

MUERTOS, INFECTADOS Y POSEÍDOS: EL ZOMBI
EN EL CINE ESPAÑOL CONTEMPORÁNEORUBÉN SÁNCHEZ TRIGOS
Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

1. INTRODUCCIÓN

El arquetipo del zombi experimenta en la cultura popular española actual un auge en forma de libros, películas y cómics impensable hace diez años. En el caso del cine, la presente popularidad se ha materializado hasta el momento en películas, aparentemente al menos, de muy distinta naturaleza: desde comedias –*Una de zombis* (Miguel Ángel Lamata, 2003); *Sexykiller* (Miguel Martí, 2008)– a relatos poscapocalípticos –*La hora fría* (Elio Quiroga, 2006)–, pasando por películas de animación –*Papá, soy una zombi* (Ricardo Ramón y Joan Espinach, 2011)–, hasta recalar en una serie de fulgurante éxito internacional como la iniciada por *Rec* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007). Estos títulos parecen tener su origen en dos fenómenos: por un lado, la emergencia que el zombi ha experimentado también en el mercado internacional de la última década, de la que el caso español no parece sino una ramificación más; y, por otro, la existencia de una nueva generación de cineastas españoles interesados (y con frecuencia especializados) en el género de terror y el fantástico, como Paco Plaza, Jaume Balagueró, Guillem Morales o Nacho Vigalondo. En lo que respecta al ámbito académico, estas dos cuestiones (el zombi y el nuevo cine de género producido en España) viven también un auge relativamente reciente entre autores y estudiosos, acorde con su presencia en la cultura popular del siglo XXI.

En su introducción al volumen *Contemporary Spanish Cinema and Genre*, Jay Beck y Vicente Rodríguez Ortega llaman la atención sobre la creciente revitalización que el cine de género español ha experimentado como objeto de estudio en la última década; revitalización que, según sus autores, vendría de la mano de “una nueva generación de estudiosos” (2008: 2) que han revisado las historias establecidas, cuestionando el enfoque autoral que ha dominado el estudio de esta cinematografía durante mucho tiempo, e implementado los estudios culturales, es decir, la relación entre cultura y consumo, como un enfoque pertinente con el que acercarse a ella. Así, Núria Triana-Toribio, Barry Jordan, Rikki Morgan-Tamosunas, Steven Marsh, Jo Labanyi, Andrew Willis, Antonio Lázaro-Reboll, Antonio Santamaria o Peter Buse (2008: 2)¹, entre otros, han redefinido el cine de género español como un complejo espacio de representación en el que entran en juego muy distintas tensiones locales, regionales, nacionales, supranacionales y mundiales (2008: 15). De ahí que un autor como Lázaro-Reboll reivindique el concepto de transnacionalidad, al que aludiremos más adelante, para entender muchas de estas películas, cuyo sistema de producción y distribución en el extranjero propicia el empleo de códigos y convenciones reconocibles por el aficionado de medio mundo (2008).

En cuanto al zombi, su estudio se ha visto enriquecido notablemente desde que Wood (1986) y Dendle (2001) publicaran los primeros textos fundacionales sobre el personaje en el cine. Así pues, en los últimos años la aparición de nuevos estudios colectivos como *Zombie Culture* o *Generation Zombie* ha revelado que la presencia del zombi en la cultura popular occidental contemporánea es un fenómeno mucho más complejo de lo que Wood (y quienes le siguieron) plantearon en un principio. Estos estudios no solo redefinen al zombi como una poderosa metáfora multidisciplinar susceptible de aplicarse a ámbitos tan dispares como la filosofía, la sociología o la informática (donde se han acuñado expresiones tan significativas para la vida moderna como “ordenador zombi”), sino que han cubierto importantes lagunas bibliográficas en cuanto a su presencia en la cultura popular del siglo pasado. Lo que estas publicaciones parecen sugerir es que el zombi hoy ya no puede entenderse solamente desde su historia en el cine, sino que su imaginario se encuentra profundamente integrado por su presencia en el videojuego, la literatura, el cómic o incluso la publicidad. El zombi contemporáneo, entonces, constituye algo más que un arquetipo normalmente asociado a uno o varios géneros (el terror, lo fantástico, la ciencia ficción), y se erige casi en una estrategia desde la que entender el mundo.

Mi propósito en este artículo no es sino el de ofrecer algunas pautas para la comprensión de esta figura en el cine español actual, identificando aquellas tendencias más o menos dominantes que se alternan en la representación del zombi en nuestro cine a fin de proporcionar un mapa lo suficientemente rico como para abrir nuevas alternativas de investigación. Al mismo tiempo, me gustaría sugerir la existencia de un vínculo temático entre las películas con zombis

¹ Sin olvidar aportaciones intermedias tan importantes como las que se recogen en Aguilar (ed.) (1999) y Aguilar (ed.) (2005).

rodadas por Paul Naschy o Amando de Ossorio en los años del tardofranquismo, esto es, en el auge del denominado cine fanta-terrorífico español, y el subgénero hoy, un vínculo que, consideraciones autorales al margen, podría revelar una especificidad cultural en común entre los cineastas de entonces y los de ahora.

2. EL ZOMBI COMO CONCEPTO DE PARTIDA. LA CUESTIÓN DEFINITORIA

Como ha sugerido Bishop –con probabilidad el autor que más exhaustivamente ha investigado los orígenes folclóricos del zombi como producto cultural en Occidente–, el zombi tiene un claro origen antropológico en la cultura de Haití (2010: 196-205), no solo como monstruo, sino también como el concepto multidisciplinar al que acabo de referirme (Fernández González 2011). A raíz de la “ocupación” que el ejército de Estados Unidos lleva a cabo en esta isla, la cultura occidental descubre el mito del muerto viviente haitiano, generando primero una breve pero intensa oleada de literatura de ficción y no ficción, y recalando por fin en el cine con *La legión de los hombres sin alma* (*White Zombie*, Víctor Halperin, 1932). De hecho, cuando Dendle publica *The Zombie Movie Encyclopedia* en 2001, el más completo estudio del personaje en el cine hasta ese momento y en cierta medida el precursor de cuantos textos han venido después, ya revela la que es una de las características más importantes para el estudio del personaje: se trata del primer monstruo “que pasa directamente del folclore a la pantalla, sin tener una tradición literaria establecida”. O por decirlo en sus palabras: es el primer monstruo de la Historia puramente cinematográfico (2001: 3).

Sin embargo, admitiendo que el zombi de las primeras películas y cuentos se encuentra indisociablemente unido al imaginario colonial de principios de siglo, el muerto viviente haitiano no surge de la nada (de la misma forma que el vudú, la religión en que se inscribe, es una mezcla sincrética de ritos africanos y catolicismo). Por un lado, los estudios etnográficos realizados en los años noventa han situado los orígenes del concepto (incluyendo ciertos vocablos de los que deriva su nombre) en centro-África, en las múltiples leyendas y supersticiones sobre brujos que devuelven la vida a los muertos y los esclavizan (Ackermann y Gauthier 1991); por otro, la idea de un muerto que resucita precede al colonialismo estadounidense y a la cultura haitiana y es, podría decirse, patrimonio de todas las civilizaciones (Koven 2008). Esto, el carácter universal de su naturaleza, podría explicar, en parte, la relativa facilidad con que el zombi ha sido capitalizado por la cultura popular de casi todo el mundo a lo largo del siglo xx, incluyendo la española.

Ahora bien, a pesar de su popularidad, existe aún una cierta confusión a la hora de determinar qué es exactamente un zombi; confusión que proviene, por una parte, de las múltiples formas que el personaje ha adoptado a lo largo de su evolución en el cine y la literatura, y, por la otra, de la inmensa popularidad que las perspectivas más posmodernas, esto es, el zombi tal y como Romero lo reformula a partir de 1968, han acaparado en las últimas cuatro décadas. Popularidad que ha eclipsado, en cierta forma, las anteriores encarnaciones del arquetipo. Yo sostengo que una definición válida del zombi debe partir de las mismas raí-

ces folclóricas y antropológicas del mito, ya que lo que para el pueblo haitiano constituye la razón de ser del monstruo sigue siendo, como veremos enseguida, la esencia misma del personaje desde su debut en el cine hasta el día de hoy. Así, en los ritos vudú que forman parte del folclore haitiano, se considera que el ser humano está constituido por dos almas: el Gros Bon Ange o “gran ángel bueno”, que aparece como una fuerza de la vida y se corresponde aproximadamente con el alma cristiana, y el Ti Bon Ange, o “pequeño ángel bueno”, que se percibe como un alma guardiana parecida al espíritu occidental (Ackerman y Gauthier 1991: 5). Esto significa, a grandes rasgos, que una de las dos almas simboliza lo que Ackermann y Gauthier definen como “la esencia de la personalidad humana” (1991: 473), y que esta alma o esencia puede ser abstraída por un brujo mediante determinados rituales. Es en este matiz (un alma en particular que dota de personalidad a su portador) donde radicaría la verdadera razón de ser del zombi vudú, puesto que, al resucitar, la persona lo haría desprovista de ella. Es decir, lo haría despojado de aquello que lo convierte en el ser humano que es. Dicho de otra forma: puede afirmarse que no es tanto la ausencia de alma en sí misma, como la ausencia de esa alma en concreto, que específicamente define al individuo, lo que posibilita que alguien pueda ser transformado en un zombi desde un punto de vista antropológico.

Como he sugerido, el zombi ha sido asimilado por Occidente, evolucionando a lo largo de las décadas, tanto física como conceptualmente, y adoptando una amplia variedad de formas en el cine, la literatura, los cómics, la televisión o los videojuegos, pero la idea de un individuo despojado de aquello que le hace ser quien es se ha mantenido intacta. En palabras de Kevin Boon: “lo que está ausente de los zombis como remodelados durante el siglo xx por la cultura occidental es su yo esencial –el alma humana, aquellas cualidades que hacen única a una persona entre otras–, la misma fuente del privilegio humano” (2007: 36). Es en la definición de aquello que específicamente está ausente del zombi (un alma, un espíritu, alguna forma de esencia vital) donde los teóricos que se han aproximado al personaje en los últimos diez años no parecen ponerse de acuerdo, puesto que se trata, como vemos, de una cuestión altamente resbaladiza, que puede ser focalizada desde campos tan dispares como la filosofía, la antropología o la sociología. Mi propuesta definitoria de lo que vamos a considerar un zombi es, por lo tanto, puramente narrativa y pretende ser simplemente un punto de partida para disquisiciones más exhaustivas: el zombi es, en esencia, un cuerpo privado de sus procesos mentales conscientes, que mantiene, en mayor o menor medida, sus funciones motoras más o menos intactas y que es controlado por algún tipo de fuerza o influencia, exterior o interior. Este es, podría decirse, el vínculo intangible que une a las víctimas supuestamente zombificadas por el vudú de títulos como *La legión de los hombres sin alma* o *Yo anduve con un zombi* (*I Walked with a Zombie*, Jacques Tourneur, 1944) con los cadáveres antropófagos del cine de George A. Romero o con los seres humanos infectados por un virus de laboratorio de *Rabia* (*Rabid*, David Cronenberg, 1977) o de *28 días después* (*28 Days Later*, Danny Boyle, 2002) y su secuela. Así, mientras los primeros son controlados por una figura ajena a ellos (influencia exterior), los segundos

tienen como único propósito la búsqueda y el consumo de carne fresca (interior), y los últimos obedecen a un instinto que les impulsa a atacar y contagiar a otros seres humanos (interior), todos ellos han sido previamente despojados de sus funciones mentales básicas, quedando a merced de fuerzas que no pueden controlar (porque ni siquiera son del todo conscientes de ellas) pero que, en cualquier caso, dominan sus funciones físicas. No todos los muertos vivientes pueden considerarse zombis, por lo tanto, ni todos los zombis son muertos vivientes.

3. PANORÁMICA DEL SUBGÉNERO ZOMBI

Boluk y Lenz (2008: 3) dividen la historia del subgénero en tres etapas capitales, división que, si bien me parece un tanto reduccionista, puede ser útil para obtener una panorámica general de la evolución del arquetipo en la cultura popular occidental de los siglos xx y xxi. Nótese que dicha división toma como referencia la presencia del personaje en el cine, sugiriendo de esta manera la hegemonía de este medio. Así pues, ellos contemplan una primera etapa, digamos clásica, concentrada en el zombi vudú haitiano, que abarcaría desde las películas inaugurales de los años treinta hasta la decisiva revolución operada por Romero en *La noche de los muertos vivientes* (1968). Es cierto, a priori, que durante las décadas treinta y cuarenta, el imaginario colonial afro-caribeño copa la mayor parte del cine zombi producido en este periodo –con relativas excepciones como *La rebelión de los zombis* (*Revolt of the Zombies*, Victor Halperin, 1936), que se sitúa en Camboya–: sin embargo, esta es una tendencia que declina rápidamente en los años cincuenta, cuando el personaje pasa a adaptarse a la explosión que la ciencia ficción cinematográfica experimenta en esta década. En cualquier caso, el aspecto más relevante de esta etapa radica, casi con toda probabilidad, en la figura del amo y creador de los zombis, auténtico villano de estas películas. Formalmente, encontramos en esta dialéctica amo/esclavos un paradigma narrativo de extremo potencial: cuando en la década de los años treinta, Haití y sus misterios constituían un mundo nuevo por parte de Occidente, las películas de zombis concentraron su atención en la figura del hechicero vudú; cuando en la década de los cuarenta la sombra del nazismo avanzaba por Europa, dicha figura se transmutó fácilmente en un médico nazi que empleaba a los zombis para sus propósitos de conquista –*La venganza de los zombis* (*Revenge of the Zombies*, Steve Sekely, 1943)–; y cuando en la década de los cincuenta la paranoia de la bomba atómica o el fenómeno Ovni estaban en boga, la misma figura pasó a ser bien un científico que hacía un mal uso de esta nueva forma de energía –*Cadáveres atómicos* (*Creature with the Atom Brain*, Edward L. Cahn, 1955)–, bien una invasión alienígena que “colonizaba” las mentes de los hombres –*Invasores invisibles* (*Invisible Invaders*, 1959). Es decir, existe una clara dependencia del monstruo con respecto a su creador y/o amo que recorre la primera etapa del subgénero y que de alguna manera remite a esos temores coloniales propios de una población permanentemente en represión como es la haitiana (Hurstón 1938). De ahí lo que Dendle denomina un proceso de “imperialismo psíquico”, concepto al que volveremos más adelante (2007: 48).

La segunda de las etapas propuestas por Boluk y Lenz contemplaría el zombi moderno tal y como Romero lo reformula a finales de los años sesenta en su influyente ópera prima. Bishop (2010: 94) cifra en cuatro las innovaciones introducidas por este modelo: 1) los zombis prescinden de su conexión con la magia vudú; 2) superan en número a los protagonistas humanos; 3) comen carne humana; y 4) su condición es contagiosa. Me gustaría, sin embargo, añadir un aspecto más a los propuestos por Bishop. Se trataría de la definitiva disociación del personaje con respecto a la figura del amo (Dendle 2001: 6), convención que se ha mantenido intacta hasta hoy con muy pocas excepciones, muchas de ellas, como veremos, concentradas en el cine español. A partir de 1968, pues, el zombi deviene en una criatura “aparentemente” autónoma, cuyo implacable sistema de contagio lo convierte en un monstruo peligroso e impuro por medio de lo que Carroll denomina una estrategia de masificación, es decir, por medio de la multiplicación de los monstruos (2005: 117). Sin embargo, la autonomía de este “nuevo” zombi no deja de ser engañosa: si el zombi pre-Romero estaba manifiestamente controlado por la figura de un amo, el zombi que surge de este nuevo paradigma se encuentra también bajo la influencia de otra clase de fuerza, intangible pero no por ello menos importante. La Posmodernidad, que para muchos teóricos arranca en el cine de terror con *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968) (Pinedo 1996: 20), ha relativizado la importancia de identificar dicha influencia: si en *La noche...* se habla vagamente de un satélite espacial como origen probable de la resurrección de los muertos, en el cine de zombis que se va a producir a partir de entonces no parece necesario apuntar causa alguna; de esta forma, qué es exactamente lo que impulsa a un zombi a moverse y a atacar a otros seres humanos (¿el hambre?, ¿la ansiedad?, ¿algún tipo de resentimiento *post-mortem*?) es algo que permanece más o menos abierto en las películas, lo que diferencia radicalmente a este nuevo monstruo de casi toda la narrativa de zombis producida antes de 1968. Así pues, el zombi post-Romero, que ha copado las pantallas desde entonces hasta hoy, ejemplariza ese miedo a la igualdad del que habla Fernández Gonzalo: “no es el miedo al otro [...] es el miedo a la semejanza, miedo a que todos seamos infectados, mordidos, por ese tamiz de la igualdad que nos equipare a todos” (2011: 28-29). En este sentido, el personaje se ha erigido en el monstruo anónimo por excelencia de nuestros tiempos, la encarnación más poderosa de algunos de los miedos y cuestiones más netamente posmodernas que nos ha legado la cultura popular: la identidad, la individualidad, el nihilismo como actitud ante la vida, la relación con nuestro cuerpo.

La tercera y última etapa, en la que nos encontraríamos actualmente, describe al zombi como un ser humano patológicamente infectado, y sería definitivamente popularizada por el éxito de *28 días después* y por la adaptación cinematográfica del videojuego *Resident Evil* (Paul W. S. Anderson, 2002). A grandes rasgos, el zombi contemporáneo mantiene las convenciones genéricas del zombi post-Romero de la etapa anterior, de la que es claramente deudor y continuador, pero asienta, por un lado, la idea del personaje como un individuo enfermo antes que como un muerto resucitado por causas ambiguas, y, por otro,

vincula al zombi con los terrores bio-químicos del mundo occidental post-11-S (Lauro 2011). De este modo, si el zombi de la etapa anterior prescindía, en general, de las explicaciones acerca del origen de la pandemia, el de esta etapa o bien sigue incidiendo en este vacío (caso de la serie de televisión *The Walking Dead*), o bien (lo que es más frecuente) atribuye a la ciencia la responsabilidad del Apocalipsis en la Tierra (*Resident Evil*). Formalmente, este zombi ya no deambula con aspecto lánguido por las ciudades vacías en busca de alimento, sino que se ha transmutado en un ser furioso y salvaje, cada vez más cerca de ese hombre animalizado propuesto por Heidegger (Martínez Lucena 2012: 103). No es, por lo tanto, la homogeneidad (no es la nivelación de la individualidad) lo que nos asusta más, "en su lugar es la falta de control, de dignidad, de dirección" (Dendle 2007: 54). El zombi contemporáneo, en definitiva, representa "un sinsentido, la búsqueda sin trabas de la ansiedad física inmediata, el miedo a la fuerza bruta" (2007: 54). Es el signo de una sociedad más ociosa, "carente del más amplio propósito espiritual o común, abandonada al poder sin control de sus impulsos y a sus deseos de consumo" (2007: 54).

Podríamos concluir esta panorámica del subgénero zombi, pues, afirmando que la historia del personaje en la cultura occidental no es sino la historia de una ausencia: el zombi ha pasado de ejemplarizar la ausencia de alma en sus primeras películas y relatos a hacer lo propio con la ausencia de individualidad en su etapa post-Romero, para terminar, hoy, encarnando la ausencia más absoluta de control con respecto a sus impulsos por parte del hombre contemporáneo.

4. TRADICIÓN DEL ZOMBI EN EL CINE ESPAÑOL

Antes de que una nueva generación de cineastas españoles, surgida a finales de los años noventa y principios del siglo XXI, acometiera su particular revisión del arquetipo, el zombi ya gozaba de una breve aunque productiva tradición en la cinematografía española. Dicha tradición se concentra, sobre todo, en la eclosión de películas de terror (el a menudo despectivamente denominado cine fanta-terrorífico) que tiene lugar entre 1968 y 1976 (Aguilar 1999: 23-41). Sin embargo, sostengo que el debut del zombi en nuestro cine se produce una década antes, a través del personaje de Morpho, en la película de Jesús Franco *Gritos en la noche* (1961). Resulta significativo, y hasta cierto punto premonitorio del tratamiento que el personaje va a obtener en nuestra cinematografía, que el primer zombi del cine español no sea sino un criado más o menos deforme al servicio del verdadero villano de la película, el doctor Orloff, reputado científico obsesionado por recomponer la piel de su hija, desfigurada en un accidente. Glenn Ward (2011: 30) califica a Morpho como un híbrido entre *Drácula* (Terence Fisher, 1958) y el Igor de *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, James Whale, 1932), mientras que en la relación de dominación que este mantiene con Orloff encuentra ecos de la que el doctor Caligari mantuviera con el sonámbulo Cesare en el clásico expresionista *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919). Como el mismo Ward señala, la "expropiación" de ideas e iconos de películas exitosas por parte de productoras modestas, disfrazando

sus influencias para evitar infracciones en materia de derechos de autor (Altman 1999, en Ward 2011: 30), supone una práctica habitual en el cine *exploitation*, del que la obra de Franco constituye un personal ejemplo; es, por lo tanto, desde esta política de “préstamos” y de citas intertextuales desde donde debe valorarse la mayor parte del cine de zombis que va a producir el cine nacional la década siguiente. Mi sugerencia es que, con su adscripción al modelo zombi-esclavo de las películas clásicas del subgénero, Morpho supone un claro precedente del modo en que la cinematografía española se va a aproximar al personaje².

Con frecuencia, se ha abordado el estudio del cine de terror y fantástico producido en España desde finales de los años sesenta hasta la segunda mitad de la década siguiente (periodo en el que se concentra la mayor eclosión de títulos de género en su historia³) como un bloque homogéneo de películas susceptibles de interpretarse bajo los mismos parámetros: presupuestos exiguos, distribución internacional, descuido formal, uso y abuso de sexo y violencia. Este enfoque resulta, sin embargo, demasiado reduccionista para nuestros propósitos. En primer lugar, debe valorarse el retraso con que los cineastas españoles abordan el género de un modo digamos continuado: aunque antes de la década de 1960 existen títulos que se apartan de la tradición realista, y que lindan con el género fantástico o el maravilloso –*La casa de la lluvia* (Antonio Román, 1943); *Cuentos de la Alhambra* (Florián Rey, 1950)–, hasta el estreno y éxito de *La marca del hombre lobo* (Enrique López Eguiluz, 1968) el cine español no se suma al denominado Euro-horror, que domina por esos años gran parte de las pantallas internacionales. Esta adscripción se produce específicamente como consecuencia de la crisis de crédito suscitada, entre otros factores, por el caso Matesa, que deja maltrecho el sistema de financiación cinematográfica y aboca a los productores a facturar un “cine con absoluta voluntad cosmopolita” para poder sobrevivir (Aguilar 1999: 24). Un cine que, de puertas adentro, obedecía los dictados de la censura y respetaba “la reticencia mental del español medio”, al mismo tiempo que, de cara al exterior, competía modestamente con los éxitos mundiales del género, entonces mayoritariamente ingleses e italianos. De ahí el empleo de arquetipos universales, como Frankenstein o el hombre lobo, la localización de la acción en escenarios exóticos fuera de la geografía española o la presencia de intérpretes extranjeros (Aguilar 1999: 24).

Asumimos, entonces, que el ingreso de España en el género como industria potencialmente competitiva se produce relativamente tarde (con más de una década de retraso con respecto a Italia o Francia) y sin un bagaje cinematográfico y literario lo suficientemente importante que lo respalde. Por Euro-horror se conoce la eclosión de películas de género que experimenta la Europa continental entre 1950 y 1980 (Tombs y Tohill 1994, Schneider 2003) y que supone, a grandes rasgos, una respuesta a la vertiente *mainstream* (hollywoodiense, para más señas)

² Aparecen personajes con el nombre de Morpho y con características similares a este en las películas de Jesús Franco *Las vampiras* (1970), *Drácula contra Frankenstein* (1971) y *El siniestro Doctor Orloff* (1984).

³ Entre 1968 y 1978, el saldo es de doscientas tres películas que pueden encuadrarse en el género de terror, siendo 1973 el año donde se concentra la mayor producción (Schlegel 2011: 4).

que había dominado el mercado hasta ese momento. Estas películas, que surgen en un contexto de posguerra, esto es, en un intento por reconstruir la industria cinematográfica mediante productos rápidos, baratos y de probada rentabilidad (Heffernan 2004: 136), son reconocidas colectivamente por su asalto a los modelos narrativos tradicionales, su deconstrucción de las normativas que rigen el género y la identidad sexual y racial de los personajes, y su énfasis en el espectáculo y los excesos visuales (Olney 2003). Cualquier tentativa de estudiar al zombi en la cinematografía española durante este periodo, pues, debería atender a las características de esta tendencia tanto como a las convenciones de la narrativa zombi antes descritas.

Como he sugerido anteriormente, el zombi en el cine español durante la década de 1970 mantiene su singularidad con respecto a otras cinematografías en, al menos, dos aspectos fundamentales: la presencia del zombi-esclavo como tendencia dominante, aunque no exclusiva, y la cuestión religiosa como fuerza impulsora en la figura del amo y creador de los monstruos (Sánchez Trigos 2009). Solo *No profanar el sueño de los muertos* (1974), co-producción italiana dirigida por Jorge Grau, y, en ciertos aspectos, la tetralogía de los caballeros templarios dirigida por Amando de Ossorio (1971-75), se atreven a asumir las innovaciones propuestas por Romero en mayor o menor medida (Russell 2005: 81-90). El resto de la producción se concentra, a grandes rasgos, en el modelo zombi-esclavo de la etapa clásica del subgénero, aunque aplicando los protocolos de representación propios del cine *exploitation* y del Euro-horror; es decir, supeditando los excesos visuales y de concepto a la lógica narrativa, véase el empleo del gore y de un erotismo más o menos soterrado según la versión. Podría afirmarse, entonces, que cuando el cine español decide aproximarse al personaje por primera vez en su historia, vuelve sus ojos a la tradición cinematográfica del mismo, antes que a las innovaciones que en estos instantes estaban teniendo lugar en el cine estadounidense, con las excepciones que acabo de señalar. Así pues, tanto *El espanto surge de la tumba* (Carlos Aured, 1972) como *La rebelión de las muertas* (León Klimovsky, 1972) y *La orgía de los muertos* (José Luis Merino, 1973) comparten, como vínculo en común, la existencia de una figura de poder, un amo, que no solo "crea" a los zombis, sino que los mantiene bajo su control y los emplea contra los protagonistas.

De acuerdo con Dendle, tanto si los zombis son creados por un hechicero vudú como por un científico, la zombificación no representa sino una forma de "imperialismo psíquico" (2007: 48): la reducción de una persona a su mera utilidad como mano de obra básica, desplazando su capacidad para experimentar la vida y para apasionarse, así como su autonomía, en favor de los beneficios de explotación de otra persona. En este sentido, el zombi ha servido como refuerzo de la complacencia en el *status quo* a lo largo de toda su historia como arquetipo (Dendle 2007: 48). En el caso del cine español, esa complacencia para con las clases de poder parece tener, con frecuencia, un carácter vaga o directamente religioso, aunque no necesariamente católico, y en general proviene del pasado. El Alaric de Marnac de *El espanto surge de la tumba* es, por un lado, un brujo servidor del Diablo y, por otro, surge desde un pasado medieval y feudal para "contaminar" el presente; el Krishna de *La rebelión de las muertas* sirve a los

dioses vudú e indios, y utiliza su conocimiento atávico para controlar los cuerpos y las mentes de los ciudadanos del siglo xx; mientras que el científico de *La orgía de los muertos* es, por la propia ambientación anacrónica de la película, un *mad-doctor* deudor de los que Peter Cushing interpretara para la Hammer en la serie de Frankenstein, es decir, un representante de la vieja aristocracia antes que un científico moderno. Dicho con otras palabras: si el zombi constituye, como hemos aceptado, un individuo despojado de sus procesos mentales conscientes, cuyas funciones físicas se encuentran "controladas" por algún tipo de fuerza o figura, la tendencia del zombi español en este periodo es la de vincular dicha fuerza o figura bien con algún tipo de culto religioso, bien con algún tipo de influencia ancestral. Por supuesto, existe alguna excepción: el *mad-doctor* de *El pantano de los cuervos* (Manuel Caño, 1974), por ejemplo, se aleja de esta tendencia al encarnar a un científico contemporáneo obsesionado por transgredir la frontera entre la vida y la muerte mediante técnicas modernas.

Esta constante es especialmente constatable en la serie de los templarios zombis dirigida por Amando de Ossorio, compuesta por *La noche del terror ciego* (1971), *El ataque de los muertos sin ojos* (1972), *El buque maldito* (1973) y *La noche de las gaviotas* (1975). Aquí, aunque no existe ninguna figura que controle a los muertos, se sugiere que es la influencia de la misma religión que los templarios profesaban en vida la que lleva a estos a perseguir y castigar a las personas de la época en la que han "despertado". Esto, por un lado, ha suscitado lecturas sociológicas que identifican a los templarios ciegos con las fuerzas represoras del régimen franquista, o lo que es lo mismo: "el levantamiento de la vieja España en contra de una generación permisiva" (Burrell 2005: 10); sin embargo, como señala Phil Smith (2012) en su análisis de la tetralogía, los templarios no parecen complacerse con el castigo que proporcionan a sus víctimas, sino que ellos mismos son también víctimas de un pasado al que, por un pacto con el Diablo, permanecen atados. Véanse, por ejemplo, las secuencias a cámara lenta en la que los zombis aparecen cabalgando, realizadas, en palabras del propio Ossorio, para sugerir que "han dominado el tiempo, logrando la inmortalidad, pero se han perdido en la dimensión espacio" (Olano y Crespo 2002: 357). Su poder, en este sentido, reside entre las ruinas de los monasterios y castillos que habitaron, es decir, en el pasado, y su misma representación (con los hábitos ajados y polvorientos, las manos esqueléticas, los caballos famélicos, las armas anacrónicas) reafirma el ataque contra la modernidad, contra el progreso, que constituye su propia existencia (Smith 2012). Quizás esta lectura sea particularmente evidente en la última película de la serie, *La noche de las gaviotas*, donde las mujeres mayores de un pueblo costero entregan a los templarios los cuerpos de las más jóvenes en sacrificio, mientras que estos, a su vez, adoran a un ídolo de trazas *lovecraftianas* cuya edad se sugiere anterior al hombre. Resultan visualmente reveladoras las escenas en las que la procesión de lugareñas recorre la playa llevando a sus víctimas en alto, ataviadas con una indumentaria negra que recuerda al luto de la España rural; escenificando, en fin, la confrontación entre las viejas costumbres religiosas y el progreso representado por la población más joven, a la que diezman sistemáticamente, impidiendo así el relevo generacional.

El caso de *No profanar el sueño de los muertos* opera justamente en el sentido contrario. Para empezar, ofrece pocas dudas respecto a su adscripción al paradigma de zombi post-Romero que se instaura desde finales de los años sesenta. El mismo Jorge Grau ha reiterado, en no pocas entrevistas, que recibió el encargo de los productores italianos de realizar un *exploit* de *La noche de los muertos vivientes* con el añadido del color (Herranz 2002), y es precisamente en este último aspecto donde su trabajo, probablemente, supone una verdadera innovación en la evolución del subgénero: realizada cuatro años antes que *Zombi* (1978), la película de Grau emplea todo el potencial de la paleta cromática para prefigurar la apariencia de cómic puramente *splatter* del futuro título de Romero (Russell 2005: 81). Sin embargo, donde *No profanar...* marca la diferencia con respecto al cine de zombis español de este mismo periodo es en el discurso profundamente nihilista que subyace bajo sus imágenes, particularmente en el conflicto generacional y de poder que parecen ejemplificar el sargento McCormick y el joven *hippie* protagonista de la cinta, George. Durante gran parte del metraje, la atención de la trama se reparte entre los ataques (gráficos y explícitos) de los muertos vivientes a la población de Mánchester y los esfuerzos de George por convencer a McCormick de la amenaza que está teniendo lugar. Como Russell advierte, el mundo que retrata Grau, un Mánchester mortecino de colores apagados, en el que los coches y las personas se mueven lentamente, parece lastrado por la falta de energía y la inmovilidad, condenado a desaparecer mucho antes de que los muertos se levanten de sus tumbas (2005: 82). Únicamente George parece mostrar algo de pasión a la hora de enfrentar la pandemia; pasión que se ve refrenada por la “estrechez de miras y el conservadurismo reaccionario de las fuerzas de la ley” encarnadas por el sargento McCormick (Russell 2005: 82). “Vosotros sois todos iguales: pelo largo, ropas afeminadas, drogas, sexo... preparados para todo... y odiáis a las fuerzas de seguridad”, llega a espetarle a George en un escena. Grau, como Romero, parece instaurado en la creencia de que el sistema está podrido y de que ni siquiera el futuro encarnado por los jóvenes, los únicos con voluntad por cambiarlo, tiene alguna posibilidad de esperanza. Para corroborarlo, el irónico final muestra a George, transformado en un muerto viviente, atacando a McCormick, en una escena que, por primera vez en el cine español de zombis, invita al espectador a simpatizar con el monstruo y no con los protagonistas humanos; invita a congratularse con el castigo que el viejo orden reaccionario recibe.

Aunque pueden encontrarse ejemplos aislados y claramente marginales entre tanto⁴ –*Más allá del terror* (Tomás Aznar, 1981); *La tumba de los muertos vivientes* (Jesús Franco, 1981)–, el zombi va a estar prácticamente ausente de la cinematografía española desde mediados de la década de 1970 hasta los años 2000. Será entonces, con la emergencia de la nueva generación de cineastas a la que me he referido y, muy especialmente, con el éxito nacional e internacional

⁴ No incluyo aquí, por no cumplir con la definición de zombi propuesta en este artículo, *¿Quién puede matar a un niño?* (Narciso Ibáñez Serrador, 1976) y *Último deseo* (León Klimovsky, 1976), dos películas que, aunque no presentan zombis en un sentido estricto, reproducen en muchos aspectos el modelo narrativo del subgénero tal y como Romero lo instaura en su primera película.

de la serie *Rec* (2007-), cuando el personaje vuelva a interesar a los productores españoles, en un contexto socio-cultural muy distinto al del tardofranquismo, pero manteniendo, como veremos enseguida, algunas de las constantes que acabamos de describir.

5. "RESURGIR" DEL ZOMBI EN EL CINE ESPAÑOL

Si durante la etapa de gobierno socialista (1982-1996), esto es, mientras se mantuvo vigente la popularmente conocida como Ley Miró, el cine fantástico y de terror español estuvo mayoritariamente escindido entre dos modelos dominantes –en palabras de Carlos Aguilar: la "dignificación" vía película intelectual y el subproducto de bajo presupuesto directo al vídeo (2005: 12-13)–, la década de los noventa comporta un relevo generacional que facilita el debut de nombres claves como Álex de la Iglesia o Alejandro Amenábar, y, un poco más adelante, Jaume Balagueró, Paco Plaza o Juan Antonio Bayona. Cineastas jóvenes atraídos por el género de un modo o de otro, bendecidos (por lo general) con el favor del público y la crítica, y por el reconocimiento internacional. Prueba del interés de la cinematografía española de este periodo por lo fantástico es la fundación de la Fantastic Factory en 2001 por parte de Filmax, productora especializada en el género que, si bien atraviesa por varias etapas, mantiene hasta su desaparición (en la segunda mitad de la década de 2000) una férrea voluntad por facturar productos de carácter transnacional con breves destellos locales (Willis 2008). Precisamente, Antonio Lázaro-Reboll reivindica la transnacionalidad del nuevo cine de terror español como un rasgo capital de su razón de ser, así como un protocolo de lectura válido a la hora de abordar la obra de cineastas como Balagueró, Amenábar o Guillermo del Toro, cuyos códigos mantienen habitualmente un ojo puesto en el mercado nacional y otro en el extranjero (2008). Transnacionalidad que situaría a esta nueva generación de cineastas en un terreno privilegiado y ambiguo a la vez: en el punto de mira de la crítica y el aficionado internacional, por un lado, y en la tensión permanente entre la deuda con su propia tradición (no solo cinematográfica, también cultural) y una compleja relación/dependencia con el mercado foráneo, por otro.

El panorama socio-económico de los últimos quince años parece, por lo tanto, un escenario propicio para acoger un nuevo ciclo de zombis en el cine español. Resulta representativo de hasta qué punto ha cambiado la relación de esta cinematografía con el género el hecho de que, a diferencia de lo ocurrido en los años setenta, los nuevos cineastas españoles se mantengan, por lo general, al margen de los arquetipos clásicos. De hecho, solo el zombi y el fantasma –*Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001); *El espinazo del diablo* (Guillermo del Toro, 2002)– constituyen una excepción a este respecto. No en vano, el auge de esta nueva generación de directores coincide en el tiempo, como ya he señalado, con el resurgir del personaje en el nuevo siglo. Para Martin Rogers, la actual oleada zombi (que Boluk y Lenz identifican, recordemos, con la tercera generación del personaje) puede leerse desde el concepto de lo post-humano, tal y como lo entiende Grahams (2011). Lo post-humano se da cuando los seres humanos están

en peligro de convertirse en obsoletos o extintos, en favor de especies biológicas sobrehumanas o creaciones mecánicas que reproducen formas de vida artificiales (Rogers 2008: 120-121). De esta forma, el elemento humano se convierte en una "variable de trastorno", un error que debe ajustarse a través de la eliminación (Rogers 2008: 129). Véase, por ejemplo, que en la mayoría de la narrativa zombi posmoderna los supervivientes deben abandonar las ciudades, como si hubieran sido "expulsados" de ellas, y aceptar la hegemonía urbana de los infectados, representantes ahora de un nuevo orden. De acuerdo con Rogers, dicha eliminación se operaría sobre todo a través de lo abyecto, según la canónica definición de Kristeva. Si lo abyecto es "lo que no respeta fronteras, posiciones, reglas... lo que perturba la identidad, el sistema, el orden" (Kristeva en Rogers 2008: 128), este se manifiesta en el zombi post-humano a través de la deconstrucción física del individuo. Ya no es el cadáver en progresiva descomposición de Romero, sino que el individuo o, mejor dicho, la persona, es expulsada del cuerpo en forma de secreciones biológicas: de ahí la sangre vomitada, el pus, los desechos corporales que pueblan el subgénero actual (Rogers 2008: 129) y que tienen más que ver con el horror vírico, el horror que supone enfermar, que con lo *postmortem*. La evolución que el zombi ha experimentado en la última década, en fin, desde un cadáver viviente a un individuo biológicamente infectado, incide en los miedos científicos y tecnológicos propios de una sociedad altamente tecnificada, y al mismo tiempo altamente vulnerable a esa tecnología: es el miedo a la enfermedad no-natural, la enfermedad como producto del hombre contra el hombre. Teniendo en cuenta el interés de los nuevos cineastas españoles por el género y el auge de este paradigma zombi, parecía inevitable la emergencia de producciones nacionales que abordasen el personaje desde esta nueva perspectiva.

6. EL ZOMBI COMO ARQUETIPO AUTO-CONSCIENTE

Curiosamente, y a pesar de estrenarse en pleno éxito de las películas de Boyle y Anderson, *Una de zombis*, primer título español de este nuevo ciclo, se mantiene absolutamente al margen de esta tendencia. De entrada, representa la primera película española con zombis rodada en clave abiertamente cómica. Más concretamente, sus constantes citas extratextuales a la cultura popular contemporánea y el perfil conscientemente *freak* de sus personajes la acercan al público habitual de su productor: un Santiago Segura que acababa de estrenar por entonces la segunda entrega de su saga *Torrente*. En consecuencia, *Una de zombis* reproduce el modelo zombi-esclavo de la etapa clásica (y del cine español tardo-franquista, como hemos visto), para integrarlo en una trama que hibrida varios géneros (cine negro, terror, comedia) y que hace del personaje objeto de este artículo apenas un elemento transversal de la misma. Ejemplo de esto es la aparente despreocupación con que este aparece representado: en algunas secuencias, los supuestos zombis no solo dialogan con los protagonistas, sino que parecen perfectamente conscientes de dónde están y de lo que hacen, lo que invalidaría su estatus como tal, atendiendo a la propuesta definitoria que he dado. En otras secuencias, en cambio, el monstruo tiene los rasgos de un autómatas que o bien

obedece a sus impulsos irracionales (la madre de Miguel Ángel atacando a su hijo tal y como lo hacía en vida) o bien acata las órdenes de su amo (el mismo Segura). *Una de zombis* queda entonces como una rareza, una propuesta en clave posmoderna (la película acaba citándose a sí misma en su desenlace, los personajes se llaman como los actores), que manifiesta hasta qué punto el arquetipo del zombi se encuentra cómodamente instaurado entre el público adolescente, pero que es, en cualquier caso, poco o nada representativa del nuevo cine de zombis español.

Parecida lectura se puede extraer también de *Sexykiller*, otra película cuyo discurso conscientemente posmoderno propicia la aparición de zombis en su tramo final, como un elemento más de la estrategia de pastiche que ejecuta la cinta. En su ya clásica discusión acerca del pastiche en el posmodernismo, Jameson asegura que en un mundo “en el que la innovación estilística ya no es posible, todo lo que queda es imitar estilos muertos, hablar a través de máscaras y con las voces de los estilos en el museo imaginario” (1983: 172). Aunque las argumentaciones de Jameson han sido ampliamente debatidas desde entonces, me parece pertinente su aplicación a una película como *Sexykiller* (y también, pero en menor medida a causa de su ambigüedad, a *Una de zombis*); en efecto, la película se plantea como un ejercicio nostálgico (por seguir con Jameson) dirigido a un tipo de espectador conocedor de los códigos que maneja, esto es, un espectador familiarizado con el cine de género producido en los años ochenta y noventa, al que constantemente se refieren las imágenes y los diálogos, pero con la suficiente distancia irónica como para aceptar los chistes que le proponen. De hecho, podría decirse que *Sexykiller* emplea las mismas estrategias que las películas a las que está homenajeando: de acuerdo con Carlos Losilla (1993: 164), a finales de la década de 1970 el cine de terror entró en una etapa ya abiertamente posmoderna. Una etapa regida por el protagonismo que el espectador vuelve a asumir. Así, los signos introducidos por las películas producidas en esta fase –véanse los numerosos *slashers* del tipo *Viernes 13* (*Friday the 13*, Sean S. Cunningham, 1980)– estarían destinados a provocar al espectador directamente “o a dejarle penosamente indefenso con respecto a los acontecimientos que se desarrollen en la pantalla” mediante el uso indiscriminado de vísceras y desmembramientos propios del cine gore, o mediante la utilización abrumadora de ciertas tecnologías cinematográficas, mientras que, desde una perspectiva estilística y formal, “las citas y los ejercicios intertextuales intentarán ganarse su afecto y su atención a través del recuerdo de otros filmes y de otros tiempos” (Losilla 1993: 164). Esto es especialmente constatable en películas como *Noche de miedo* (*Fright Night*, Tom Holland, 1985) o *Jóvenes ocultos* (*Lost Boys*, Joel Schumacher, 1987), que reciclan el arquetipo del vampiro a través de la referencia a su propia historia en el cine, es decir, mediante el empleo irónico de motivos como la cruz católica, la luz del sol, el agua bendita, etc. Un posmodernismo, pues, a la vez moral y formal. Por un lado, el descreimiento absoluto con respecto a las estructuras sociales y éticas, así como en el progreso de la raza humana, y el tratamiento irónico del espectador; por otro, “la falta de confianza en el progreso del lenguaje cinematográfico experimental y el tratamiento irónico de los géneros” (Losilla 1993: 165). Desde esta perspectiva, *Sexykiller* se presenta como un pastiche auto-irónico –pero no

necesariamente auto-reflexivo, como lo puede ser *Scream* (Wes Craven, 1996)– de este mismo cine: por ejemplo, la asesina protagonista de la cinta, Bárbara, alude constantemente a asesinos canónicos de estas películas (el mismo Jason Voorhees), nunca a criminales reales. Ellos son su modelo, como si la ficción hubiera perdido de vista el mundo extradiegético y ya solo pudiera codificarse a través de esta forma de cultura popular.

En consecuencia, los zombis de *Sexykiller* beben también de esta lectura: por un lado, son muertos vivientes reanimados mediante una suerte de pseudo-ciencia en la Universidad Jorge A. Romero; es decir, que la película manifiesta abiertamente el modelo de zombi al que se acoge, hasta el punto de que, en una escena determinada, uno de los personajes llega a espetarle a Bárbara si no ha visto nunca una película del subgénero, ejemplarizando esos ejercicios intertextuales tan propios del cine de terror posmoderno, según Losilla. Por otra parte, se permite ironizar sobre las convenciones del personaje al hacer que sus zombis revivan primero como individuos conscientes de su condición (saben que están muertos, recuerdan su identidad, se preguntan quién y por qué los han traído de vuelta y aparentemente son inofensivos), para después virar rápidamente hacia el modelo de muerto viviente caníbal ya conocido por el espectador; es decir, *Sexykiller* aprovecha el conocimiento (siquiera intuitivo) que el espectador pudiera tener acerca de las convenciones que rigen el subgénero post-Romero para jugar con sus expectativas con respecto a cómo y cuándo los instintos animales de los muertos vivientes van a tomar el control de sus cerebros. Véase ese clímax, ya completamente romeriano, en el que el inspector zombificado ataca a Bárbara en un intento por terminar la misión que se había propuesto en vida (acabar con el asesino del campus), un recurso, el de los posibles residuos mentales por parte del zombi, que el director de Pittsburgh lleva desarrollando desde la misma *Zombi*. La película ignora, pues, las nuevas convenciones del personaje antes descritas y se posiciona como un producto conscientemente generacional que demuestra el eclecticismo con que se trata al arquetipo en el cine español contemporáneo.

7. LA HORA FRÍA O EL MODELO DE TRANSICIÓN

En contraposición a *Una de zombis* y *Sexykiller*, tanto *La hora fría* como la serie *Rec* sí van a reproducir y desarrollar las constantes del zombi post-humano a las que alude Rogers, aunque con matices y empleando también en el segundo caso un discurso auto-irónico que bordea el pastiche, sobre todo en lo que se refiere a la tercera entrega dirigida por Paco Plaza. En cuanto a *La hora fría*, es una modesta producción de Elio Quiroga –segundo largometraje del realizador tras la aclamada *Fotos* (1996)– que narra el día a día de un grupo de supervivientes de lo que se sugiere una guerra nuclear, atrincherados en una suerte de base, donde se esconden de dos tipos de amenaza: aquellos a los que llaman Los invisibles (monstruosidades pseudo-espectrales producto de la radioactividad) y Los extraños, que no son sino aquellas personas infectadas por un virus de creación humana durante la guerra. En cierto modo, la película supone un puente entre la ficción de zombis deudora de Romero (de la que, como hemos visto, *Sexy-*

killer es un ejemplo paradigmático) y el zombi post-humano al que ya se adhiere claramente *Rec*. Conviene señalar que una de las innovaciones más importantes de las introducidas por Romero en 1968 no se refiere a la naturaleza del monstruo, sino al modelo narrativo en el que, a partir de entonces, este va a quedar inscrito. Palacios cifra este nuevo paradigma en tres aspectos: 1) el zombi en sí mismo, una criatura "carente de emociones o sentimientos; de movimientos generalmente lentos, espasmódicos y maquinales, pero imparables"; 2) un grupo de supervivientes "en franca minoría, compuesto por personajes de distinta calidad humana y moral, que tendrán que ponerse de acuerdo –o no– para hacer frente a la amenaza"; y 3) un escenario "apocalíptico, más propio de la ciencia ficción que del fantástico", en el que la humanidad se ve cercada por un imparable ejército de zombis contagiosos, que crece exponencialmente, y lleva al resto de los todavía vivos a organizarse de una u otra manera para sobrevivir a tal futuro aterrador (2010: 332).

La hora fría, pues, resulta, por un lado, una película anacrónica en el momento de su estreno, al concentrarse en los conflictos entre los personajes antes que en sus encuentros con los infectados, estrategia que ya Romero y sus continuadores explotaron en el pasado; por otro lado, y en contraposición a esto, dirige su mirada hacia las nuevas perspectivas del monstruo justamente en lo que se refiere a la representación de los zombis y a la relación que los personajes mantienen con estos. Así, si bien los contagiados de la película de Quiroga se mueven lenta pero implacablemente en busca de los personajes, su condición altamente contagiosa los sitúa más cerca del individuo patológicamente infectado que caracteriza la narrativa zombi del siglo *xxi* que de aquellos. Esto se pone particularmente de manifiesto en el ambiente de paranoia que dicha condición propicia en diversos momentos de la trama: por ejemplo, en el instante en que Jesús, el niño protagonista, es tocado por uno de ellos, el grupo se divide entre los que apuestan por ejecutarlo y los que proponen esperar para ver si la infección efectivamente se ha producido. Paranoia que define la que, en términos de guion, probablemente sea la propuesta temática de *La hora fría*: la cuestión de la identidad en el convulso mundo contemporáneo. Para William S. Larkin, hay dos enfoques posibles desde los que abordar la cuestión de la identidad en la ficción zombi, y ambos pasarían por preguntarse qué es exactamente una persona: el enfoque psicológico y el enfoque del cuerpo. Ambos beben de los postulados de Descartes. Tal y como Larkin (2006: 16) advierte, Descartes considera que una persona es tanto un *res cogitans* (una cosa pensante, un cierto tipo de mente), como un *res corporealis* (una cosa material, un cierto tipo de objeto material). Así, el primer enfoque sostendría que "una persona en particular sigue existiendo mientras sus pensamientos, recuerdos, rasgos de carácter, etc." existan también (2006: 16); el enfoque corporal, por el contrario, sugiere que una persona sigue existiendo "mientras una masa crítica de su composición material lo haga" (2006: 17).

Aunque Larkin centra su discusión en los zombis de Romero, sus argumentos me parecen aplicables al personaje en cualquiera de sus formas, en tanto plantean una cuestión inherente a su misma razón de ser, como he señalado en

mi propuesta definitiva; de hecho, la mayor parte de la narrativa zombi realizada desde 1968 reserva, al menos, un momento en el que los personajes se enfrentan al conflicto que supone dejar de considerar seres humanos a sus seres queridos muertos y pasar a cosificarlos. La particularidad de *La hora fría* estriba en que esta cuestión se encuentra condicionada por el hecho de que sus zombis no son cadáveres, sino “simplemente” enfermos; no en vano, la película resulta deliberadamente ambigua en este aspecto, pues, en los encuentros con los infectados, nunca llega a aclararse del todo si estos tratan de contagiar a los protagonistas o si tan solo intentan comunicarse con ellos. Como consecuencia, los personajes tratan de despersonalizar a quienes han contraído el virus, a modo de defensa mental: les denominan simplemente Los extraños, y en la secuencia en la que se debate si ejecutar a Jesús, María, la líder del grupo, recuerda a quien defiende esta opción que el niño tiene un nombre, que sigue siendo, por lo tanto, una persona. Esta lectura parece subrayarse mediante las películas de propaganda bélica que visionan los personajes, en las que continuamente se alude al enemigo como un ente anónimo, sin rostro y sin nombre: como subraya Judas en un momento de la cinta, en la guerra que ha aniquilado a la humanidad, el enemigo era simplemente la otra parte del mundo. La trama bascula, entonces, entre los dos enfoques propuestos por Larkin, sin llegar a decantarse por ninguno, o, en cualquier caso, concluyendo que ambos son estériles: su desenlace abierto, deudor de los de Romero, subraya una vez más el nihilismo inherente al subgénero al revelar que los supervivientes se encuentran, en realidad, confinados en la luna, a donde han huido desde una Tierra devastada por la guerra. No hay, por lo tanto, posibilidad de redención en la eterna batalla que mantienen contra el Otro, ni espacio al que poder escapar.

8. *REC* O EL VÍNCULO CON LA TRADICIÓN

Mientras que *La hora fría* navega, como vemos, entre dos modelos de narrativa zombi, la serie *Rec* supone no solo el definitivo ingreso del cine español en el actual paradigma del personaje, sino que mantiene, como trataré de defender en las líneas que siguen, un férreo vínculo temático con el cine de terror filmado en España durante los años sesenta y setenta. Se da, entonces, una curiosa paradoja: siendo la propuesta de Balagueró y Plaza el producto español que más rotundamente asimila las innovaciones del zombi contemporáneo, es a la vez el más internacional y el más localista. Su primera parte se estrena en 2007, como una película relativamente “pequeña” y barata, pero su formidable éxito fuera y dentro de España la convierten en un fenómeno sorpresa que, a diferencia de los títulos analizados hasta ahora, revela el carácter universal de su discurso: prueba de ello es el *remake* estadounidense filmado en 2008 (así como su secuela, alejada ya del original). En consecuencia, la serie ha generado hasta el momento tres entregas y una cuarta que ya se anuncia en preparación.

En primer lugar, me gustaría llamar la atención sobre la influencia del universo del videojuego que *Rec* acusa. Dicha influencia no es nueva para el subgénero zombi, ya he señalado que una de las cintas precursoras del actual ciclo es

la adaptación cinematográfica de *Resident Evil*, juego que mantuvo al zombi en la cultura popular durante la segunda mitad de los años noventa, es decir, en un momento en que la popularidad del subgénero acusaba en el cine una de sus etapas más bajas. Como señala Tanya Krzywinska en su análisis de las relaciones entre videojuegos zombis y cine, ambos medios se dirigen a un público similar, por lo tanto es lícito que compartan también los mismos códigos temáticos, narrativos y genéricos (2008: 156). En el caso de *Rec*, sus mismos directores⁵ han admitido que su estrategia inicial no era sino la de simular una experiencia semejante a la que supone ponerse a los mandos de un videojuego del tipo *shooter*, subgénero que se desarrolla en primera persona y cuya mecánica consiste en avanzar por un escenario y disparar sobre los enemigos que pudieran salir al paso. Aunque videojuegos como *Resident Evil* o *Silent Hill* se han ido alejando progresivamente de esta forma de representación, enriqueciendo la acción con formatos en tercera persona y con líneas narrativas paralelas, e introduciendo recursos propios del género de aventuras (como la resolución de acertijos), los tramos de acción estilo *shooter* han seguido presentes (Krzywinska 2008: 155). La serie *Rec*, en definitiva, toma prestadas muchas de estas estrategias como modelo narrativo, pero también las capitaliza como valor de mercado (la frase promocional de la primera entrega fue “Experimenta el miedo”). Así, la película original se plantea como un ascenso hacia el último piso de un inmueble barcelonés en el que los personajes y el espectador deben ir superando los peligros de las diversas pantallas/plantas del edificio hasta alcanzar ese último estadio/monstruo final que supone la niña Medeiros, encontrando por el camino diversos objetos susceptibles de descifrarse, véase el magnetófono en el que la voz del padre Albelda invita a recomponer los hechos pasados. Estrategia que se vuelve aún más compleja en la segunda película, con la inclusión de multi-cámaras que permiten seguir/reconstruir la acción desde los puntos de vista de los diferentes personajes/jugadores; mientras que ya la tercera entrega de la serie propone una narrativa en tercera persona (con breves instantes en primera) acorde con la evolución del videojuego zombi antes señalada.

Sin embargo, aunque esta estrategia multimedia refuerza sin duda el carácter transnacional de la serie, me atrevería a sugerir que gran parte de su singularidad estriba no solo en este aspecto, sino, antes bien, en la especificidad cultural de la propia naturaleza de los monstruos. La primera película propone durante la mayor parte de su metraje un tipo de zombi claramente adscrito al modelo post-humano sugerido por Rogers. Se reproduce, entonces, el sistema de contagio vírico propio de esta tendencia (incluyendo las secreciones biológicas, la desintegración del individuo mediante su expulsión a la que antes aludía) y se propicia el ambiente de paranoia propio de este modelo: por ejemplo, en la escena en la que Ángela y su cámara, Pablo, graban una serie de entrevistas individuales a los vecinos del inmueble, se pone de manifiesto las sospechas que unos guardan respecto a los otros, muchas de ellas de carácter xenófobo: César sugiere los hábitos alimenticios de sus vecinos orientales como posible foco de la

⁵ *Rec. Edición especial*. Audiocomentario de los directores. Filmax Home Vídeo, 2008.

infección. La película se sitúa así entre el horror y la ciencia ficción, una mezcla de géneros que funciona, según Rogers, como metáfora de ese "organismo genético híbrido" que es este nuevo zombi (2008: 124). En efecto, hasta su clímax, los zombis de *Rec* son perfectamente posibles dentro del esquema ontológico-valorativo del espectador y de los personajes, en tanto son seres humanos infectados por un virus de rápida propagación cuyos síntomas recuerdan a la rabia; solo algunos aspectos aislados sugieren tímidamente el carácter fantástico que van a adquirir los monstruos en las siguientes entregas: me refiero al hecho de que algunos personajes (la anciana) vuelvan a levantarse después de haber sido tiroteados. La película ejecuta así una vuelta de tuerca consciente en su último tramo, cuando Ángela y Pablo acceden al piso del padre Albelda y se sumergen (junto con el espectador, no olvidemos que aún en esta primera entrega espectador y personajes comparten información en tiempo real) en un imaginario católico que culmina con el descubrimiento del magnetófono antes referido y con una sugerencia: lo que hasta entonces han creído producto de una infección vírica, podría tener en realidad una explicación sobrenatural. Los supuestos infectados pueden no ser simplemente enfermos, sino poseídos por algún tipo de entidad demoníaca.

A pesar de lo sugerido en este clímax, el primer *Rec* todavía puede leerse como una película conscientemente ambigua, ya que deja abierta la posibilidad de que las teorías del padre Albelda no sean sino delirios, en cuyo caso la naturaleza de los infectados sería puramente biológica, no demoníaca. Es ya con la segunda, y sobre todo con la tercera entrega de la serie, cuando esta se inscribe sin ningún género de dudas en el ámbito de lo fantástico, tal y como esta modalidad ha sido formulada: el relato fantástico, asegura Roas, nos sitúa inicialmente en un mundo cotidiano (el nuestro) que inmediatamente es asaltado por un fenómeno imposible –y, como tal, incomprendible– que subvierte los códigos –las certezas– que hemos diseñado para percibir y comprender la realidad. En definitiva, "destruye nuestra concepción de lo real y nos instala en la inestabilidad y, por ello, en la absoluta inquietud" (2011: 14). Los protagonistas de la serie *Rec*, a excepción del padre Owen en la segunda película y del sacerdote en la tercera, consideran imposible la existencia de una entidad demoníaca capaz de poseer los cuerpos de las personas en nuestro mundo, por lo tanto, y a pesar del distanciamiento irónico que recorre estas películas, reaccionan ante esta revelación con escepticismo primero y con inquietud después. Según el aparato ontológico con que interpretan la realidad, es del todo imposible que algo así ocurra, pero no tienen más remedio que "aceptarlo" (aunque se resisten a "creerlo") para seguir adelante.

Así, gracias a la introducción de lo que podríamos denominar un "horror católico", *Rec* no solo se inscribe en la vertiente fantástica del subgénero zombi (vertiente, por cierto, menos usual de lo que pudiera pensarse), sino que integra dos tendencias, en principio antitéticas, perfectamente acotadas en la historia del subgénero: por un lado, como he advertido, el sistema de contagio que presentan los infectados, así como su comportamiento rabioso entroncan con el modelo actual, hijo natural de los terrores víricos post-11-S; por otro, la presencia de lo "numinoso", término acuñado por Ruldof Otto, sitúa a las películas en el subgénero de las posesiones demoníacas y encuentra un claro precursor en títulos como *Demons (Dèmoni)*, Lamberto Bava, 1985) y su secuela, *Demons 2 (Dèmoni 2)*, Lam-

berto Bava, 1987). Para Otto, la religión tiene un elemento irracional, un objeto inefable al que se refiere con el término *númen*. Este es el objeto de la experiencia religiosa o experiencia "numinosa". Este objeto "es tremendo, causa miedo en el sujeto, una sensación paralizante de ser abrumadoramente sobrepasado, de ser dependiente, de no valer nada" (Carroll 2005: 341). Lo numinoso, en definitiva, está presente tanto en ciertos relatos de Lovecraft (sobre todo aquellos que se inscriben en los mitos de Cthulhu), como en aquellas historias donde la amenaza se erige en algo más "grande" que el propio hombre. Como en *Demons*, también en *Rec* este objeto, eminentemente religioso y sobrenatural, necesita de las leyes de la física para propagar su mal (una mordedura, un arañazo, el mero contacto con la sangre infectada), una paradoja que el espectador debe aceptar a modo de convención. Sin embargo (y he aquí lo que me parece más relevante), la serie de Balagueró y Plaza tiene la virtud de singularizarse en esta, digamos, tradición, al establecer un vínculo temático, y, en muchos aspectos, estético, entre las películas de Ossorio y Naschy y el subgénero contemporáneo. Si títulos como *El espanto surge de la tumba* o la tetralogía de los caballeros templarios identificaban la amenaza monstruosa con una fuerza del pasado que o bien manipulaba a las personas, o bien acababa con ellas, *Rec* actualiza esta idea para los tiempos modernos: por un lado, convierte esta fuerza en el mismo Demonio (no hay, por lo tanto, intermediarios como lo pudiera ser Alaric de Marnac o los mismos templarios); por otro, emplea lo numinoso, el objeto religioso que supera al hombre en todos los aspectos, como fuente de terror, pero mantiene con este una clara distancia irónica, propia de la narrativa posmoderna.

En efecto, si algo distingue a *Rec* del cine fanto-terrorífico español de los años sesenta y setenta es esa actitud autorreferencial que se va adueñando de la serie a cada película, hasta el punto de convertir la tercera entrega en un pastiche intratextual que tan pronto homenajea/cita a otras películas del género –*El exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973), *Posesión infernal* (*Evil Dead*, Sam Raimi, 1982)– como ironiza sobre las convenciones de la misma serie (el instante en que Koldo despoja a Atún de la cámara, cuestionando la necesidad de grabarlo todo, *leit-motiv* de las dos anteriores entregas). Como prueba de esta estrategia, nótese el escaso rigor con que los zombis aparecen representados: en algunas escenas, sus andares renqueantes y espasmódicos remiten al muerto viviente romeriano, mientras que en otras los infectados llegan a correr o directamente a arrojar-se desde las ventanas convertidos en una entidad de fuerza sobrehumana. No hay, por lo tanto, respeto por las propias reglas que los mismos cineastas han establecido. Así pues, *Rec 3: Génesis* (Paco Plaza, 2012) encuentra en la revisión sainetesca del imaginario católico (el retrato del cura que oficia la boda y que detiene a los zombis con sus salmos) y en los guiños específicamente locales (las referencias a la SGAE o a artistas nacionales tipo Tino Casal) su singularidad como producto, conciliando la tradición del personaje en la cinematografía española con las perspectivas más posmodernas del mismo. En otras palabras: lo que en el cine de terror español de los años sesenta y setenta podía tener un carácter ominoso –la Iglesia católica y toda su influencia: véanse películas como *Inquisición* (Jacinto Molina, 1976) o *Una vela para el diablo* (Eugenio Martín, 1973)– se

convierte ahora en materia de despreocupada diversión, en pura carne de género para el aficionado. Lo que las tres películas de la serie rodadas hasta el momento parecen sugerir, en fin, es la completa ausencia de complejos del cine español de género contemporáneo a la hora de emplear su propia tradición como un motivo autorreferencial válido y reconocible por parte del espectador.

9. CONCLUSIONES

El zombi en el cine español contemporáneo no puede leerse desde un modelo único, sino como un subgénero ecléctico capaz de integrar las diferentes tradiciones del personaje a lo largo de su historia, desde el modelo zombi-esclavo de sus primeras películas al zombi post-humano de los tiempos actuales, pasando por el homenaje a la obra de Romero.

No obstante, un análisis comparativo del cine de zombis realizado en España durante los años sesenta y setenta, es decir, durante el *boom* fanta-terrorífico experimentado por nuestra cinematografía en este periodo, y del personaje en las películas españolas contemporáneas, revela una decisiva evolución del arquetipo en dos sentidos: en primer lugar, hacia modelos más posmodernos, en consonancia con el cine de zombis internacional contemporáneo; en segundo lugar, hacia su propia tradición. Esto se hace particularmente evidente en la serie *Rec*, donde, por un lado, la representación del zombi como individuo post-humano lo hermana con las tendencias actuales, mientras que, por otro, la identificación de la influencia exterior que "controla" a los muertos con una entidad demoníaca, y la presencia de la Iglesia católica como fuerza opositora, le confieren una singularidad local específica, sobre todo a través de la visión irónica de estos elementos.

Puede afirmarse, entonces, que el cine de zombis español tiene potencial para asegurarse una cierta especificidad cultural al mismo tiempo que factura productos competitivos internacionalmente. En la actualidad se anuncian ya diversos proyectos relacionados con el personaje (además de la cuarta *Rec*, se encuentran en preparación títulos como *Welcome to Harmony* o *The Returned*, de marcada ambición internacional); será interesante comprobar hasta qué punto se mantiene o no esta tendencia y si el cine español es capaz de potenciar y desarrollar esas señas de identidad apuntadas por Balagueró y Plaza.

OBRAS CITADAS

- Ackermann, Hans-W. y Gauthier, Jeanine (1991): "The Ways and Nature of the Zombi". En: *The Journal of American Folklore*, vol. 104, n.º 414, pp. 466-494.
- Aguilar, Carlos (ed.) (1999): *Cine fantástico y de terror español, 1900-1983*. San Sebastián, Donostia Kultura / Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.
- (2005): *Cine fantástico y de terror español, 1984-2004*. San Sebastián, Donostia Kultura / Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.
- Aguilar, Carlos (1999): "Fantasía española: negra sangre caliente". En: Aguilar, Carlos (ed.): *Cine fantástico y de terror español, 1900-1983*. San Sebastián, Donostia Kultura / Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, pp. 11-47.

- (2005): "Fantástico, español, moderno. Un cine a caballo entre dos siglos". En: Aguilar, Carlos (ed.): *Cine fantástico y de terror español, 1984-2004*. San Sebastián, Donostia Kultura / Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, pp. 11-42.
- Beck, Jay y Rodríguez Ortega, Vicente (2008): "Introduction". En: Beck, Jay y Rodríguez Ortega, Vicente (eds.): *Contemporary Spanish Cinema and Genre*. Mánchester, Manchester University Press, pp. 1-27.
- Bishop, Kyle W. (2010): *American Zombie Gothic*. Carolina del Norte, McFarland.
- Boluk, Stephanie y Lenz, Wylie (2011): "Generation Z, the Age of Apocalypse". En: Lenz, Wylie y Boluk, Stephanie (eds.): *Generation Zombie*. Carolina del Norte, McFarland, pp. 1-17.
- Boon, Kevin A. (2007): "Ontological Anxiety Made Flesh: The Zombie in Literature, Film and Culture". En: Scott, Niall (ed.): *Monsters and the Monstrous. Myths and Metaphors and Enduring Evil*. Ámsterdam / Nueva York, Rodopi, pp. 33-42.
- Burrell, Nigel J. (2005): *Knights of Terror. The Blind Dead Films of Amando de Ossorio*. Upton, Cambridgeshire, Midnight Media.
- Carroll, Noël (2005): *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Madrid, A. Machado Libros.
- Dendle, Peter (2001): *The Zombie Movie Encyclopedia*. Carolina del Norte, McFarland.
- (2007): "The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety". En: Scott, Niall (ed.): *Monsters and the Monstrous. Myths and Metaphors and Enduring Evil*. Ámsterdam / Nueva York, Rodopi, pp. 45-56.
- Fernández Gonzalo, Jorge (2011): *Filosofía zombi*. Barcelona, Anagrama.
- Heffernan, Kevin (2004): *Ghoul, Gimmicks, and Gold: Horror Films and the American Movie Business, 1953-1968*. Durham, Duke University Press.
- Herranz, Pablo (2002): "Jorge Grau. A vueltas con los no muertos". En: *Quatermass: Antología del cine fantástico español*, n.º 4-5, pp. 38-43.
- Hurston, Zora Neale (1938): *Tell my House: Voodoo and Life in Haiti and Jamaica*. Nueva York, Harper and Row.
- Jameson, Fredric (1983): "Posmodernismo y sociedad de consumo". En: Foster, Hal (ed.): *La posmodernidad*. Barcelona, Kairós, pp. 165-186.
- Koven, Mikel J. (2008): "The Folklore of the Zombie Film". En: McIntosh, Shawn y Leverette, Marc (eds.): *Zombie Culture*. Plymouth, Scarecrow Press, pp. 19-34.
- Krzywinska, Tanya (2008): "Zombies in Gamespace: Form, Context, and Meaning in Zombie-Based Video Games". En: McIntosh, Shawn y Leverette, Marc (eds.): *Zombie Culture*. Plymouth, Scarecrow Press, pp. 153-168.
- Larkin, William S. (2006): "*Red Corporealis*: Persons, Bodies, and Zombies". En: Greene, Richard y Silem, Mohammad K. (eds.): *The Undead and Philosophy*. Illinois, Open Court, pp. 15-26.
- Lauro, Sarah J. (2011): "Eco-Zombie: Environmental Critique in Zombie Fiction". En: Lenz, Wylie y Boluk, Stephanie (eds.): *Generation Zombie*. Carolina del Norte, McFarland, pp. 54-66.
- Lázaro-Reboll, Antonio (2008): "Now Playing Everywhere: Spanish Horror Film in the Makertplace". En: Beck, Jay y Rodríguez Ortega, Vicente (eds.): *Contemporary Spanish Cinema and Genre*. Mánchester, Manchester University Press, pp. 65-87.

- Losilla, Carlos (1993): *El cine de terror. Una introducción*. Barcelona, Paidós.
- Lucena, Jorge M. (2010): *Vampiros y zombis posmodernos*. Barcelona, Gedisa.
- (2012): *Ensayo Z*. Córdoba, Berenice.
- Olano, Jesús y Crespo, Borja (1999): "Entrevista a Amando de Ossorio". En: Aguilar, Carlos (ed.): *Cine fantástico y de terror español, 1900-1983*. San Sebastián, Donostia Kultura / Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, pp. 347-374.
- Olney, Alexander Ian (2003): *Playing Dead: Spectatorship, Performance and Euro-horror cinema*. Tesis doctoral inédita. University of Nebraska.
- Palacios, Jesús (2010): *La plaga de los zombis y otras historias de muertos vivientes*. Madrid, Valdemar.
- Pinedo, Isabel (1996): "Recreational Terror: Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film". En: *Journal of Film and Video*, vol. 48, n.º 1/2, pp. 17-31.
- Roas, David (2006): *De la maravilla al horror. Los inicios de lo fantástico en la cultura española (1750-1860)*. Pontevedra, Mirabel.
- (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Madrid, Páginas de Espuma.
- Rodríguez Ortega, Vicente (2008): "Trailing the Spanish Auteur: Almodóvar's, Amenábar's and de la Iglesia's Generic Routes in US Market". En: Beck, Jay y Rodríguez Ortega, Vicente (eds.): *Contemporary Spanish Cinema and Genre*. Mánchester, Manchester University Press, pp. 44-65.
- Rogers, Martin (2008): "Hybridity and Post-Human Anxiety in *28 Days Later*". En: McIntosh, Shawn y Leverette, Marc (eds.): *Zombie Culture*. Plymouth, Scarecrow Press, pp. 119-133.
- Russell, Jamie (2004): *Book of the Dead*. Surrey, Fab Press.
- Sánchez Trigos, Rubén (2009): "El zombie en el cine fantástico español". En: López Pellisa, Teresa y Moreno Serrano, Fernando Ángel (eds.): *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción (1, 2008, Madrid)*. Getafe, Asociación Cultural Xatafi / Universidad Carlos III de Madrid, pp. 577-584.
- Schlegel, Nicholas (2011): *Sex, Sadism and Spain: the Spanish Horror Film, 1968-1977*. Tesis doctoral inédita. Wayne State University.
- Schneider, Steven Jay (2003): "Introduction". En: Schneider, Steven Jay (ed.): *Fear without Frontiers. Horror Cinema across the Globe*. Surrey Place, Fab Press, pp. 11-15.
- Smith, Phil (2012): "History, Terrain and Tread: The Walk of Demons, Zombie Flesh Eaters and the Blind Dead". En: Huxley, David, Brick, Emily y Allmer, Patricia (eds.): *European Nightmares. Horror Cinema in Europe since 1945*. Nueva York, Columbia University Press.
- Tohill, Cata y Tombs, Pete (1994): *Inmoral Tales: European Sex and Horror Movies 1956-1984*. Nueva York, St. Martin Griffins.
- Ward, Glenn (2011): *Journeys into Perversion: Vision, Desire and Economies of Transgression in the Films of Jess Franco*. Tesis doctoral inédita. University of Sussex.
- Willis, Andrew (2008): "The Fantastic Factory: the Horror Genre and Contemporary Spanish Cinema". En: Beck, Jay y Rodríguez Ortega, Vicente (eds.): *Contemporary Spanish Cinema and Genre*. Mánchester, Manchester University Press, pp. 27-43.

Wood, Robin (1986): "The American Nightmare: Horror in the 70s". En: *Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond*. Nueva York, Columbia University Press, pp. 63-84.