

ADELANTO

JUEGOS DE GUERRA

CENTROS Y PERIFERIAS DEL CINE BÉLICO



PERRO BLANCO LIBROS

Guerra de los muertos

Por Ignacio Balbuena

Si tuviéramos que nombrar un solo género como mayor representante de la historia social, sin dudas sería el terror. Históricamente, se han leído sus diversos monstruos como metáforas de momentos de ansiedad histórica, desde La Invasión de los Usurpadores de Cuerpos (Don Siegel, 1956) como metáfora del Temor Rojo, a la interpretación de Godzilla como el resultado de la angustia post-nuclear de la sociedad japonesa. Y si el terror es el género que más se presta al comentario social, George Romero con su saga de zombis es su exponente más importante. Todas sus películas de zombis son también sátiras incisivas sobre la sociedad moderna. La Noche de los Muertos Vivos es probablemente su película más estudiada, con personajes y decisiones formales que recuerdan a los conflictos raciales de los sesentas y la guerra de Vietnam. En el resto de su hexalogía, Romero se dedicó a explorar otros temas como el consumismo, el fracaso del desarrollo de la ciencia en un contexto militar, el post-capitalismo, el advenimiento de las fake news y la democratización de la producción de información.

La influencia de Romero persiste al día de hoy, y es notable destacar también cómo el zombi de sus películas pasó de ser un artefacto contracultural a formar parte del mainstream en su máxima expresión. Está en los cómics y la tv (The Walking Dead), en los videojuegos (Resident Evil, The Last of Us, este último tan deudor de Cormac McCarthy como de Romero) y, claro, en la película que desde el nombre confirma la vinculación explícita del cine de zombi con el género bélico: Guerra Mundial Z. En la película de Marc Forster de 2013, los zombis son una pandemia global que pone al mundo entero en estado de emergencia. En la película protagonizada por Brad Pitt, el apocalipsis zombi abandona toda potencia metafórica posible y se vuelve un conflicto internacional. Hay una esperanza puesta en las instituciones (la ONU, la OMS, las fuerzas militares) y en la posibilidad de la unión de la humanidad en contra del gran otro que es el zombi. Los últimos minutos incluyen una voz en off que invita a unirse al combate y resistir.

Es razonable entonces que Romero la deteste. Por un lado, porque es un blockbuster, un film grandote hecho dentro del sistema de estudios sin demasiado margen para el comentario subversivo, es decir, una película completamente opuesta en su realización y

sensibilidad a los films de zombi de Romero. Pero también porque Romero encara los aspectos bélicos de sus películas, ya sean los espacios o los personajes, siempre desde un profundo pesimismo. En el mundo post-9/11, los zombis apelan a una narrativa de supervivencia grupal, pero Romero -que empezó su carrera en un contexto de descontento civil muy grande- mantiene el ojo atento y es siempre desconfiado. Los militares nunca quedan bien parados en sus películas, que muestran básicamente la evolución de una guerra sin fin contra un enemigo tan implacable como maleable en su potencia metafórica. Consideremos las primeras cuatro películas, que de alguna manera ocurren en una cronología consistente (Diario de los Muertos funcionó como un reboot). Cada una de ellas funciona como una unidad aislada, en términos de las historias que cuentan y los personajes que pueblan las historias. Los espacios son diferentes: una casa en el medio de la nada, un shopping, un búnker militar, un rascacielos lujoso rodeado de un barrio hundido en la miseria. A su vez, cada espacio resulta funcional a la historia y el comentario social de cada película. El protagonista negro resiste hasta el final solo para ser confundido (¿o no?) por un zombi cuando se asoma por la ventana en la última secuencia. La Guardia Nacional y un grupo de rednecks se dedican a cazar zombi a los tiros, acompañados por un helicóptero. La puesta en escena naturalista parece simular un documental, y la violencia gráfica de la película es similar a la violencia mostrada por televisión en la época, cargada del horror de la guerra y alzamientos civiles en protesta. Hay una alusión explícita al search and destroy ejecutado en Vietnam, las operaciones militares en las que era importante el conteo de muertos y no la estrategia. Hay también una doble lectura: la película puede ser interpretada como la propia guerra de Vietnam, en la que las autoridades, tan ineptas como violentas, no hacen más que cazar impunemente a un enemigo, y también una resistencia a ella, en la que los zombis representan al soldado, mostrado por Romero como una fuerza implacable pero despojada de voluntad y empatía. El protagonista negro se resiste al contagio (a ser reclutado) y finalmente es asesinado por las autoridades. Las últimas escenas, además, refuerzan la idea de la película como una representación de los conflictos raciales históricos de los EE.UU. La película termina con el grupo de tiradores blancos que cuelgan al protagonista muerto con ganchos y lo queman: “uno más para la hoguera”.

El Amanecer de los Muertos se distingue por ser la película de Romero que aborda el tema de la adicción al consumo. Los zombis deambulan por un centro comercial, en un espacio “importante para ellos, que les trae recuerdos”, como dice uno de los

personajes. Pero, si bien este es el eje central, el tema de la secuela, hay una continuación del aspecto militar en algunas escenas clave. En las secuencias iniciales de la película vemos un grupo SWAT irrumpiendo en un edificio en el que los habitantes se niegan a entregar a sus muertos. Pero, en vez de operar protegiendo a la gente, un integrante del equipo se deleita con la situación y empieza a disparar sin control tanto a los zombis como a la gente inocente, que, no casualmente, son gente de color y latinos. Otra escena parece conectarse con el final de la película anterior, cuando los protagonistas están escapando y ven a un grupo de personas combatiendo zombis. Desde un helicóptero, toman dimensión de la gravedad del conflicto: “están en todas partes, estos rednecks probablemente están disfrutando esto”. El punto de vista de la escena se traslada entonces a los mencionados rednecks, que toman café y cerveza y disfrutan de una sesión de tiro al blanco con los zombis de los alrededores. Los acompañan médicos, bomberos, policías y miembros del ejército, que aparecen sonrientes y despreocupados, sacándose fotos, disfrutando de la posibilidad de matar impunemente a ese otro que es el zombi. Para Romero, las fuerzas militares no son otra cosa que una amenaza más en un mundo de creciente anarquía. La narrativa bélica pasa entonces por los civiles, que deben encontrar la forma de sobrevivir, viajando y juntando recursos en un mundo que es una zona de guerra infinita, en el que las instituciones confiables de la civilización empiezan a desmoronarse.

El Día de los Muertos representa un avance en la cronología (el mundo ya está prácticamente perdido, con pequeños puñados de sobrevivientes desconectados entre sí y una ratio de zombis de 400.000 a 1) a la vez que una nueva muestra de cómo las fuerzas militares actúan en el apocalipsis. La propuesta del film parece sencilla: en un búnker militar se intenta encontrar la cura para la pandemia zombi mientras los militares intentan rescatar civiles de las ciudades en ruinas. Por primera vez, vemos al aparato militar en funcionamiento para tratar de solucionar activamente la crisis pero, a lo largo de la película, la situación se complica, naturalmente para mal. Para empezar, la relación entre la ciencia y las fuerzas militares, representadas por un científico apodado Dr. Frankenstein y un militar estereotípicamente violento llamado Rhodes, son tensas. Cabe destacar que para Romero ninguna institución prevalece necesariamente sobre la otra; los militares son sicóticos agresivos pero el científico principal del búnker aparece como una especie de loco consumido por su hibris, que alimenta un zombi con cierto grado de inteligencia mediante restos de soldados

caídos y practica operaciones de dudoso rigor ético. Si en la original el zombi estaba explicado como resultado de la radiación de un satélite, un remanente del “zombi irradiado” propio del cine clase B de los años cincuenta, que funcionaba como metáfora de la amenaza nuclear y la lluvia radioactiva, en Día de los Muertos hay una búsqueda científica de la resolución de la pandemia zombi, que contrasta con los métodos militares más vinculados a la fuerza bruta y el ejercicio de la violencia hacia la sociedad civil. Finalmente, la ciencia también fracasa pero más por la locura de un científico en particular que por la institución en sí misma.

De todas formas, y a pesar de tener por primera vez un espacio, un escenario y personajes explícitamente bélicos, la película funciona como un drama en donde Romero aprovecha el contexto (apocalipsis zombi, ciencia vs. poder militar) para centrarse en los personajes, en un conflicto a escala más pequeña entre las personas en disputa, enloquecidas por el aislamiento y la enormidad del apocalipsis zombi a su alrededor.

Los militares tampoco corren mejor suerte en Tierra de los Muertos. En esta última película, tenemos un escenario cercano a la ciencia ficción, en un mundo post-apocalíptico con un Dennis Hopper desatado al mando de un grupo de soldados que ofician básicamente de matones. Y si en las otras películas los militares aparecen como ineficaces o peligrosos para la población civil en general, en esta son directamente mercenarios al servicio de un capitalista que fuma habanos y toma champagne en la parte superior de una torre. Es también la primera película de la saga con escenas explícitamente bélicas de mayor escala: tenemos tiroteos entre militares y zombis, mercenarios traicioneros con rifles, un camión gigante capaz de disparar misiles teledirigidos y escenas más cercanas a la acción de una película de Mad Max que una de terror de bajo presupuesto. Y si hasta el momento las películas reducían la acción a un solo espacio, en Tierra de los Muertos tenemos espacios diversos y facciones contrarias en conflicto. El conflicto bélico aparece entonces no contra el zombi (representado con empatía, algo que vimos con el zombi Bob de la película anterior), sino entre diversas facciones de la humanidad. Capitalistas con mercenarios, civiles que parecen refugiados de una guerra fronteriza, separatistas con armas de destrucción masiva. Los zombis son sólo una facción más que intenta sobrevivir.

Finalmente, tenemos las dos últimas películas realizadas por Romero antes de su muerte, que pulsaron el botón de reset en la cronología y nos llevaron de nuevo al día cero del conflicto. En *Diario de los Muertos* hay un abandono total de la agudeza satírica, y la voz en off, panfletaria, va enumerando los temas de la película: posibilidad de acceso ilimitado e irrestricto a la información, necesidad de voces disidentes en la comunicación, el papel de internet, la manipulación de los medios. Y, si bien la película es entrañable, se extraña ese espíritu subversivo y juguetón de las anteriores. Algunas escenas conservan el típico tono romeriano: los protagonistas encuentran a un grupo de negros armados hasta los dientes que dicen: “we’ve got the power”. Como si hubieran aprendido de la muerte de Ben en la primera, estos negros decidieron armarse porque saben que las fuerzas de seguridad son ineficaces o directamente asesinas. Luego, el propio Romero aparece en un cameo, caracterizado como un oficial. Hace una nota en TV y da un falso testimonio acerca de los zombis sobre algo que los protagonistas vieron suceder y saben que no fue así, “los medios nos mienten, el gobierno les miente a ellos”. Antes de que fueran tendencia, Romero anticipa las fake news y pone a un militar al frente de ellas. Luego, miembros de la Guardia Nacional se encuentran con los protagonistas y los agreden e intimidan para finalmente robarles. Pero Romero tampoco deja a los civiles libres de responsabilidad en esta secuela. Un personaje le dice al protagonista que se dedica a grabar obsesivamente todo lo que pasa: “en la guerra es sorprendentemente fácil matar. En especial para la gente que no lo hace. Siempre hay alguien como vos, dispuesto a registrar todo. Pero esto es un diario de crueldad”.

En *La Reencarnación de los Muertos*, Romero nos cuenta una historia desde el punto de vista del grupo de militares de la película anterior, que terminan varados en una isla aislada de la civilización, donde dos familias con filosofías opuestas respecto de cómo tratar a los zombis viven en constante disputa. Resulta apropiado que éste sea el cierre de la saga. Después de mostrarnos a lo largo de décadas y en cinco películas el fracaso del militarismo como respuesta ante la transformación del mundo en un infierno, Romero cierra el círculo y nos pone en una suerte de western, tanto en su iconografía (sombrosos, rifles, caballos) como en su carácter fronterizo y limítrofe, con filosofías en pugna que pueden ser el semillero de tiroteos, e incluso conflictos armados de gran escala. Después de todo, la guerra no es contra los zombis, sino entre humanos, y sólo hacen falta dos personas enojadas con armas para empezar una.