



Bifurcaciones
bifurcaciones LTDA
revista@bifurcaciones.cl
ISSN (Versión en línea): 0718-1132
CHILE

2008
María Paz Peirano
RESEÑA DE "EL AMANECER DE LOS MUERTOS" DE GEORGE A. ROMERO
Bifurcaciones, julio, número 007
bifurcaciones LTDA
Santiago, Chile

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

Universidad Autónoma del Estado de México

<http://redalyc.uaemex.mx>



GEORGE ROMERO EN LA CIUDAD DE LOS MONSTRUOS

Por María Paz Peirano¹

A 30 años de su estreno, la cinta de George A. Romero, *El Amanecer de los muertos* (1978) sigue siendo una película digna de ser revisada. No sólo puede ser considerada como pieza clave del cine de terror gore, sino también como referente notable de un momento experimental del cine norteamericano. Más allá de los prejuicios que pueda generar en el espectador la figura del zombi, consideramos que tanto la propuesta estética como el trasfondo político de la narración hacen particularmente interesante su visionado y análisis, especialmente por el interés del autor en la problematización de la ciudad contemporánea.

El Amanecer de los muertos es la segunda parte de una serie de películas de Romero. La primera, *La noche de los muertos vivos*, se estrenó en 1968, *El día de los muertos* en 1985, *La Tierra de los muertos* veinte años después, el 2005, y la última de ellas, *Diary of the Dead*, el 2008. El argumento central de toda la serie es más o menos el mismo: de un día para otro, los muertos se han empezado a levantar de sus tumbas para comerse a los que quedan vivos. Son zombis, entes cuya existencia está en el límite entre la muerte y la vida². La mordida de éstos es fatal, pues quién se ve afectado se convierte a su vez en uno de ellos. Así, se van extendiendo como una plaga, que desplaza rápida, y al parecer inevitablemente, a los humanos.

El Amanecer de los muertos trata de cuatro sobrevivientes de una estos episodios, quienes logran llegar en un helicóptero a la azotea de un centro comercial ubicado en las afueras de la ciudad. Se refugian en la parte superior del edificio, mientras que los zombis han invadido los pisos inferiores y deambulan sin rumbo por los pasillos. A lo largo de la película, los protagonistas intentarán seguir sobreviviendo, a la espera de que cese el ataque zombie, o bien hasta que sean rescatados.

Mall de Zombis. Los zombis que construye Romero son entes animados, cuya única fijación es comer carne humana. Son sujetos sin rumbo fijo, perdidos de sentidos, cuya única certeza es que deben *consumir*. La cercanía de esta imagen con respecto al consumidor contemporáneo resulta innegable, especialmente si, como hemos consignado, el eje espacial de esta película es un centro comercial. exploremos primero la idea del consumo en los zombies. Es interesante esta figura porque se trata, fundamentalmente, de seres caníbales; es decir, de entes que han llegado al consumismo más extremo: comer carne humana. Esta práctica, que ya desde los mitos colonizadores del siglo XVI representa lo propiamente inhumano, implica el no reconocimiento del otro como un igual. El canibalismo horroriza, en tanto quién lo practica ha perdido toda capacidad de ver más allá de sí mismo, toda sociabilidad y, por ende, toda solidaridad. Quién consume humanidad, pierde parte fundamental de esa humanidad. Así pues, una sociedad de zombis, como la que muestra

¹ Antropóloga-Antropóloga de la Universidad de Chile, con diplomado en Estudios de cine y Postítulo en Cine Documental por la misma casa de estudios. Email: mp.peirano@gmail.com.

² Según el mito haitiano que da origen a la idea del zombi, estos seres no han logrado irse de este mundo puesto que el infierno está colapsado y ya no hay espacio para ellos.

Romero en esta película, no es en rigor una sociedad sino una masa de puras individualidades que se topan, incapaces de formar comunidad. Es una sociedad que ha llegado al punto de consumirse a sí misma.

Esta idea del zombi consumidor se manifiesta en el tratamiento del espacio urbano en la película, lo que explica la centralidad del *Mall* dentro de la narración. Los zombies de Romero entran por cientos al centro comercial, pasean por él y son sus dueños, constituyendo una metáfora del consumidor contemporáneo. El autor nos muestra el *mall* como el hogar de los zombies, ya que es, como dice un personaje, el lugar al que vuelven "porque es el único del que tienen memoria. Así pues, los zombies siguen actuando en función de las prácticas habituales de su pasado humano, y se refugian en los lugares donde sus experiencias fueron significativas, es decir, en espacios conformadores de sentido. El *mall*, por tanto, se ha convertido en el único espacio común al cual pueden acudir los zombies, pues es el lugar que orientaba sus vidas. Es el espacio urbano por excelencia en una ciudad que estaba experimentando el vaciamiento de sus espacios públicos, el sitio privilegiado donde se congregaron alguna vez como humanos, pues la integración social se realizó no mediante el ejercicio ciudadano, sino mediante el consumo. Así, el sentido de pertenencia a un colectivo se basó en los objetos que podían consumir, y el espacio físico donde se concretizaba esa posibilidad era justamente el centro comercial.

El trabajo de Romero resulta visionario. Recordemos que esta película se realizó en un momento en que los centros comerciales se estaban recién consolidando en Estados Unidos. Romero nos muestra uno de esos prometedores *shopping* situados a las afueras de las ciudades norteamericanas, instituyendo una posibilidad de encuentro que necesita ser marginal, que parece querer escaparse de la ciudad. Resulta significativo también que éste no sea sólo el espacio donde llegan los muertos vivos, sino también el único lugar en el que pueden refugiarse los protagonistas humanos. El resto de los espacios públicos (y por supuesto, éste es sólo aparentemente público) son los espacios del terror, los espacios apropiados por un otro amenazante y peligroso: el zombi.

En este sentido, el *mall* se presenta como un espacio urbano que justamente niega la ciudad, huyendo de ella. Es un lugar en dónde se puede escapar del encuentro con el Otro temido, y reemplazarlo por el encuentro con nuestros iguales. Se transforma así en el único sitio donde los protagonistas sienten seguridad y tranquilidad. Es más, a medida que transcurre la película, los humanos van convirtiendo al *mall* en su casa, en una extensión de sus individualidades. Amueblan y decoran el piso donde se cobijan, privatizándolo de tal manera que empiezan a perder conciencia de su posición de peligro y de la presencia de los zombies. De esta manera, Romero nos propone un espacio que tanto zombies como humanos usan como asilo, el lugar que todos desean y tienen en común. El *espacio-mall* se torna entonces liminal, en tanto facilita la identificación y el encuentro de ambos mundos. Espacio público y privado, refugio de lo humano y lo inhumano.

Lo interesante de un lugar así de ambiguo es que acoge a personajes que también lo son. Humanos y zombies tienen en común mucho más de lo que aparenta en un principio, puesto que su carácter consumista y monstruoso es compartido. La película nos muestra cómo unos y otros se dan un festín de consumo en el *mall*. Por otra parte, la crueldad de los humanos hacia los zombies caníbales-pero-lentos-y-torpes, pone en entredicho quiénes son realmente los monstruos.

El mall revisitado: las murallas de la ciudad. Las películas de Romero se han transformado en referentes *de culto* para un grupo de fanáticos, entre los que se encuentra el

director norteamericano Zack Snyder (300). Snyder debutó en el cine con un remake del "*Amanecer de los muertos*" (2004), en un momento en que las películas de plagas deshumanizantes volvieron a masificarse³. A diferencia del original de Romero, en este remake el zombi no es ambiguo, sino que se opone totalmente a los protagonistas humanos. Los zombis son rápidos y evidentemente malvados. Pasan casi todo el film fuera del mall y aunque lo intenten, no pueden acceder a él. En este caso, el centro comercial pasa entonces a ser el refugio exclusivo de los humanos. Como en la cinta original, el mall simboliza la negación de una ciudad repleta de otredad. Sin embargo, esta vez la burbuja artificial se encuentra en medio de la ciudad, aunque imaginariamente distante de ella.

Este mall es una isla que juega a ser un espacio público que no es, un entorno ficticio de tranquilidad, donde el consumo, la estética brillante y ordenada, así como la sensación de control, permite la renovada y temporal felicidad de los protagonistas. De manera similar a la película original, los humanos tienen la oportunidad de olvidar, dentro de este espacio, a los Otros amenazantes; es decir, a los muertos vivos (los muertos de hambre) que se agolpan afuera de sus puertas. El *mall*, irónicamente, sigue cumpliendo el mismo rol que cumplía en nuestro mundo sin zombis, segregando la otredad bajo el mismo miedo a su encuentro.

Si bien la película de Snyder es menos crítica que la de Romero, al releer los personajes y los espacios da cuenta de un cambio de perspectivas e imaginarios al interior de la ciudad. Es un film que pone en evidencia el papel que los centros comerciales han ido adquiriendo en nuestras ciudades, desde el estreno de la película original. Uno podría especular que es la sensación de seguridad que otorga el *mall* la que impulsa al director a reposicionar los zombis fuera de él. Esto bajo el supuesto de que lo más terrorífico para los humanos es la posibilidad de que este espacio homogéneo e inmaculado se contamine con la otredad de los zombis, si es que estos logran traspasar sus puertas. El pánico se agudiza, justamente, en el momento imperativo de la huida, puesto que se rompen las murallas y se enfrentan al mundo real, donde la multiplicidad de otros ha ido creciendo hasta un punto inaprensible y horroroso.

Pareciera entonces que en este caso, más que consumidores, los zombis son los excluidos de ese consumo que integra la sociedad. El zombi podría asociarse directamente al pobre, al desposeído, al seguramente delincuente, que desea comerse un trozo de los privilegiados. Esta idea está en sintonía, igualmente, con la propuesta de la última película de Romero, *Tierra de los muertos* (2005), donde el autor siguió desarrollando el concepto del miedo vinculado al amurallamiento de la ciudad. En ella, el autor trabaja sobre la noción de trincheras construidas como protección frente a los Otros, y a la consecuente creación de burbujas que suplen al espacio público. Los humanos han amurallado la ciudad para impedir la entrada de los zombis, y con ello han podido integrar la existencia de éstos a su experiencia cotidiana. Su ciudad fortificada nos recuerda a las urbanizaciones y condominios de las clases altas de nuestras ciudades, las cuales, presas del miedo, se evaden de la amenaza del encuentro con el Otro en el espacio urbano.

Este aspecto es clave en *Tierra de los muertos*, pues dentro de esta ciudad nos encontramos con una segunda muralla, la que divide a los ricos de los pobres. Esta barrera interna protege la atmósfera controlada y artificial de un edificio de departamentos y un centro comercial, donde los favorecidos viven inconscientes de la crisis social del exterior. Romero

³ Así, por ejemplo, *Exterminio* (Boyle, 2002) o las *Resident Evil* (Anderson, Witt y Anderson, 2002, 2004 y 2007).

vuelve a recrear la imagen del *mall*, construido con formas limpias y luminosas, en oposición a la inmundicia del exterior. La abundancia de objetos de consumo y la plenitud de sonrisas absurdas contrastan con las muertes y la sangre que hemos visto afuera.

Romero continúa reflexionando sobre el uso de los espacios urbanos en la vida contemporánea. Si antes fue el consumo, ahora es abiertamente la estratificación social, traducida en una conformación urbana que refuerza la imposibilidad de integración de los Otros. Así, a pesar del peligro externo y de la coyuntura que podría propiciar solidaridad en esta ciudad segregada, se yergue altísimo ese centro comercial luminoso, un panóptico que reafirma el poder como una orgullosa torre de Babel.

Y nuevamente, la ambigüedad. Lo malvado y lo corrupto está asociado no tanto a los zombis, sino más bien a la imagen de lo bello. Romero nos invita a vincularnos emocionalmente con los monstruos, y a asumir lo monstruoso entre quienes debieran ser los chicos buenos.

El "Amanecer de los muertos" y el cine de Romero Si bien el cine de terror, y especialmente el *gore*, se ha tratado generalmente como un cine "menor", marginal y aparentemente superficial, en las películas de Romero nos encontramos con una crítica radical respecto a la sociedad neoliberal, que justamente es posible gracias al formato que el autor ha escogido. El zombi, grotesco, se convierte en un dispositivo que le permite hablar de la ciudad actual y de sus fisuras con plena libertad, puesto que facilita el quiebre de cualquier norma social o estética.

Las ciudades de zombis de Romero sintetizan el discurso político del autor, sin enunciarlo de manera explícita sino que apropiándose y resignificando los patrones del género filmico en que se enmarca. No hace una propuesta evidentemente discursiva, sino que su narración ofrece una multiplicidad de lecturas e interpretaciones. Lo logra, en gran medida, porque no realiza sólo una metáfora (o una parodia) sobre el ser humano contemporáneo, sino que habla directamente de esa humanidad conocida, planteando sobre ella una situación hipotética, que impulsa la reflexión sobre lo cotidiano. Bajo esta perspectiva, es posible entender el cine de terror más que como mera entretención, como una forma potencialmente crítica, pues expresa las tensiones más profundas de la sociedad de donde surge. Es un cine que puede ser utilizado como una estrategia subversiva, planteando efectivamente ciertas contradicciones a un público que ha sido educado, mediante la misma imagen cinematográfica, para leer sin sospechas este tipo de películas. Romero no hace películas sobre zombis, sino sobre *nuestra sociedad en caso de que estuviera rodeada de zombis*. La narración hace sentido en tanto Romero se focaliza en las consecuencias que podría tener un ataque de zombis dentro de una sociedad como la nuestra, privatizada, de consumo, del miedo.

Bibliografía

AMENDOLA, G (2000) La ciudad posmoderna. Magia y miedo en la metrópolis contemporánea. Madrid: Editorial Celeste.

CRARY, J. (1997) Espectáculo, atención, contramemoria. En Krauss: October, the second decade, 1986-1996, p.414-425

GUARNER, J.L (1993) Muerte y transfiguración. Historia del cine americano III (Hollywood, 1960-1992)". Barcelona: Editorial Laertes.

SHOHAT, E. y STAM, R. (2002) Multiculturalismo, cine y medios de comunicación. Barcelona: Editorial Paidós.

WOOD, R. (1985). An introduction to the american horror film. En Nichols, B. Movies and Methods V. 2, University of California Press, p. 195-220.