



LA IMAGEN-PROLIFERACIÓN. EL ZOMBI MODERNO Y LA AUTONOMÍA DEL ARTE

THE IMAGE-PROLIFERATION. THE MODERN ZOMBIE AND THE AUTONOMY OF ART

Antonio Castilla Cerezo
Universidad de Barcelona

Resumen: *No cabe duda de que los zombis ocupan un lugar relevante en el imaginario de nuestro tiempo. En este texto se propone una interpretación de dicho fenómeno según la cual este tipo de monstruos constituiría un símbolo de la moderna condición de las imágenes, las cuales estarían a la vez vivas y muertas porque serían independientes, pero no autónomas. Para desplegar esta lectura, se recurre a lo largo de la misma en especial —pero no exclusivamente— a los films sobre zombis dirigidos por George A. Romero, que constituyen la espina dorsal de este subgénero cinematográfico.*

Palabras clave: *Estética, Imagen, cine de terror, zombis, autonomía del arte.*

Abstract: *There is no doubt that zombies occupy a relevant place in the imaginary of our time. In this paper we propose an interpretation of this phenomenon according to which this type of monsters would constitute a symbol of the modern condition of the images, which would be both alive and dead because they would be independent, but not autonomous. To unfold this reading, we use especially —but not exclusively— the films about zombies directed by George A. Romero, who constitute the spine of this cinematographic subgenre.*

Keywords: *Aesthetics, Image, Horror Movies, Zombies, Autonomy of Art.*

“El único mito moderno es el de los zombis...”
Gilles Deleuze y Félix Guattari, *El Anti Edipo*

En sus *Reflexiones sobre la historia del arte*, Heinrich Wölfflin intercaló unas palabras que pueden pasar inadvertidas pero que, una vez se repara en ellas, ensombrecen el resto del pasaje al que pertenecen. Son las siguientes: “...el arte, o para decirlo mejor, la imaginación creadora de formas...”¹. Ahora bien, ¿por qué sería preciso “decir mejor” en este caso? O, lo que es igual, ¿qué tiene de malo la palabra “arte”? Para intentar dar respuesta a estos interrogantes, introduciremos una primera observación a propósito de la “autonomía del arte”.

1. ARTE, AUTONOMÍA DEL ARTE Y MODERNIDAD

Cuando se habla de la citada autonomía se tiende por lo general a suponer que el arte existía ya antes de ser autónomo y, por lo tanto, que la autonomía le ha advenido en un momento determinado, e incluso relativamente tardío, de su historia. Dicho presupuesto es, sin embargo, abiertamente cuestionable, y ello ante todo porque el “arte” (entendido como el conjunto formado por las “bellas artes”) es una invención estrictamente moderna, de modo que, cuando consideramos “arte” a un conjunto cualquiera de formas producidas por la imaginación premoderna, atribuimos a este mismo conjunto un sentido que sencillamente le es por completo extraño. Si a ello añadimos el hecho, generalmente asumido por quienes abordan estas cuestiones, de que sólo en la modernidad cabe hablarse en rigor de “autonomía del arte”, tendremos que concluir que hay “arte” solo allí donde es legítimo hablar de “autonomía del arte”, esto es, en la modernidad. Uno de los motivos por los que “arte” es una mala palabra es justamente el hecho de que fomente esta ilusión, en virtud de la cual el vínculo entre el arte y la autonomía del arte es tomado por contingente, en lugar de ser considerado necesario. A esta íntima connivencia entre el “arte”, la “autonomía del arte” y la “modernidad” es a lo que nos parece que se refiere José Luis Pardo cuando escribe que la autonomía del arte “fue ante todo una apuesta compleja...”²—donde por “compleja” pensamos que hay que entender no ya una mera acumulación de apuestas simples, sino un modo de apostar enteramente distinto del que caracteriza a lo simple—. Como acabamos de ver, en relación a la autonomía del arte lo simple consiste en suponer que el arte mismo ya existía “antes” de ser autónomo y que su relación con la “modernidad” es, así, contingente, mientras que la “apuesta compleja” implica, a este mismo respecto, el reconocimiento no solo del íntimo nexo entre el “arte” y la “autonomía del arte”, sino también de la unidad que conforman estos dos últimos términos, de un lado, y la modernidad misma, de otro.

¹ Heinrich WÖLFLIN, *Reflexiones sobre la historia del arte*, Barcelona, Península, 1988, p. 15.

² José Luis PARDO, *Estudios sobre el malestar. Políticas de la autenticidad en las sociedades contemporáneas*, Barcelona, Anagrama, 2016, p. 69.

A esta afirmación podría intentar replicarse diciendo que ya hubo pintura y escultura (por sólo citar dos “bellas artes”) desde mucho antes de la modernidad. Ahora bien, incluso dejando de lado el hecho de que esto último no resulta tan evidente como a primera vista pudiera parecer (porque la réplica en cuestión se basa, a su vez, en presupuestos tan poco fiables como la tesis a la que pretende servir de refuerzo), hay que retener lo verdaderamente obvio, a saber: el hecho de que este tipo de réplicas efectivamente se suscitan, y que sería deseable evitarlas en la medida de lo posible. Por este motivo circunscribiremos nuestro análisis al cine, arte que —como es sabido— no existía antes de la modernidad y que, por ello mismo, siempre se ha desarrollado en las condiciones históricas de la llamada “autonomía del arte”. Más todavía, a lo largo de las páginas que siguen nos centraremos, no ya en el cine en general, sino en un subgénero cinematográfico en particular: el “cine de zombis”.

2. SOBRE EL GÉNERO FANTÁSTICO

Para entender los móviles de esta segunda restricción hay que tener presentes las siguientes dos nuevas observaciones relativas al término “autonomía”: en primer lugar, que procede de una antigua palabra griega compuesta (“autos-nomos”) que sirve para designar el acto por el cual un ente determinado se da la norma, la regla o la ley a sí mismo; y, segundo, que no debe confundirse en ningún caso la autonomía con la independencia, ya que esta última es solo negativa (porque alude a aquella circunstancia en la que una entidad determinada no depende de otra o de otras), en tanto que la autonomía conlleva una declaración positiva (por cuanto hace referencia a una capacidad efectiva de la entidad en cuestión, a saber: la de darse a sí mismo efectivamente el *nomos*)³. Esta distinción entre “autonomía” e “independencia” no sólo no implica ausencia de relación entre estos dos términos, sino todo lo contrario, pues para que una instancia cualquiera pueda darse a sí misma el *nomos* necesita no depender de otra cosa en la determinación de su propio *nomos*, si bien dicha instancia podría ser independiente y, sin embargo, no ser capaz de determinar por sí solo el *nomos* en cuestión (esto es, ser independiente sin ser autónoma). Dicho aún de otro modo, la autonomía tiene a cierto tipo de independencia como condición necesaria, pero no suficiente.

³ Tomamos esta observación de Kant, concretamente del Teorema IV de la *Crítica de la razón práctica*, y más exactamente aún de las siguientes líneas: “La *autonomía* de la voluntad es el único principio de todas las leyes morales [...]. El único principio de la moralidad consiste en independizar a la ley de toda materia (cualquier objeto deseado) y en determinar al albedrío mediante la simple forma legisladora universal que una máxima ha de poder darse. Sin embargo, *aquella independencia* equivale a la libertad tomada en su sentido *negativo*, mientras que esta *propia legislación* de la razón pura y, en cuanto tal, práctica supone un sentido *positivo* de la libertad.” (KpV, A58-59)

Definidos de este modo dichos términos, ¿no habrá entonces que decir que casi siempre que se habla de la “autonomía del arte” se alude en realidad a la “independencia del arte” (respecto a la religión y la política, particularmente)? Si así fuera, adquiriría un sentido muy peculiar un célebre pasaje de las *Lecciones sobre la estética* de Hegel, según el cual “el arte es y sigue siendo para nosotros (...) algo del pasado. Con ello ha perdido para nosotros también la verdad y la vitalidad auténticas”⁴. Este fragmento, que suele considerarse fundacional en lo que a los discursos sobre la “muerte del arte” respecta, sostiene en última instancia que si para nosotros (los modernos) el arte ha perdido toda verdadera vitalidad es porque en nuestra época la obra de arte no suscita ya satisfacción inmediata, sino ante todo reflexión. Pero, si es así, entonces la situación del arte en los últimos siglos habrá de considerarse paradójica, ya que antes vimos que sólo en la modernidad hay propiamente “arte”, y ahora decimos que para nosotros (los modernos) el arte es cosa del pasado (o, lo que es igual, que está muerto).

El género fantástico, y particularmente el de terror, es el que de una manera más inmediata ha representado esta peculiarísima relación entre la vida y la muerte, sobre todo a través de los siguientes dos monstruos: el vampiro y el zombi. Si nos parece más adecuado tomar al último de ellos como símbolo por antonomasia de esa condición extraña del arte moderno (es decir, del arte sin más) en lugar de al primero es, en primer lugar, porque aunque ambas figuras tienen un origen literario, éste resulta mucho más relevante en el caso del vampiro (pues remite a un conocido relato de John Polidori titulado *El vampiro*, cuando no al celeberrimo *Drácula* de Bram Stoker), mientras que la imaginación popular asocia comúnmente al zombi con las películas (y, en los últimos años, también con las series de televisión) en que este tipo de monstruo aparece; y, segundo, porque el vampiro ha estado ligado durante largo tiempo a la figura de un individuo o grupo de individuos de aspecto aristocrático, en tanto que el zombi se manifiesta por lo general en forma de horda. En lo sucesivo propondremos una interpretación del zombi que entiende a esta figura como un “mito moderno” a través del cual se nos transmite algo a propósito de la moderna condición de las imágenes (o sea, para empezar, de la indefinida proliferación de éstas). Pero esta lectura, que de ningún modo pretende ser la única posible de ese mito (por la sencilla razón de que no hay mito sin multiplicidad de lecturas posibles), adquiere pleno significado cuando sólo es aplicada al “zombi moderno”, esto es, a un tipo muy específico de zombi, lo que supone una nueva restricción que, como las anteriores, reclama cierta justificación.

⁴ G. W. F. HEGEL, *Lecciones sobre la estética*, Madrid, Akal, 2007, p. 14.

3. LO QUE CONSUMIMOS Y LO QUE NOS CONSUME

El llamado “zombi moderno” se distingue ante todo del “zombi clásico” —ejemplos cinematográficos del cual se encuentran en films tales como *La legión de los hombres sin alma* (*White Zombie*, Victor Halperin, 1932) o *Yo anduve con un zombi* (*I walked with a Zombie*, Jacques Tourneur, 1943), por citar sólo dos ejemplos— porque éste es siempre el títere de una voluntad ajena, a menudo debido a un ritual de origen vudú, por lo que no puede decirse que sea ni autónomo ni independiente, en tanto que el zombi moderno es independiente (pues no hay voluntad alguna a la que se halle sometido), pero no autónomo (ya que carece de voluntad propia y, por consiguiente, de toda posibilidad de autonomía). Por otro lado, el zombi moderno es un caníbal al que sólo mueve su necesidad de alimentarse, mientras que el zombi clásico, como hemos dicho, no es sino una herramienta al servicio de una voluntad ajena y carece, por lo tanto, de todo apetito propio. Si el primero de los dos rasgos que acabamos de mencionar puede entenderse como una metáfora de la proliferación de las imágenes característica del arte en la época de su reproductibilidad técnica, entonces tal vez el canibalismo del zombi moderno simbolice el hecho, igualmente inherente al estatuto moderno de la imagen, de que esa proliferación de las imágenes ha llegado a tal extremo que no simplemente sucede que nosotros las consumimos, sino que en cierto modo también ellas nos consumen —porque consumen nuestra capacidad de apreciarlas, es decir, nuestra sensibilidad, nuestra imaginación e, incluso, nuestro juicio—. Desde este punto de vista, el zombi moderno sería el símbolo de esa imagen proliferante que, al consumir a sus consumidores, los convierte a su vez en meras imágenes, como esos programas de “casas lujosas”, “mujeres millonarias”, etc. en los que subrepticamente se nos insta a ser como aquello que se nos muestra, esto es, a no ser sino meras imágenes, zombis contagiados por un programa de televisión al que nuestra propia desidia nos condujo en mitad de una imprudente sesión de zapeo.

Es en *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968), film con el que suele decirse que comienza el cine de zombis moderno (si es que no el cine de terror moderno, sin más), donde el primero de los dos rasgos mencionados (o sea, el carácter proliferante de la imagen moderna) es central. Esta película comienza con un coche que atraviesa la pantalla circulando por una carretera de camino a un cementerio; hasta aquí, aún no tenemos zombis, de modo que nos hallamos “antes” de la proliferación, siendo este el motivo por el que, cuando Barbara encuentra al primer zombi que aparece en este film, no lo reconoce como tal. Por otra parte, nos resulta significativo que en esta primera escena solo aparezca un zombi, ya que esto puede entenderse como un signo de que nos hallamos, no únicamente “antes” de la proliferación de los zombis, sino incluso del momento en que tanto el espectador como los personajes llegan a tener noticia de esa

proliferación⁵. La presencia de estos monstruos se dosifica hasta tal punto en este film que no volvemos a ver zombis hasta casi el minuto trece del mismo y, cuando esta nueva aparición tiene lugar, aún no sabemos si la proliferación afecta sólo a la región en la que transcurren los hechos que la película nos muestra o si, por el contrario, se ha extendido al conjunto del país. De esto último no tienen conocimiento los personajes (ni el espectador) sino hasta el minuto treinta y dos de la película, y ello únicamente a través de la radio, es decir, de un medio no (audio)visual.

Hasta este punto podría tratarse todavía, sin embargo, de “meros” muertos resucitados que intentan devorar a los vivos, pues aún no se nos ha informado que los zombis contagian su estado a aquellos a quienes muerden; estamos, por lo tanto, “antes” del momento en el que se nos descubre el motivo por el que los zombis proliferan, asunto éste del que —significativamente, a nuestro parecer— ya no nos habla en este film la radio, sino la televisión, o sea, un medio que, en tanto que audiovisual, contribuye decisivamente a la proliferación de las imágenes. Sólo “después” de esta revelación la niña mordida por uno de los zombis se transforma en uno de ellos, a lo que sigue, algo más tarde, la aparición en forma de zombi de Johnny, el hermano de Barbara, que fue el primer agredido por los zombis. Se trata, pues, de una estructura dividida en dos mitades (aunque con un metraje sensiblemente superior del lado del “antes”) separadas por la revelación de la proliferación de los zombis —por lo que cabe decir que ésta es literalmente “central” en dicha película—.

A su vez, el segundo de los dos rasgos mencionados más arriba (a saber: el hecho mismo de que aquello que consumimos —esto es, lo propiamente moderno de las imágenes modernas— es también en cierto modo lo que nos consume) ocupa una posición decisiva en la segunda película sobre zombis de George A. Romero, titulada *El amanecer de los muertos* (*Dawn of the Dead* [AKA *Zombie*], 1978). Con ello guarda relación no sólo el que la mayor parte de este film transcurra en un centro comercial, sino también el que —en abierto contraste con lo que ocurría en *La noche de los muertos vivientes*— esta segunda película comience en un plató de televisión (o sea, en el lugar desde el que se emite el tipo de informaciones que en la película anterior separaban el “antes” del “después”) en plena invasión zombi, y no antes de la misma. Nos parece que si esta película comienza *in media res* es porque su *ekstasis* temporal es el presente (la emisora de televisión, prescindiendo de todos los programas pregrabados, proyecta un debate en directo) y no el “antes” ni el “después”, como ocurría (con un notorio predominio del “antes”, como advertimos) en *La noche de los muertos vivientes*. A este carácter intermedio se vincula, además, en este film no solamente el hecho de que los créditos de inicio se prolonguen durante varios minutos y que la acción no espere en absoluto a que éstos

⁵ Téngase en cuenta que, en el título en inglés de esta película, a diferencia lo que ocurre en su traducción española, no queda claro si se alude a un solo muerto viviente o a varios.

terminen para comenzar, sino también el que a lo largo de toda la película abundan los primeros planos, con la cámara casi siempre muy cerca de los personajes, ya que no solamente el presente es el *ekstasis* intermedio entre el pasado y el futuro sino que, como ha observado Gilles Deleuze, “la situación del plano, (...) se puede definir abstractamente como intermediario entre encuadre del conjunto y el montaje del todo”⁶, siendo el primer plano el plano por antonomasia (en tanto que el plano general se halla ligado más bien al encuadre y el plano medio a la acción y, por lo tanto, al montaje). Por otra parte, si en el primer film de Romero se nos había mostrado el enfrentamiento entre los vivos y los muertos (vivientes), ahora se añade a esto el hecho de que el centro comercial en el que los cuatro protagonistas se refugian no sólo sea invadido por zombis sino también, algo más tarde, por una panda de gamberros motorizados, dando lugar con ello a un enfrentamiento entre estos últimos y los cuatro refugiados, con los zombis como meros comparsas de fondo. Estos gamberros desempeñan en el film también un papel altamente significativo, ya que son en este contexto en cierto modo lo mismo que los bárbaros eran para los antiguos griegos, a saber: ni completamente deshumanizados (como los zombis), ni enteramente humanos (como los cuatro refugiados aludidos), sino solo “humanos a medias”. Según la interpretación que estamos intentando desplegar, todos estos elementos intermedios mantienen un nexo con la reflexión que a propósito del consumo de las imágenes permite plantear *El amanecer de los muertos*, pues dicho consumo es la instancia mediadora entre las imágenes mismas y el efecto —embrutecedor, en última instancia— de estas sobre muchos de nosotros.

4. LA APORÍA DE LA REHUMANIZACIÓN

Llegados a este punto, conviene añadir a las dos observaciones precedentes sobre la autonomía del arte todavía una más, según la cual la autonomía es en general lo propio del ser humano adulto y maduro, de donde se sigue que —si el zombi moderno es, como anticipamos, un símbolo de la independencia sin autonomía— habrá que entender dicho monstruo como una figura deshumanizada, asunto éste que ya mencionamos en el párrafo inmediatamente anterior, pero sin detenernos demasiado en ello. En este sentido, conviene observar que uno de los hechos históricos que puede servirnos para reparar en el carácter necesario del nexo existente entre el “arte” y la “autonomía del arte” son las llamadas “vanguardias artísticas”, las cuales, como es sabido, quisieron atender tanto contra la autonomía del arte (que les pareció una consecuencia de la mentalidad típicamente burguesa) como contra el arte mismo (lo que implica que, si estas vanguardias hubieran logrado su propósito, hoy viviríamos en el post-arte y, en consecuencia, que el mero hecho de que actualmente

⁶ Gilles DELEUZE, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Barcelona, Paidós, 1994, pp. 37-38.

las denominemos “artísticas” constituye por sí solo un signo de su fracaso). También nos parece oportuno en este sentido recordar que, como advirtió María Zambrano, las vanguardias artísticas no se limitaron a propiciar la deshumanización del arte⁷ (cosa que ya había notado por entonces Ortega y Gasset en un célebre texto) sino que incluso la celebraron efusivamente... salvo en el caso del expresionismo, que a juicio esta pensadora es antes que nada la expresión del horror que en algunos de nosotros (modernos) produce la tendencia a la deshumanización que en nuestro tiempo tiene lugar en todos los órdenes de la realidad y frente a la que (precisamente, en virtud de nuestra condición de modernos) no podemos oponer realmente nada, siendo este el motivo por el que el expresionista, pese a anhelar la rehumanización “no llega nunca [a ella], se queda en meras relaciones inconexas, en puro grito, sin articular”⁸. Si esta última idea es relevante para el asunto que nos ocupa, es porque el expresionismo constituye nada menos que el origen del cine de terror, en cuyo primer largometraje, *El gabinete del doctor Caligari*, cabe identificar además un precedente remoto del “zombi clásico” (porque, aunque Cesare no está muerto en este film, se encuentra sin embargo sometido a la voluntad del doctor Caligari). Pues bien, si Zambrano tiene razón cuando dice que el expresionista no únicamente se aterroriza ante la deshumanización del mundo que le rodea, sino que anhela además una rehumanización de ese mismo mundo, ¿no tendrá acaso que manifestarse de algún modo este mismo anhelo en el cine de zombis —y, particularmente, en la serie de films que en torno a dicho tipo de monstruos dirigió George A. Romero—? Pensamos que la respuesta a esta pregunta es afirmativa, y que la prueba de ello se encuentra en el tercer largometraje sobre zombis de este director, titulado *El día de los muertos* (*Day of the Dead*, 1985).

En esta película el paisaje es desde el primer momento abiertamente apocalíptico, motivo por el que cabe decir que su trama está ligada inequívocamente al *ekstasis* del “después”. En efecto, ya en su primera escena se informa de que el mundo ha sido invadido por los zombis hasta tal punto que hay cuarenta mil de esas criaturas por cada ser humano superviviente, y las pocas personas que todavía quedan sobreviven encerradas en una reserva. En una situación como ésta, la única esperanza para la humanidad pasa por la rehumanización de los zombis, cosa a la que aspira uno de los científicos de la reserva, que experimenta para ello con un zombi al que mantiene encadenado en su laboratorio. Pero este proceso se ve inevitablemente abocado al fracaso, y ello porque está atravesado por la siguiente aporía: si humanizamos algo de nuevo, esto es, si lo dotamos de autonomía, ¿no estamos imponiendo acaso a ese algo la rehumanización sin que éste pueda decidir nada al respecto? O, lo

⁷ Proceso este que, a juicio de esta autora, forma parte de otro aún mayor, al que designa de diversos modos (“la pérdida de la tierra”, “la destrucción de las formas”, etc.).

⁸ María ZAMBRANO, *Algunos lugares de la pintura*, Madrid, Eutelequia, 2012, p. 17.

que es igual, dado que hemos ligado la autonomía a lo propiamente humano ¿no estamos imponiendo a dicha instancia una norma específica en virtud de la cual la estamos obligando a determinar por sí mismo sus propias normas en general?

5. LA REHUMANIZACIÓN ESPONTÁNEA

Los pobres resultados en taquilla de *El día de los muertos* fueron los responsables de que Romero no consiguiera financiación para filmar nuevas películas sobre zombis durante algo más de una década y media, lo que a su vez contribuyó de manera muy significativa a la decadencia de este subgénero en los últimos quince años del siglo pasado. Cuando decimos “decadencia” no nos estamos refiriendo necesariamente, sin embargo, a un descenso en la calidad de las películas del subgénero en cuestión, sino únicamente al hecho de que las producciones del período aludido parecen estar desconectadas de los motivos que nos ha parecido reconocer en los inicios de la etapa moderna del mismo y no aportaron, por ello, nada decisivo al orden de problemas que estamos intentando abordar aquí. En este sentido resulta indicativo el hecho de que en esos años se consolidase la “comedia de zombis”, es decir, aquel tipo de películas que, más que introducir nuevos elementos en el subgénero al que venimos refiriéndonos, adoptan una distancia irónica y, por momentos, casi sarcástica frente a los (ya por entonces) lugares comunes del mismo. Títulos como *El regreso de los muertos vivientes* (*Return of the Living Dead*, Dan O'Bannon, 1985), *Terroríficamente muertos* (*Evil Dead II*, Sam Raimi, 1987), *Braindead: Tu madre se ha comido a mi perro* (*Braindead*, Peter Jackson, 1992) o *Mi novia es un zombie* (*Dellamorte Dellamore*, Michele Soavi, 1994), son sólo algunos ejemplos de esta tendencia, que se ha prolongado hasta nuestros días.

Esta situación se invirtió, sin embargo, tras los atentados del 11 de septiembre de 2001 —y ello debido, en primer lugar, al éxito comercial de la versión cinematográfica (para cuya dirección se contrató en principio a George A. Romero, a quien significativamente despidió la productora tras no aceptar su guion)— de un conocido videojuego, *Resident Evil* (*Resident Evil*, Paul W. Anderson, 2002), que dio lugar posteriormente a una célebre saga; y, segundo, al estreno de *28 días después* (*28 Days Later*, Danny Boyle, 2002), film en el que los zombis corren a toda velocidad —lo que, en la línea de la interpretación que venimos desplegando, puede entenderse como una metáfora del hecho de que en el siglo XXI las imágenes no sólo proliferan y “nos consumen”, sino que además lo hacen a una velocidad vertiginosa debido, principalmente, a su distribución a través de nuevos medios técnicos, y muy en particular de internet—. A ello se sumó en el año 2004 la excelente acogida que tuvo tanto entre la crítica como entre el público el remake de *El amanecer de los muertos* dirigido por Zack Snyder, que incorporó los “zombis que corren” a la historia

original, así como (en dosis muy moderadas) el uso de la cámara digital —que en el cine de terror contemporáneo es un lugar común desde, al menos, *El proyecto de la bruja de Blair*—. Este cúmulo de circunstancias fue lo que permitió a Romero volver a encontrar financiación para rodar nuevas películas sobre su monstruo favorito, prolongando así su serie sobre zombis en el siglo XXI con los tres títulos que siguen: *La tierra de los muertos vivientes* (*Land of the Dead*, 2005), *El diario de los muertos* (*Diary of the Dead*, 2007) y *La resistencia de los muertos* (*Survival of the Dead*, 2009).

Lo que nos parece más relevante de la primera de las tres películas que acabamos de mencionar es, en primer lugar, que Romero parece querer atrincherarse en ella en su marca de fábrica, negándose a introducir “zombis que corren”; y, segundo y principalmente, que a lo largo de este film no son ya los humanos quienes intentan rehumanizar a los zombis, sino que son éstos los que tienden a recuperar espontáneamente algo de su antigua humanidad debido a una suerte de memoria refleja que se manifiesta gradualmente, si bien el resultado de este proceso resulta grotesco (así, por ejemplo, los zombis del inicio de la película, que intentan tocar instrumentos musicales, sólo consiguen arrancarles unos toscos sonidos que distan muchísimo de la música), cuando no directamente aterrador.

6. VÉRTIGO Y EXHAUSTIVIDAD

Tras esta primera parte de la nueva tríada, el siguiente gran hito en la historia del subgénero de los zombis fue *[REC]* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007), película en la que la Handycam (y, por consiguiente, la imagen digital) se emplea a lo largo de la totalidad del metraje. Esto último constituye el aspecto complementario a la novedad introducida en *28 días después*, ya que si en esta película los zombis (esto es, según nuestra interpretación, las imágenes) se desplazaban a toda velocidad, aquí se trata en cambio de grabar cuanto sucede (la reportera dice una y otra vez al cámara: “¿Lo has grabando? ¡Graba, sigue grabando!”), ya que en un mundo de imágenes proliferantes y vertiginosas se intenta compensar la volatilidad de las mismas conservándolo todo, archivándolo todo, dejando constancia de todo. Esta innovación sí que parece haber interesado a Romero, dado que la adoptó en su quinta película sobre zombis, *El diario de los muertos*. Este director no parece haberse percatado, sin embargo, de la complementariedad entre el “principio de exhaustividad” (que todo quede grabado, registrado, etc.) y el “principio de vértigo” (que todo se mueva rápidamente, incluso a toda velocidad), si se nos permite bautizar así a las dos tendencias que hemos identificado previamente en la imagen-proliferación contemporánea, ya que casi al comienzo de este último film hace decir a uno de sus personajes (que dirige, a su vez, una película de terror) las siguientes palabras: “Los muertos no se mueven rápido. Si te movieras rápido se te romperían los huesos y caerías al suelo”. Romero parece

querer decirnos en esta escena que si no introduce “zombis que corren” en sus nuevas películas es porque ello resulta científicamente imposible... como, por otra parte, lo es el que los muertos resuciten, cosa que no le impidió fundar la versión moderna de este mito (que, justamente en tanto que mito, no tiene por qué hallarse sometido a las leyes de la ciencia natural). Dejando al margen este primer punto, el elemento de *El diario de los muertos* que nos parece más interesante es el hecho de que las imágenes de los zombis que los personajes consiguen obtener en esta película se distribuyen por internet y tiene miles de visionados en pocos minutos, de manera que, como el zombi mismo, se vuelven “virales”⁹, con lo que este director parece querer subrayar el símil entre los zombis y la condición de las imágenes en nuestro tiempo —que constituye, como se recordará, la base de nuestra interpretación—.

7. CONSIDERACIONES FINALES

De la sexta y última película de Romero sobre zombis de Romero, *La resistencia de los muertos* (*Survival of the Dead*, 2016), retendremos tan sólo que, mientras los zombis continúan en ella con el proceso de su rehumanización espontánea al que ya nos hemos referido por relación a *La tierra de los muertos vivientes*, los humanos se dividen en dos bandos, uno de los cuales es partidario de mantener a los zombis en cuestión con “vida” (es decir, de no destruirlos por completo) para ver si éstos logran alimentarse de algo que no sean seres humanos y, así, poder convivir con ellos, mientras que el otro bando opina que simplemente hay que exterminarlos. Prolongando aún un poco más la interpretación que venimos desarrollando, esto último podría significar que los integrantes del primer bando defenderían que la autonomía de la obra de arte, si es que tal cosa es posible aún en nuestros días, debe surgir de la relación dinámica y siempre susceptible de revisión entre la obra misma y sus receptores, y no tanto del *nomos* cerrado y definitivo que su autor supuestamente le habría infundido a lo largo del proceso de su producción, mientras que los segundos aspirarían a acabar con toda autonomía del arte (y, por lo tanto, con el arte mismo) para acceder a una postmodernidad plena, haciendo con ello realidad la pretensión de las vanguardias de comienzos del siglo XX. Con todo, tras plantear esta dicotomía la película se atasca en una trama envarada y previsible, como si no fuera capaz de decidirse por ninguna de estas dos opciones, desconcertando con ello al espectador. El dilema planteado en dicha película queda, así, pendiente de resolución, pasando a engrosar el listado de las tareas reservadas para la posterior evolución del subgénero que nos ocupa.

⁹ Este símil entre los zombis y el carácter viral de las imágenes contemporáneas ha sido subrayado con especial énfasis en una película significativamente titulada *Viral* (id., Henry Joost, 2016), en la que el origen de la zombificación es un gusano del que los protagonistas sólo logran defenderse gracias a unos videos a los que acceden a través de internet.

Nos parece que una película relativamente reciente, *La chica con todos los regalos* (*The Girl with all the Gifts*, Colm McCarthy, 2016), ha prolongado la reflexión sobre la autonomía del arte y el estatuto de la imagen en un sentido distinto al que permiten plantear los films de George A. Romero a los que hemos aludido hasta aquí —y ello, en primer lugar, porque a lo largo de la misma los muertos vivientes son producidos por un hongo que, cuando se multiplica excesivamente, termina por reventarlos; y, segundo, porque unos pocos niños, pese a estar infectados, conservan el aspecto (y, hasta cierto punto, la conducta) de un ser humano normal, por lo que averiguar el motivo de esta inmunidad constituye la única esperanza¹⁰ que le queda a la humanidad—. El primero de estos dos puntos invita a pensar que la proliferación contemporánea de las imágenes no sólo ha consumido nuestra capacidad para asimilarlas, como ya observamos al hablar de *El amanecer de los muertos*, sino que ha terminado por destruirlas internamente, subordinándolas a una proliferación aún más preocupante que aquella de las imágenes mismas, a saber: la de los clichés (que es lo que simbolizarían, siempre según nuestra lectura, los hongos del film de McCarthy), en tanto que el segundo parece indicarnos que la citada esperanza no puede consistir en la mera repetición nostálgica de algo ya acontecido en algún momento del pasado, sino que tiene que ver con la redefinición (de nuevo nunca definitiva, sino permanentemente revisable) de nosotros mismos en tanto que a la vez imágenes y consumidores de imágenes, antes incluso que productores de las mismas —siendo esta “anterioridad” aquello que, en la interpretación que en este punto finalizamos, representa la infancia en dicho film—.

Antonio Castilla Cerezo
Universitat de Barcelona
Facultat de Filosofia
Montalegre, 6
08001 Barcelona
acastillac@ub.edu

¹⁰ Recuérdese que “la chica de todos los regalos” es en la mitología griega Pandora, al fondo de cuya caja quedó, como es sabido, la esperanza a manera de último recurso.