumir. El miedo a convertirse en esclavo de lo que Herbert Marcuse llama “falsas necesidades” queda representado también por la figura del zombi deambulando incansable por el centro comercial (fig. 39).

Finalmente, en la búsqueda de una entrada desde el tejado, Roger y Peter encuentran una extraña habitación repleta de suministros para supervivientes, cajas con comida y todo tipo de productos básicos lejos del alcance de cualquier amenaza. Sin embargo, y aquí entra en

<sup>60</sup> ROMERO, George A. (Dir.) *Dawn of the Dead*. [Película]. Estados Unidos, 1978.

juego el afán consumista de cualquier sociedad capitalista por antonomasia, aunque tienen todo lo necesario para sobrevivir durante mucho tiempo... ¿por qué no entrar al centro comercial? Está repleto de cosas que podrían necesitar. Dicho y hecho.



Figura 39



Figura 40

Tras encontrar las llaves de las tiendas, ambos policías consiguen entrar y atrincherarse en una de ellas. Romero capta visualmente muy bien el éxtasis consumista en el que se encuentran sumidos los protagonistas con un plano general de la tienda (fig. 40). Peter y Roger aparecen en el fondo, prácticamente invisibles, señal de que lo verdaderamente importante son todos los productos que les rodean. El diálogo que mantienen revela la influencia que ejerce en ellos desde estos primeros momentos el centro comercial, revela su necesidad por consumir:

“- Roger: *Estamos dentro... ¿Cómo demonios vamos a regresar?*

- Peter: *¿A quién le importa? ¡Vámonos de compras!*”<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup> *Ibíd.*



Pero aquí no se detendrá la avaricia de los protagonistas, con la excusa de ser un buen lugar para sobrevivir acaban decidiendo quedarse en el centro comercial. Para este momento la estructura social se ha desmoronado por completo, los medios de comunicación y la actuación de los militares se han probado estériles, y pese a todo “[...] the survivors’ only course of action is to go through the motions of “capitalist habit” and to attempt to rebuild the systems of that cultural society within the confines of their new home – the modern indoor shopping mall.”<sup>62</sup> En cualquier caso, en primer lugar tienen que encontrar un camino de vuelta al tejado, ya que la tienda en la que se encuentran está completamente rodeada de zombis. Al final, haciendo uso de los conductos de ventilación, consiguen escapar, a la vez que observan por el camino la enorme cantidad de tiendas que aguardan a ser saqueadas por ellos, desde una tienda de electrodomésticos a una de armas (fig. 41).



Figura 41

Lo que en estos primeros momentos parece un mero indicio se reafirmará en este segundo acto, así como al final del filme. Los protagonistas, tras conseguir cerrar a cal y canto el edificio y matar a todos los zombis que quedan en su interior, adoptan el papel simbólico que cumplían hasta entonces estas criaturas, ahora son ellos los que acuden a las tiendas como compradores empedernidos, alienados. Pero no nos engañemos, lo que buscan no son productos necesarios en la situación apocalíptica que viven, necesitan consumir para sentirse vivos, el centro comercial entendido como lugar de ocio y esparcimiento alcanza aquí su máximo exponente.

<sup>62</sup> BISHOP, Kyle William. *op. cit.*, p.114. Traducción propia: “[...] la única motivación de los supervivientes es la de seguir los mecanismos de los hábitos capitalistas e intentar reconstruir los sistemas de esa sociedad cultural dentro de los confines de su nuevo hogar – el moderno centro comercial.”

Sumidos en una vorágine consumista, los protagonistas dedican todo su tiempo a recorrer los pasillos en busca de productos y actividades que llenen su vacío existencial: relojes y ropa de lujo, comestibles e incluso jugar a videojuegos (fig. 42). Todo tiene cabida en el paraíso del centro comercial, más aún cuando la ley de la oferta/demanda ha desaparecido y pueden consumir lo que quieran y sin coste económico alguno. De esta dura jornada de compras es especialmente llamativo el momento en que Peter, uno de los policías, y Stephen, el piloto del helicóptero, acuden a un banco y saquean unas cajas registradoras repletas de fajos de billetes (fig. 43). ¿Qué sentido tiene esto? El dinero ya no tiene ninguna utilidad, la sociedad tal y como la conocen ha desaparecido.



Figura 42

En otras palabras, los cuatro supervivientes tienen todos los suministros que pudieran querer, la necesidad de producir cualquier bien de consumo ha sido abolida. Romero les brinda la oportunidad de dejar a un lado el marco de las sociedades capitalistas y, sin embargo, parece que lo único de lo que son capaces es de recrear las estructuras sociales perdidas.

“Si el individuo no estuviera aún obligado a probarse a sí mismo en el mercado, como sujeto económico libre, la desaparición de esta clase de libertad sería uno de los mayores logros de la civilización. El proceso tecnológico de la mecanización y uniformación podría canalizar la energía individual hacia un reino virgen de libertad más allá de la necesidad. La misma estructura de la existencia humana se alteraría; el individuo se liberaría de las necesidades y posibilidades extrañas que le impone el mundo del trabajo. El individuo tendría libertad para ejercer la autonomía sobre una vida que sería la suya propia.”<sup>63</sup>

Este razonamiento en torno al concepto de libertad elaborado por Marcuse es, precisamente, el que experimentan los personajes de *Dawn of the Dead*. Ellos, desprovistos de cualquier obligación social como consecuencia del apocalipsis zombi, casi por instinto,

<sup>63</sup> MARCUSE, Herbert. *El Hombre Unidimensional*. Barcelona, Austral, 2016, p.42.

se muestran incapaces de aprovechar la oportunidad de conquistar la libertad individual de la que se habla y dejar así a un lado la imposición de aquellas formas de control que la sociedad impone al individuo en forma de necesidades. Las necesidades “[...], más allá del nivel biológico, han sido siempre precondicionadas. Se conciba o no como una necesidad, la posibilidad de hacer o dejar de hacer, de disfrutar o destruir, de poseer o rechazar algo, ello depende de si puede o no ser vista como deseable y necesaria para las instituciones e intereses predominantes de la sociedad”<sup>64</sup>. De tal manera, nuestro desarrollo como individuos, nuestras necesidades y propósitos de satisfacción están sujetas a un criterio ajeno, en cuanto que no nace de nosotros, pero que aun así asumimos como propio. Sobre este punto de las necesidades como método de control de las sociedades industriales avanzadas volveremos más adelante.



Figura 43

En cualquier caso, al llegar la noche el ocio se acaba, los protagonistas contemplarán desde la segunda planta a los zombis que golpean las puertas desde el exterior. Es este un momento determinante pues, de manera totalmente explícita, el proceso de asociación simbólica zombi-humano queda completado:

“- Francine: *Todavía están aquí* [los zombis].

- Stephen: *Están esperándonos. Saben que seguimos aquí dentro.*

- Peter: *Ellos van a por el lugar* [el centro comercial]. *No recuerdan porqué, tan solo recuerdan que quieren estar aquí.*

<sup>64</sup> *Ibíd.*, p.44.

- Francine: *¿Qué demonios son esas cosas?*

- Peter: *Ellos son nosotros, eso es todo. "Ya no queda más sitio en el infierno"*

- Stephen: *¿Qué?*

- Peter: *Es algo que me solía contar mi abuelo. ¿Conoces macumba? Vudú... Mi abuelo era un cura en Trinidad. Él siempre nos decía: "Cuando ya no quede más sitio en el infierno los muertos caminarán por la tierra" »<sup>65</sup>*

Ellos son nosotros, eso es todo. Peter da al espectador la clave para descifrar el puzle planteado por Romero, lo único que los diferencia de los zombis es que ellos no son caníbales, pero sí que consumen otros productos compulsivamente. Incluso después de muertos la extinta sociedad no puede romper con las cadenas de las normas bajo las que vivían alienados. La premisa de que todos esos bienes de consumo a su alcance les proporcionan un grado máximo de felicidad y libertad se torna, como veremos ahora, en error: "La libre elección de cosas no suprime ni a los amos ni a los esclavos. Escoger libremente entre una amplia variedad de bienes y servicios no significa libertad si estos [...] sostienen controles sociales [...] Y la reproducción espontánea, por los individuos, de necesidades superimpuestas no establece autonomía; sólo prueba la eficacia de los controles"<sup>66</sup>

La situación a partir de este momento para los supervivientes irá en picado, dominados por el influjo de las tiendas serán incapaces de dejar de consumir. Incluso aquellos que en un primer momento muestran una cierta reticencia a permanecer en el centro comercial, conscientes de que su consumo irracional no les ayuda a solucionar sus problemas, no podrán detenerse. Romero presenta varias escenas en las que refleja muy satisfactoriamente la pérdida de valores e individualismo asociados al sistema de consumo capitalista del que habla Marcuse en *El hombre unidimensional*. La vida se vuelve monótona, vacía y aburrida, el éxtasis inicial que genera el poder adquirir todo lo que quieren acabará por afectar a sus relaciones personales, más aún tras la muerte de Roger a causa de la mordedura de un zombi.

Al final todo se resume en el hecho de que con su actitud perpetúan un sistema, un modelo social que les proporciona un estado de euforia momentáneo. Si continuamos profundizando en el discurso de *El hombre unidimensional* veremos que, entroncando con

---

<sup>65</sup> ROMERO, George A. (Dir.) *Dawn of the Dead*. [Película]. *op. cit.*

<sup>66</sup> MARCUSE, Herbert. *op. cit.*, pp.46-47.

el punto de las necesidades expuesto más atrás, Marcuse distingue entre necesidades verdaderas y falsas:

“«Falsas» son aquellas que intereses sociales particulares imponen al individuo para su represión: las necesidades que perpetúan el esfuerzo, la agresividad, la miseria y la injusticia. Su satisfacción puede ser de lo más grata para el individuo, pero esta felicidad no es una condición que deba ser mantenida y protegida si sirve para impedir el desarrollo de la capacidad (la suya propia y la de otros) de reconocer la enfermedad del todo y de aprovechar las posibilidades de curarla. El resultado es, en este caso, la euforia dentro de la infelicidad. La mayor parte de las necesidades predominantes de descansar, divertirse, comportarse y consumir de acuerdo con los anuncios, de amar y odiar lo que otros odian y aman, pertenece a esta categoría de falsas necesidades”<sup>67</sup>



Figura 44

Pese a todo, Francine es la única que prácticamente a lo largo de todo el metraje es consciente del efecto que ese lugar está teniendo sobre ellos, aunque como decimos ella también se ve infectada por los hábitos de consumo. En una de las escenas a las que hacemos referencia la vemos a ella en una tienda de cosméticos, sentada frente a varios espejos, aplicándose maquillaje y perfumes. El reflejo que vemos en el espejo implica que no sólo ha acabado sucumbiendo a los encantos del capitalismo, sino que habla de ella como un mero estereotipo de consumidora, un simple objeto que se asemeja en apariencia a la cabeza de un maniquí que se encuentra a su lado (fig. 44). A pesar de ello, el hechizo se rompe en el momento en el que la megafonía del centro comercial anuncia, mediante una grabación, unas ofertas especiales para los compradores. Francine parece disgustada, como si fuera consciente del poder que ejerce, incluso sobre ella, este lugar. Es esta escena que acabamos de describir la que en concreto mejor representa el pensamiento marcusiano, porque al final...

“No importa hasta qué punto se hayan convertido [las falsas necesidades] en algo propio del individuo, reproducidas y fortificadas por las condiciones de su existencia; no importa

<sup>67</sup> *Ibid.*, p.44.

que se identifique con ellas y se encuentre a sí mismo en su satisfacción. Siguen siendo lo que fueron desde el principio; productos de una sociedad cuyos intereses dominantes requieren la represión. El predominio de las necesidades represivas es un hecho cumplido, aceptado por ignorancia y por derrotismo, pero es un hecho que debe ser eliminado [...] Las únicas necesidades que pueden inequívocamente reclamar satisfacción son las vitales: alimento, vestido y habitación en el nivel de cultura que esté al alcance. La satisfacción de estas necesidades es el requisito para la realización de todas las necesidades, tanto las sublimadas como las no sublimadas.»<sup>68</sup>

Como decimos, Romero representa a los humanos en *Dawn of the Dead* más de una vez como descerebrados consumidores, violentos y envidiosos, equiparándolos así a los zombis. Con esta idea damos paso al tercer y último acto, donde se plantea una posible redención de los personajes, entendida esta como la ruptura de esa asociación zombi-humano de la que venimos hablando. En este último acto los protagonistas sufrirán el asalto al centro comercial por una banda de motoristas que se dedicarán a desbalijar todas sus tiendas, cogiendo no solo armas o productos alimenticios, sino joyas, dinero y otro tipo de objetos de gran valor económico, pero de escasa utilidad en semejante escenario apocalíptico.

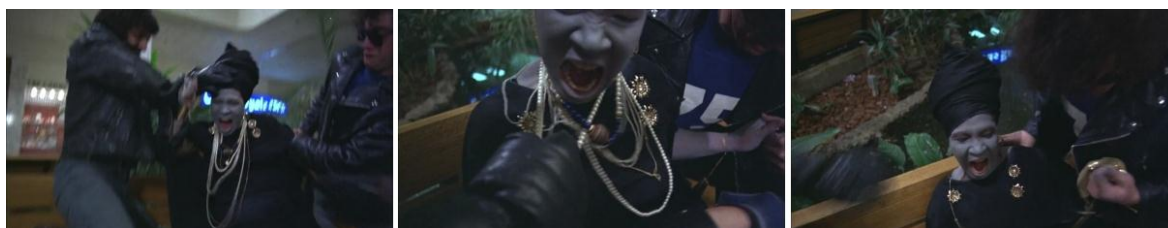


Figura 45

La situación llega a tornarse en ridículo, sobre todo cuando los miembros de la banda roban las joyas de una zombi (fig. 45). Si los protagonistas acaban sumidos en una espiral depresiva y abatidos, los motoristas son presentados un nivel por encima, mucho más cercanos a los zombis, tanto por la violencia que ejercen para arramplar con todos los bienes materiales de las tiendas como por el goce con el que actúan. Los zombis “[...] son pasto del sadismo de una banda de motoristas de inspiración punk: las cabezas y los pingajos de carne se desperdigán por igual en una secuencia sin duda inspirada en el *slapstick* de principios del cine (cfr.: las batallas de tartas) [...] Sólo que cuando alguno de

<sup>68</sup> *Ibid.*, pp.44-45.

los gamberros queda impedido, los amasijos de carne se tornan voraces caníbales [consumidores] que se ciernen sobre su presa [producto] sin piedad.»<sup>69</sup>.



Figura 46

Dentro de este contexto de bacanal consumista también tendrá cabida una posible redención, la posibilidad de romper los grilletes de la sociedad de consumo. Será Peter, el policía, el que ofrezca esta posibilidad de redención, es decir, dejar que los mercenarios se lleven lo que quieran y no oponer resistencia, pues ellos tienen más que suficiente para sobrevivir durante años. Sin embargo, Stephen hará caso omiso, ante la visión de los mercenarios arrebatándole todo lo que él considera suyo, por haberlo salvaguardado de los zombis, acabará muriendo y convirtiéndose en una de estas criaturas.

De esta manera, los únicos supervivientes al final del filme serán Francine y Peter. Abandonarán ambos el centro comercial en el helicóptero (fig. 46), dejando abierta una puerta a la esperanza. Resulta lógico que ellos sean los únicos que sobrevivan, los que acaben abandonando en el helicóptero el centro comercial<sup>70</sup>, puesto que son los dos únicos que en un determinado momento son capaces de resistir el influjo de este templo capitalista<sup>71</sup>. Al perder el control del lugar y su capacidad para consumir, consecuencia del asalto, consiguen la liberación, porque “Toda liberación depende de la toma de conciencia de la servidumbre, y el surgimiento de esta conciencia se ve estorbado siempre por el predominio de necesidades y satisfacciones que, en grado sumo, se han convertido en

<sup>69</sup> SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *Una cultura de la fragmentación: pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1995, p.200.

<sup>70</sup> Pese a todo, el guión original elaborado por George A. Romero finalizaba la película con el suicidio de Peter, que se pega un tiro en la sien, y de Francine, que introduce la cabeza en las hélices del helicóptero. En *Document of the Dead* (Roy Frumkes, 1985), documental dedicado al proceso de producción de *Dawn of the Dead*, el propio George A. Romero aclara que el cambio del final se debe a que había cogido cariño a sus personajes, necesitaba darles cierta esperanza. Sin embargo, en una entrevista recogida en GAGNE, Paul. *The Zombies That Ate Pittsburgh: The Films of George A. Romero*. New York, Dodd, Mead & Company, 1987 cuenta que el cambio se debió a que los efectos especiales creados para la decapitación de Fran no llegaban al estándar que él quería.

<sup>71</sup> Tras el saqueo de los motoristas y la huida de los protagonistas, Romero se recrea en el guión en describir el centro comercial, de nuevo dominado por los zombis, como un templo. El guión original se puede consultar en <http://www.imsdb.com/scripts/Dawn-of-the-Dead.html> [Fecha de consulta: 6 de septiembre de 2016].

propias del individuo.”<sup>72</sup> George A. Romero encarna en ellos la posibilidad de redención, les concede una segunda oportunidad para no caer en los aspectos negativos de una sociedad de masas ávidas de consumo.

### **6.5. Replanteando el zombi romeriano, la influencia italiana en *Day of the Dead***

El rotundo éxito de *Dawn of the Dead* trajo consigo enormes consecuencias que iban a determinar el desarrollo del género hasta la actualidad. Este éxito no solamente se traduce en términos económicos, lo más significativo es la enorme oleada de películas de zombis que se produjeron a raíz de la misma y que aseguraban la supervivencia del género, dando como resultado la aparición de numerosas imitaciones en todo el mundo. Lo verdaderamente curioso es que Italia se constituirá como el país que más producciones realice sobre muertos vivientes. Romero había conseguido llevar tan lejos el género con sus dos películas que en los Estados Unidos se vive, tras *Dawn of the Dead*, lo que podría llamarse un bloqueo en lo que se refiere a la representación cinematográfica del muerto viviente. Ante este panorama los cineastas italianos, como decimos, van a ser los que siguiendo la estela de Romero toman las riendas del género y acaban pavimentando el camino al director norteamericano hacia *Day of the Dead*, filme con el que se cierra la trilogía zombi original.

Esta explotación del cine zombi en Italia va a traer consigo numerosos cambios respecto al zombi romeriano, pero sin duda el más importante de ellos es que el zombi va a perder esa crítica social que tanto caracteriza a Romero y se va a centrar mucho más en el desarrollo de una violencia extrema:

“Yet what’s so interesting about the Italian zombie movie is the way in which it frequently refutes any possibility of spiritual transcendence whatsoever, focusing instead on the collapse of the body, the unravelling of narrative meaning and an extensive revision of the genre’s inherent racial politics.”<sup>73</sup>

Precisamente este uso de la violencia extrema y la ruptura de los límites establecidos será lo que a posteriori asimilen los directores americanos, incluido Romero. Introducimos en

---

<sup>72</sup> MARCUSE, Herbert. *op. cit.*, p.46.

<sup>73</sup> RUSSELL, Jamie. *op. cit.*, p.131. Traducción propia: “Sin embargo, lo interesante de la película italiana de zombis es la forma en que refuta con frecuencia cualquier posibilidad de trascendencia espiritual, centrándose en cambio en el colapso del cuerpo, en el desmembramiento del significado narrativo y en una amplia revisión de la política racial inherente al género.”



este momento un inciso para aclarar que, pese ese bloqueo respecto a la representación del muerto viviente al que acabamos de aludir, la década de 1980 es una de las más productivas en términos cuantitativos en cuanto a películas de zombis en Estados Unidos. Sin embargo, cantidad no siempre es sinónimo de calidad, de ahí que el cine italiano de zombis de un paso al frente y se imponga a las producciones norteamericanas de la época.

Quizás, el ejemplo más paradigmático del ciclo zombi italiano lo encontramos en *Zombi 2* (Lucio Fulci, 1979; *Nueva York bajo el terror de los zombies*), filme que inicia dicho ciclo y que cosechó un gran éxito si se compara con *Dawn of the Dead*, de la que se supone es secuela no oficial. En cierta manera en *Zombi 2* se conjugan las características que comparten la mayoría de películas italianas de zombis de este período y que se podrían resumir en un total de tres: fuerte violencia gráfica, gran presencia de escenas de carácter sexual y vuelta al Caribe como marco escenográfico.

Los italianos ya hemos dicho que niegan cualquier posibilidad espiritual o una utilización del zombi como elemento metafórico al estilo de Romero, de él van a optar por tomar la violencia presentada por Tom Savini, encargado del maquillaje y efectos especiales en *Dawn of the Dead*, y la van a aumentar haciéndola aún más bárbara. Se podría decir que en estos filmes el cuerpo humano es presentado al espectador como un mero pedazo de carne, un objeto frágil e insignificante. Por otro lado, mientras Savini era considerado el referente principal en Estados Unidos en cuanto a maquillaje y efectos especiales, y lo sigue siendo hoy en día, en Italia se significará por su rudeza Giannetto De Rossi, encargado entre otras cosas del maquillaje en *Zombi 2*.

Junto al incremento de la violencia, el sexo es otro de los elementos característicos que hemos mencionado. Al tratarse de cine de explotación es lógico encontrar el cuerpo femenino y el sexo como un reclamo. Sin embargo, lejos de servir como un principio de excitación, el sexo va a ser entendido en estas películas como un ingrediente más que genera terror, porque como bien apunta Russell “Creating a disturbing link between physical pleasure and physical pain these films frequently link sex with bodily trauma.”<sup>74</sup>

La última característica tiene que ver fundamentalmente con una vuelta a los orígenes cinematográficos del zombi, un retorno al Caribe y sus alrededores como localización de estas películas. Esto se debe a la decisión de Lucio Fulci de abandonar en *Zombi 2* el concepto del zombi que tenían sus contemporáneos, aunque toma muchas ideas del cine de

---

<sup>74</sup> *Ibid.*, p.133. Traducción propia: “Creando un vínculo perturbador entre el placer físico y el dolor físico estas películas con frecuencia vinculan el sexo con el trauma corporal.”

Romero, y retomar así los problemas raciales, el zombi como esclavo del imperialismo norteamericano, que veíamos en películas como *White Zombie* o *I Walked with a Zombie*.

Ya avanzamos anteriormente que muchas de estas características serían asumidas por los cineastas americanos, de hecho, un número importante de las producciones americanas sobre zombis de la década de 1980 comienzan a destacar los orígenes caribeños de esta criatura. No es de extrañar en este sentido que *Day of the Dead*, tercer filme de Romero que vamos a analizar, sitúe la acción en Florida, muy cerca del Caribe. Así mismo, el desarrollo de la industria de efectos especiales permitirá a Tom Savini, al modo de sus compañeros italianos, llevar el gore a unos límites insospechados, dotando a *Day of the Dead* de una apariencia más violenta que la vista en su predecesora.

A pesar de todo, la tercera entrega de la trilogía zombi original de Romero no corre la misma suerte que sus dos anteriores filmes, resultando un fracaso en términos de recaudación. Sin embargo en ella se plantean cosas muy interesantes respecto a la narrativa de invasión zombi y la representación del muerto viviente, que será en lo que nos centremos mayoritariamente.

Si echamos la vista atrás nos damos cuenta de que esta criatura ha avanzado muy poco desde que Romero establece el nuevo modelo narrativo en el cine zombi. Tanto en *Night of the Living Dead* como en *Dawn of the Dead* el zombi no deja de ser un cuerpo desprovisto de cualquier humanidad y que se mueve exclusivamente por su necesidad de alimentarse de carne humana. Aunque el espectador tiende a identificarse con el zombi por sus similitudes físicas, la realidad es que en estas películas los supervivientes continuaban siendo los protagonistas. Con *Day of the Dead* por primera vez veremos como Romero trata de humanizar al zombi, dándole protagonismo en la trama e intentará que el espectador simpatice con él. Más adelante veremos el porqué de esta decisión, por ahora nos limitaremos a señalar que gran parte de la culpa la tiene Lucio Fulci.

Dicho esto hemos de aclarar que, a diferencia de lo hecho en los dos ejemplos anteriores, en los que nos hemos dedicado al análisis de la función del zombi, partiendo del desarrollo argumental, como elemento que permitía a Romero poner sobre la mesa una crítica a la sociedad norteamericana, en *Day of the Dead* vamos a limitarnos a destacar aquellas escenas en las que de manera más evidente el zombi es humanizado. Esta decisión se debe a que la crítica en esta tercera entrega es más sutil, se podría decir que tangencial. Llevar a cabo la idea original planteada por Romero exigía unos costes económicos que los productores no estaban dispuestos asumir, esto obligó al director a replantear el guión, de

ahí que la crítica romeriana en esta ocasión sea más superficial. Como consecuencia, *Day of the Dead* profundizará y dará una mayor importancia a la representación cinematográfica del zombi, introduciendo conceptos novedosos que ampliarán una vez más los límites este subgénero.

A continuación vamos a ver como Romero asume las pautas establecidas por sus compañeros italianos, primero el retorno al Caribe y la violencia extrema. En segundo lugar la introducción de esos nuevos conceptos relativos a la representación cinematográfica del zombi, como es su humanización.

### 6.5.1. *Day of the Dead* y el retorno al Caribe

La acción se sitúa aparentemente varios años después de los eventos ocurridos en *Dawn of the Dead*, presentando el apocalipsis zombi en su última etapa, aquella en la que los muertos vivientes dominan todo el planeta y apenas quedan unos cuantos supervivientes con vida. A diferencia de en sus dos anteriores películas, ya desde el inicio, vamos a ser partícipes de esta terrible situación cuando un grupo de civiles y militares a bordo de un helicóptero deciden realizar una parada en la desierta ciudad de Florida en busca de supervivientes. La aparente calma que se respira en las calles se va a ver interrumpida rápidamente por una enorme horda de zombis hambrientos que, ante los gritos de los ocupantes del helicóptero, parecen despertar de su letargo.

Esta primera aparición del zombi en *Day of the Dead* ya nos habla de una intencionalidad por dotar al filme de un tono mucho más oscuro que el de su predecesora y de una atmósfera de absoluta decadencia. Liberado por la violencia extrema del cine zombi italiano, algo a lo que venimos haciendo alusión, Tom Savini presentará una auténtica galería de vísceras con gran crudeza, lo cual va a contribuir a alcanzar ese tono sombrío.

Quizás sea necesario ilustrar con algunos ejemplos el brillante trabajo llevado a cabo por Savini y su jovencísimo ayudante Greg Nicotero, personaje este último muy relevante en las actuales ficciones televisivas dedicadas a zombis, como es el caso de *The Walking Dead* (2010 - Actualidad). Basta mencionar dos ejemplos para aclarar esta cuestión. El primero de ellos tiene lugar al comienzo del metraje, a modo de carta de presentación de lo que veremos a lo largo del filme, un muerto viviente aparece en pantalla, no es más que un amasijo de carne sanguinolenta sin mandíbula y al cual se le cae la lengua (fig. 47). Más adelante, en el laboratorio donde los científicos experimentan con estas criaturas, un zombi

tumbado sobre una camilla con el abdomen abierto se incorpora desparramando todos sus órganos internos en el suelo (fig. 48).



Figura 47



Figura 48

En cualquier caso, tras la aparición de la horda el grupo vuelve al helicóptero y regresa a la base militar, una antigua mina convertida en una especie de silo y almacén del gobierno, donde toda la acción tendrá lugar. Una vez más, como es habitual en Romero, un espacio cerrado se convierte en el núcleo de las luchas y tensiones internas del grupo de supervivientes, en este caso entre los militares y los científicos. A estos dos bandos se unirá un tercero, el más reducido de todos, el de los civiles, formado por John, piloto de helicóptero, y el experto en comunicaciones McDermott.

El trabajo del grupo de científicos es el de experimentar con zombies en busca de la causa que hace que los muertos vuelvan a la vida. Sin embargo, incluso entre los científicos se van a producir discrepancias a la hora de abordar estas investigaciones, pudiendo así distinguir dos tendencias. Por un lado tenemos a Sarah, protagonista principal, quien opta por buscar un método que le permita revertir el proceso de zombificación, si bien no tendrá éxito alguno. Al lado contrario se sitúa el doctor Logan, líder del grupo de científicos y quien es representado siguiendo el estereotipo del *mad doctor* o científico loco. Logan ante la falta de resultados comienza a enloquecer y opta por la experimentación neurológica, con el fin de amaestrar a los muertos vivientes sin necesidad de cirugía.

Sus investigaciones acaban dando resultado en un zombi al que llamará Bub, quien empieza a mostrar señales de memoria y humanidad. Pese a todo, la escasez de respuestas y las locuras del doctor Logan acabarán con la poca paciencia de los militares. Estos pequeños avances no les contentarán para nada, ya que ven a estas criaturas como una simple amenaza a la que hay que erradicar a toda costa. En este sentido, lo único que retiene al capitán Rhodes y a sus hombres, unos déspotas totalitarios que se dedican a amenazar a los científicos con su fusilamiento y la violación de Sarah, en la base militar es que no saben pilotar el helicóptero. Por su parte, el piloto y el experto en comunicaciones permanecen ajenos al conflicto, no parecen mostrar interés alguno en Rhodes o en los científicos.

Finalmente todo acaba con el complejo militar invadido por los zombis, demostrando, como ocurría en *Night of the Living Dead* y en *Dawn of the Dead*, que la verdadera amenaza reside en la estupidez de los supervivientes. Como bien apunta Russell, “Day [of the Dead] proves once and for all that the real horror in this world isn’t the returning dead, but the inhumanity of the living and the inherent rottenness of contemporary society.”<sup>75</sup>. Al final, el dedo de Romero no señala y reprocha las conductas negativas del estamento militar y científico únicamente, sino que culpabiliza a toda la humanidad. Esta interpretación que hace Russell es sumamente interesante porque de alguna manera coincide con el posicionamiento de John, el piloto de helicóptero de raza negra, en la película, lo cual nos obliga a dedicar unos instantes a reflexionar sobre este personaje y algunas de sus escenas. Antes, no obstante, debemos hacer un breve paréntesis para contextualizar la importancia que tiene John en todo esto.

A lo largo del apartado anterior hemos hecho alusión a la influencia italiana en el cine zombi norteamericano, influencia que se hace extensible al propio Romero. Una de las primeras características del zombi italiano que se asumen es la de una vuelta a los orígenes cinematográficos de esta criatura, es decir, un retorno al Caribe. Este retorno se produce en *Day of the Dead* en dos niveles. Un primer nivel que tiene que ver con la cercanía geográfica de la localización al Caribe, la base militar en la que viven los supervivientes se encuentra próxima a Florida. El segundo nivel alude a la representación que hace Romero de John, no solo porque revive con él los problemas raciales de las primeras películas del

---

<sup>75</sup> *Ibid.*, p.145. Traducción propia: “Day of the Dead demuestra de una vez por todas que el verdadero horror en este mundo no es el regreso de los muertos, sino la inhumanidad de los vivos y la podredumbre inherente de la sociedad contemporánea.”

género, sino porque es representado de manera explícita, entre otras cosas por su marcado acento, como un caribeño.

Por lo tanto, John funciona como un enlace con la tradición caribeña del zombi. Sin embargo, Romero va a abandonar esa idea presente en los orígenes del género, e incluso durante el ciclo zombi italiano, del Caribe entendido como una tierra terrorífica en la que los nativos negros eran la causa principal del terror. En contraste, el Caribe en *Day of the Dead* es convertido en un lugar utópico de redención para la humanidad, casi en un sentido místico o religioso.

Como no podía ser de otra manera, es John el que saca a la luz esta posibilidad de redención en una conversación, por no decir monólogo, que mantiene con Sarah cuando esta censura su inmovilismo. Un monólogo que pone de manifiesto esa podredumbre de la sociedad que Russell reconoce en el aciago desenlace que viven la mayoría de los supervivientes. A continuación recogemos el diálogo al completo:

*“- John: No creemos en lo que estáis haciendo, Sarah. Oye, ¿sabes qué se guarda en esta cueva? Pues, ni más ni menos, que los libros y los archivos de las principales multinacionales. También los presupuestos de defensa, una copia de nuestras películas favoritas, microfilms de contribuciones, de impuestos, noticias, periódicos, registros de inmigración y censos de población. Tienen informes oficiales de todas las guerras habidas, accidentes de avión, terremotos, incendios, inundaciones, una colección de desastres que interrumpieron la buena marcha de la nación.*

*¿Para qué sirve eso, Sarah? Un montón de papeles y celuloide. ¿A quién le va a importar? ¿Quién va a tener oportunidad de verlo? Estamos bajo una enorme lápida de 22 km. Con un epitafio que nadie se va a molestar en leer.*

*Aquí no acaba todo. Apareces tú llena de cifras, de ideas y buenas intenciones. ¿Qué harás con ello? ¿Enterrarlo aquí con esas reliquias de lo que una vez fue? Voy a decirte algo más, quizá lo más importante. Tú nunca descubrirás lo que buscas. Igual que ellos jamás descubrieron por qué están las estrellas en el cielo. Descifrar esas cosas no es misión de los hombres. Lo que haces es una pérdida de tiempo. Y el tiempo es todo lo que tenemos.*

*- Sarah: Hago esto porque no hay otra cosa que hacer.*

*- John: Te equivocas, queda mucho por hacer. Otras muchas cosas. Te olvidas de ti, de mí y de otras personas. Podemos volver a empezar, empezar de nuevo. Podemos tener hijos y enseñarles, Sarah. Enseñarles a que nunca vengan aquí a desenterrar todo este pasado.*

*Tú estás buscando una explicación a lo que nos ocurre. Puedo darte una tan buena como cualquier otra. Quizá nos ha castigado el Creador. Él nos ha enviado una maldición para que viésemos qué aspecto tiene el infierno. Puede que quisiera evitar un gran cataclismo, que hiciésemos volar la tierra o demostrarnos que Él sigue siendo el jefe. Puede que creyese que los seres humanos, poseídos de soberbia quisiéramos meternos en su terreno.*<sup>76</sup>

La podredumbre es, por tanto, una condición que viene de lejos e intrínseca al ser humano, previa al apocalipsis zombi, el cual es entendido por John como un castigo divino. Eso sí, de la destrucción del orden establecido acaba naciendo la posibilidad de una alternativa, una oportunidad de expiar nuestros pecados como humanidad. Esto es lo que Sarah, obcecada en sus infructuosos experimentos, acabará por aceptar cuando la actitud tiránica y dictatorial de los militares para con los científicos derive en la invasión zombi del complejo militar, quedándole la huida como última opción.



Figura 49

De esta forma *Day of the Dead* concluye, al contrario que en las dos ocasiones anteriores, con una escena final bastante optimista en la que Sarah, John y McDermott parecen haberse acomodado en una isla del Caribe (fig. 49), ajena a la amenaza de los muertos vivientes. Es así que Romero representa al Caribe, lugar originario del terror zombi, como un lugar seguro y culpabiliza del nacimiento de estas antropófagas criaturas a las llamadas sociedades civilizadas.

### 6.5.2. Humanizando al muerto viviente

Hay que tener muy presente, tal y como apuntábamos anteriormente, que el zombi tras la ópera prima del director norteamericano experimenta muy pocas modificaciones en lo relativo a su representación. De esta manera, tendremos que esperar hasta la aparición de

<sup>76</sup> ROMERO, George A. (Dir.) *Day of the Dead*. [Película]. Estados Unidos, 1985.

*Day of the Dead* para ver los primeros cambios de cierta envergadura. Cambios que no se podrían entender sin el papel jugado por el cine zombi italiano y especialmente por Lucio Fulci, pues como venimos diciendo su influencia en el género es trascendental.

Uno de los avances más importantes instaurados por Fulci es el uso del plano subjetivo, con el que habitualmente sitúa al espectador en el punto de vista de los zombis y no de los humanos. Será normal ver en sus filmes, por ejemplo, la utilización del travelling de seguimiento para mostrarnos, desde el punto de vista subjetivo del zombi, la persecución de sus víctimas. El objetivo de Fulci no es otro que el de buscar un procedimiento con el que provocar terror al espectador. Esta característica es asumida por Romero, quien la explotará a fondo en *Day of the Dead*, pero con un propósito diferente al de su compañero italiano como ya hemos aclarado.

Recapitulando, Romero va a humanizar a los zombis y les va a dar un mayor protagonismo en la trama, tratando así de establecer una relación de empatía del espectador hacia estas criaturas. Son varios los procedimientos o métodos que le permiten conseguir esto. El primero de ellos tiene que ver con la introducción de cambios en la representación de la figura cinematográfica del zombi. El segundo está relacionado con el plano subjetivo y un montaje de los planos por el cual Romero consigue situar al espectador en el punto de vista de los muertos vivientes.

El zombi en este tercer filme muestra una apariencia de mayor descomposición, acorde al nivel de violencia establecido. Sin embargo, lo que lo hace más llamativo es el hecho de que parecen haber aprendido de sus experiencias, Romero les concede cierta inteligencia de tal manera que pueden llegar a obedecer órdenes e incluso repetir pequeños comportamientos humanos. Así mismo, la actitud tanto de los militares como de los científicos hacia estas criaturas nos induce a verlas como seres oprimidos. Este primer método es esencial para conseguir establecer esa relación de empatía, pero sin la utilización del plano subjetivo y diferentes técnicas de montaje este proceso de humanización no sería posible.

Un breve inciso para aclarar que la humanización de la que hablamos trae consigo una mayor profundización en las características físicas del zombi. Son numerosas las escenas en las que el doctor Logan realiza descripciones detalladas de su anatomía y comportamiento, lo cual en cierto modo sirve para fijar un estándar o canon que será respetado en las décadas venideras. No debemos obviar, en cualquier caso, que el género durante el siglo XXI vendrá acompañado de cambios de gran relevancia. Cambios que



darán lugar a reformulaciones constantes tanto del modelo narrativo como del zombi romeriano y que contribuyen a la democratización del muerto viviente en la actualidad. Volvemos, ahora sí, al tema que nos ocupa.

En este contexto vamos a hacer alusión a varias escenas que nos van a permitir reforzar esta idea de la humanización. Para ello, antes de empezar, debemos volver a traer a colación la figura de Bub, aquel zombi al que hacíamos mención en el apartado anterior, un zombi al que el doctor Logan consigue domesticar y que acaba asumiendo un rol casi de protagonista. Aparentemente la única solución radica en la domesticación de los muertos vivos mediante un sistema recompensa-castigo, a este proceso va a ser sometido Bub y, por lo tanto, las escenas seleccionadas tienen que ver con el mismo.

La primera escena seleccionada (fig. 50) tiene lugar cuando Sarah entra al laboratorio del doctor Logan y es sorprendida por un zombi que se encuentra encadenado a una pared, se trata de la primera aparición de Bub. Ella y Bub intercambian una mirada, potenciada por un doble plano contraplano que a su vez sirve para que el espectador tome conciencia de la difícil situación de este muerto viviente.



Figura 50

Algo similar ocurre cuando el doctor Logan realiza algunos experimentos con Bub, con la intención de modificar su comportamiento. En esta segunda escena Logan lleva a Sarah a una habitación en la que Bub está encadenado frente a un espejo unidireccional. Para probar su teoría de que los zombis pueden recordar y reaprender algunos comportamientos de su extinta humanidad, Logan coloca sobre una mesa un cepillo de dientes, una cuchilla de afeitar y una copia de la novela *Salem's Lot* de Stephen King (fig. 51). Inicialmente, la cámara muestra a Bub a través del espejo unidireccional, recreando el punto de vista de los científicos. Sin embargo, cuando el zombi coge la cuchilla de afeitar, él mira sorprendido hacia el espejo, momento en el que un contraplano recrea el punto de vista subjetivo de Bub, mostrándonos su reflejo (fig. 52). La criatura parece reconocerse y comienza a afeitarse, lo cual probaría la teoría del doctor. Esta segunda escena es quizás la que mejor establece esa relación entre el espectador y el zombi, y demuestra la importancia de la composición de los planos, así como su montaje. De igual manera enfatiza cómo Romero también usa la actuación de Bub y los primeros planos para alentar a la audiencia a empatizar con él.



Figura 51

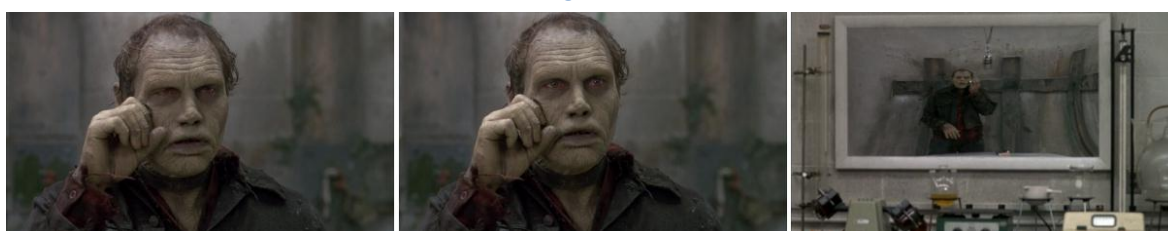


Figura 52

Para evitar caer en la reiteración diremos que son muchas más las escenas, especialmente aquellas en las que Bub hace acto de presencia, en las que se repite el mismo proceder. La misma idea que acabamos de ver en las dos escenas elegidas, se extrapola al tratamiento que sufren el resto de zombis, es decir, planos que recrean su punto de vista y unas actuaciones destinadas a provocar en el espectador un sentimiento de lástima por estas criaturas. Si bien es cierto que en el caso de Bub es mucho más explícito.

Desafortunadamente, la escasa recaudación que tuvo *Day of the Dead*, apenas 6 millones de dólares<sup>77</sup>, eclipsaron las novedades introducidas por Romero. A partir de este momento el público americano se sentirá más interesado por las comedias zombis, que van a experimentar un gran auge, al estilo de *The Return of the Living Dead* de Dan O'Bannon, estrenada el mismo año que la película de Romero y que arrasó en taquilla. No será hasta el año 2002 cuando *28 Days Later* de Danny Boyle retome la senda instaurada por Romero y acabe dando paso a la conquista de la televisión por los muertos vivientes.

---

<sup>77</sup> BISHOP, Kyle William. *op. cit.*, p.180.

## 7. CONCLUSIONES

El presente trabajo, si recordamos, nace bajo una premisa muy sencilla: George A. Romero es una figura clave en el éxito actual que vive el género. Tras seguir un recorrido por los principales momentos históricos del cine zombi podemos establecer las siguientes conclusiones: el modelo narrativo establecido por Romero, así como la utilización del zombi como elemento metafórico para establecer una crítica a diversos aspectos de la vida social y política estadounidense, determinan una renovación sin precedentes en el género. Tanto es así que incluso gracias a él se llega a consolidar un cierto canon, tanto en forma como en contenido, que hoy en día sigue siendo el punto de partida para todo aquel que se adentra en el cine de muertos vivientes.

Así mismo, para entender la transcendencia del zombi romeriano, era necesario que nos remontásemos a los orígenes, literarios y cinematográficos, de esta criatura. El nacimiento del zombi se sitúa en 1929, año en el que William Seabrook publica el libro *La isla mágica: Un viaje al corazón del vudú*, ligándolo al vudú como causa de su origen y al entorno del Caribe, principalmente Haití, como su lugar de procedencia. Por lo tanto el zombi tiene un origen antropológico y se encuentra íntimamente ligado al folclore haitiano. A su vez, la lectura realizada de la obra de Seabrook pone de manifiesto la existencia de una relación directa con los inicios cinematográficos del zombi. En conclusión, Seabrook no solo concibe al zombi en el campo literario, sino que al mismo tiempo establece las bases para las primeras películas del género.

Hasta prácticamente 1968, fecha en la que Romero renueva por completo el cine zombi, lo que encontramos son películas ligadas al origen antropológico de esta criatura, como es el caso de *White Zombie* o *I Walked with a Zombie*. Va a ser una constante en estas películas la presencia de un componente racista, puesto que se entiende que el zombi tiene su origen en los ritos tradicionales de los nativos negros. En este sentido queda patente que el zombi, ya desde sus comienzos, está cargado de significado. Aunque de naturaleza muy diferente al concepto actual que tenemos, el zombi primitivo presente en los filmes que acabamos de citar nos permite reafirmarnos en la idea de que el zombi es una metáfora polimorfa, metáfora que adquiere diversos significados en función del contexto sociocultural en el que nace.

Se podría decir que de manera general tiende a concebirse como símbolo de las ansiedades coloniales. El zombi primitivo o haitiano es, por lo tanto, esclavo del imperialismo colonial, al mismo tiempo que representa el miedo por la población blanca a ser

zombificada, es decir, a ser violada culturalmente con la consiguiente pérdida de sus privilegios como clase opresora. Sin embargo, este significado que adquiere el zombi es utilizado como un procedimiento para provocar terror. Al contrario, Romero, quien explota la metáfora zombi y la lleva a su máxima expresión, lo utiliza como pretexto para elaborar una crítica de corte sociopolítico, algo no aprovechado hasta entonces. Esta explotación acaba por convertir al zombi en una mera excusa para elaborar dicha crítica.

La crítica romeriana no se trabaja desde la alta cultura, sino desde la cultura popular norteamericana, es decir, no está perfilada por un canon ideológico, lo cual la hace más accesible al público. Romero dirige el foco de su crítica a la guerra de Vietnam y al racismo en *Night of the Living Dead*, al consumismo capitalista en *Dawn of the Dead*, y al totalitarismo del estamento militar en *Day of the Dead*. Serían estas críticas de primera categoría o de carácter principal, es decir, aquellas que tienen una mayor presencia en el metraje. Luego se pueden distinguir las secundarias, que indudablemente tienen un menor protagonismo pero dentro del contexto social al que apuntan son temas muy significativos, como puede ser el papel de la mujer en la sociedad.

De esta forma, partiendo del hilo argumental de las tres primeras películas de su filmografía zombi, nuestra intención ha sido la de sacar a relucir cómo está construida esa crítica y qué nos quiere decir Romero. En esta ocasión nos hemos centrado en las críticas principales, pero es importante evidenciar el hecho de que sus filmes pueden ser abordados desde numerosas perspectivas. Quizás, un análisis plausible sería desde una perspectiva de género, es decir, estudiar el rol social que se le impone a la mujer en el cine de Romero.

Al final su cine acaba siendo un reflejo de los aspectos que le parecen más negativos de la sociedad del momento, lo cual resulta lógico porque *Night of the Living Dead*, además de traer consigo la utilización del zombi para establecer una determinada crítica, inaugura una nueva forma de hacer, de entender y de ver el cine de terror en los Estados Unidos. Nos referimos al nacimiento del *american gothic* o del cine de terror postmoderno.

El *american gothic* o cine de terror postmoderno es inaugurado por la ópera prima de Romero, un nuevo cine de terror que nace como reacción a las tensiones históricas del momento. Un cine que abandona a los monstruos y lugares propios de la mitología europea – véanse Frankenstein o Drácula – y deja paso a otros mucho más cercanos como los asesinos en serie de la América profunda. El terror postmoderno, en suma, abandona las ruinas góticas para emplazar la amenaza en el propio suelo americano, introduciendo monstruos mucho más cercanos al espectro social del espectador.

De igual manera los protagonistas tienden a ser personas ordinarias que se ven obligados a hacer frente a sucesos extraordinarios, aunque no necesariamente sobrenaturales. Por lo tanto, es un cine mucho más próximo a lo cotidiano y esto es lo que Romero aprovecha en *Night of the Living Dead* precisamente para elaborar, a través del zombi, una crítica a la sociedad estadounidense de finales de la década de 1960. Queda claro que la metáfora zombi es un elemento clave dentro del éxito que alcanza el zombi romeriano, pero no es el único que posibilita el renacimiento del género.

Se puede concluir que en el contexto del *american gothic* se produce la renovación del cine zombi, abandonando el modelo clásico del zombi haitiano y dando lugar a un nuevo modelo narrativo conocido como narrativa de invasión zombi, cuya influencia se extiende hasta la actualidad y sin la que no podría entenderse el auge que vive el género hoy en día. El análisis de *Night of the Living Dead* revela que la narrativa de invasión zombi es fruto de la adaptación de múltiples fuentes. Básicamente se trata de una reformulación de elementos del cine de terror y de ciencia ficción que dan lugar a una narrativa de apariencia sencilla pero de amplio calado. Su premisa es siempre similar: un espacio cerrado en el que sus protagonistas luchan por sobrevivir y siempre acaba convirtiéndose en el corazón de las luchas y tensiones internas del grupo de supervivientes.

Todos estos conflictos le sirven para exponer al espectador las deficiencias de una sociedad que se dice avanzada y civilizada, la incapacidad del ser humano por cooperar en la adversidad y adaptarnos al cambio. Al final, Romero no se limita a señalar exclusivamente con su crítica un hecho concreto o a un grupo social, sino a toda la humanidad y, en consecuencia, su juicio apunta también al público que acude a ver sus filmes.

En términos de iconología e iconografía el zombi romeriano también se distancia del primitivo zombi haitiano. Para empezar dejan de estar controlados por un agente externo, generalmente alguien que hace uso de la magia negra o del vudú, y pasan a ser autómatas que son impulsados por la antropofagia. Se puede ver en el estudio realizado de cada una de las películas que el zombi romeriano evoluciona continuamente, especialmente en *Day of the Dead*, dotándolo de una idiosincrasia que adquiere una trascendencia sin precedentes. Romero dota al zombi de un canon, en lo relativo a su comportamiento, características físicas y significado, de tal manera que cualquier pequeña variación se convierte en objeto de debate.

Definitivamente, podemos concluir diciendo que sin el renacimiento instaurado por Romero el cine zombi y las ficciones televisivas no serían lo que son en el presente, y

probablemente tampoco se daría tanto reconocimiento a los orígenes de un género denostado durante muchos años, desde un punto de vista histórico, hasta su aparición.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

BISHOP, Kyle William. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. North Carolina, Mcfarland & Co Inc, 2010.

CARCAVILLA PUEY, Lorenzo. "Genealogía hipnótica del mito del zombi: The Magic Island (1929)", en *Asclepio*, vol. 65 nº 1 (2013).

CARCAVILLA PUEY, Lorenzo. *Historia y simbolismo del mito del zombi: un análisis imaginal de la psique colectiva contemporánea desde el sonámbulo magnetizado hasta la realidad virtual*. Madrid, Universidad Complutense de Madrid: Facultad de Filosofía, 2014.

CASAS, Quim. "El cine de terror político o la política del terror. Antes y después de los setenta" en *American Gothic: el cine de terror USA 1968-1980*. San Sebastián, Donostia Kultura, 2007.

CASCAJOSA VIRINO, Concepción Carmen. *El Espejo Deformado: procesos de hipertextualidad en la ficción audiovisual norteamericana*. Sevilla, Universidad de Sevilla: Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura, 2004.

CHRISTIE, Deborah. y LAURO, Sarah Juliet. *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-human*. Fordham Univ Press, 2011.

CUETO, Roberto. "Terrible nuevo mundo. El imaginario del gótico americano" en *American Gothic: el cine de terror USA 1968-1980*. San Sebastián, Donostia Kultura, 2007.

DEL OLMO RAMÓN, Alex. *El eterno retorno del no-muerto como arquetipo fílmico: Una aproximación a la figura del zombi en la cultura popular contemporánea*. Barcelona, Universidad Ramón Llull: Facultad de Comunicación Blanquerna, 2012.

FERNÁNDEZ GONZALO, Jorge. *Filosofía zombi*. Barcelona, Anagrama, 2011.

GÓMEZ RIVERO, Ángel. *Cine zombi*. Madrid, Calamar Ediciones, 2009.

HARPER, Stephen. "Zombies, Malls, and the Consumerism Debate: George Romero's Dawn of the Dead" en *Americana: The Journal of American Popular Culture (1900-present)*, vol.1 nº 2 (2002).

KAY, Glenn. *Zombie Movies: The Ultimate Guide*. Chicago Review Press, 2012.

LABORDA ORIBES, Luis. *La construcción histórica en la cinematografía norteamericana*. Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona: Facultad de Filosofía y Letras, 2007.

LONDON, Rose. *Zombie: the living dead*. Londres, Lorrimer, 1976.

LOSILLA, Carlos. *El cine de terror. Una introducción*. Barcelona, Paidós, 1993.

MARCUSE, Herbert. *El Hombre Unidimensional*. Barcelona, Austral, 2016.

MARTÍNEZ LUCENA, Jorge. *Ensayo Z: una antropología de la carne perecedera*. Córdoba, Berenice, 2012.



NAVARRO, Antonio José. "American Gothic. Terror en tiempos de crisis (1968-1980)" en *American Gothic: el cine de terror USA 1968-1980*. San Sebastián, Donostia Kultura, 2007.

PALACIOS, Jesús. *La plaga de los zombis y otras historias de muertos vivientes*. Madrid, Valdemar, 2010.

PÉREZ OCHANDO, Luis. *George A. Romero. Cuando no quede sitio en el infierno*. Madrid, Akal, 2013.

PHILLIPS, Kendall R. *Dark Directions: Romero, Craven, Carpenter, and the Modern Horror Film*. Southern Illinois University Press, 2012.

PINEDO, Isabel. "Recreational Terror: Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film" en *Journal of Film and Video*, vol.48 n° 1/2 (1996).

RHODES, Gary D. *White Zombie: Anatomy of a Horror Film*. North Carolina, Mcfarland & Co Inc, 2001.

ROCHE, David. "Resisting Bodies: Power Crisis / Meaning Crisis in the Zombie Film from 1932 to Today." en *Textes et Contextes*, 6 (2001).

ROMERO, George. A. *Dawn of the Dead Script*. 1977. En <http://www.imsdb.com/scripts/Dawn-of-the-Dead.html> [Fecha de consulta: 6 de septiembre de 2016].

ROMERO, George. A. *Day of the Dead Script*. 1985. En <http://www.imsdb.com/scripts/Day-of-the-Dead.html> [Fecha de consulta: 21 de octubre de 2016].

ROMERO, George A. y RUSSO, John A. *Night of the Living Dead Script*. 1968. En <http://www.list-english.ru/pdf/scripts/night-of-the-living-dead.pdf> [Fecha de consulta: 29 de agosto de 2016].

RUSSELL, Jamie. *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*. Godalming, Surrey: FAB Press, 2006.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *Una cultura de la fragmentación: pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1995.

SÁNCHEZ TRIGOS, Rubén. *Una aproximación al zombi en el cine: rasgos característicos en la producción española*. Madrid, Universidad Rey Juan Carlos: Facultad de Ciencias de la Comunicación, 2013.

SEABROOK, William Buehler. *La isla mágica: Un viaje al corazón del vudú*. Madrid, Valdemar, 2005.

SKAL, David. *Monster show: una historia cultural del horror*. Madrid, Valdemar, 2008.

WALLER, Gregory Albert. *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*. University of Illinois Press, 1987.

WILLIAMS, Tony. "White Zombie: Haitian Horror" en *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, 28 (1983).

YOUNG, Gwenda. "The Cinema of Difference: Jacques Tourneur, Race and "I Walked with a Zombie" (1943)" en *Irish Journal of American Studies*, vol.7 (1998).

## 9. FILMOGRAFÍA

HALPERIN, Victor. (Dir.) *White Zombie*. [Película]. Estados Unidos, 1932.

Título original	<i>White Zombie</i>
Año	1932
Duración	67 minutos
País	Estados Unidos
Director	Victor Halperin
Producción	Halperin Productions
Guión	Garnett Weston
Basada en	<i>The Magic Island</i> de William B. Seabrook
Música	Guy Bevier Williams
Fotografía	Arthur Martinelli
Montaje	Harold McLernon
Reparto	Bela Lugosi, Madge Bellamy, Robert Frazer, Brandong Hurst, John Harron, Joseph Cawthorn

TOURNEUR, Jacques. (Dir.) *I Walked with a Zombie*. Estados Unidos, 1943.

Título original	<i>I Walked with a Zombie</i>
Año	1943
Duración	69 minutos
País	Estados Unidos
Director	Jacques Tourneur
Producción	RKO
Guión	Curt Siodmak, Ardel Wray
Basada en	Artículo de Inez Wallace publicado en la revista <i>The American Weekly</i>
Música	Roy Webb
Fotografía	J. Roy Hunt
Montaje	Mark Robson
Reparto	James Ellison, Frances Dee, Tom Conway, Edith Barrett, Christine Gordon, James Bell, Richard Abrams, Teresa Harris, Darby Jones

ROMERO, George A. (Dir.) *Night of the Living Dead* [Película]. Estados Unidos, 1968.

Título original	<i>Night of the Living Dead</i>
Año	1968
Duración	96 minutos
País	Estados Unidos
Director	George A. Romero
Producción	Image Ten / Laurel Group / Market Square Productions / Off Color Films
Guión	George A. Romero, John A. Russo
Basada en	-
Música	Sin acreditar
Fotografía	George A. Romero
Montaje	George A. Romero
Reparto	Judith O'Dea, Duane Jones, Marilyn Eastman, Karl Hardman, Judith Ridley, Keith Wayne, Kyra Schon, Russell Streiner, S. William Hinzman, George Kosana, George A. Romero

ROMERO, George A. (Dir.) *Dawn of the Dead*. [Película]. Estados Unidos, 1978.

Título original	<i>Dawn of the Dead</i>
Año	1978
Duración	139 minutos
País	Estados Unidos
Director	George A. Romero
Producción	Laurel Group
Guión	George A. Romero
Basada en	-
Música	Dario Argento, The Goblins
Fotografía	Michael Gornick
Montaje	George A. Romero
Reparto	David Emge, Ken Foree, Scott H. Reiniger, Gaylen Ross, David Crawford, David Early, Richard France, Howard Smith, Tom Savini

ROMERO, George A. (Dir.) *Day of the Dead*. [Película]. Estados Unidos, 1985.

Título original	<i>Day of the Dead</i>
Año	1985
Duración	102 minutos
País	Estados Unidos
Director	George A. Romero
Producción	Laurel Communications
Guión	George A. Romero
Basada en	-
Música	John Harrison
Fotografía	Michael Gornick
Montaje	Pasquale Buba
Reparto	Lori Cardille, Terry Alexander, Joseph Pilato, Jarlath Conroy, Anthony Dileo Jr., Richard Liberty, Sherman Howard, Gary Howard Klar, Ralph Marrero, John Amplas, Phillip G. Kellams, Taso N. Stavrakis, Gregory Nicotero