

PROZAC PARA ZOMBIS. LA SENTIMENTALIZACIÓN CONTEMPORÁNEA DEL MUERTO VIVIENTE EN LA TELEVISIÓN

ALBERTO NAHUM GARCÍA MARTÍNEZ
Universidad de Navarra
albgarcia@unav.es

Recibido: 15-01-2016
Aceptado: 01-06-2016



RESUMEN

El artículo estudia uno de los fenómenos más populares en la última ficción televisiva –la figura del zombi– y cómo su evolución está ligada tanto a la dinámica propia de cualquier género artístico como al «giro afectivo» de la sociedad contemporánea. Para analizar la sentimentalización del zombi contemporáneo, en primer lugar se explorará la condición metafórica que tradicionalmente ha ido amarrada a estas narrativas desde su reinención por parte de George A. Romero. A continuación, se estudiarán las causas y se detallarán ejemplos de la progresiva humanización que ha protagonizado el muerto viviente en cine y televisión. Por último, el artículo se centra en tres series contemporáneas que abordan el zombi desde perspectivas estilísticas, temáticas, ideológicas y emocionales innovadoras: *In the Flesh* (BBC Three, 2013-2014), *Les Revenants* (Canal Plus France, 2012-2015) e *iZombie* (The CW, 2015-).

PALABRAS CLAVE: TV Horror, Zombi, *In the Flesh*, *Les Revenants*, *iZombie*.

ABSTRACT

This article analyses one of the most notorious TV trend in the last years –the zombie–, and how its evolution is related to the usual dynamics that features every artistic genre, but also to the «affective turn» that contemporary society is experiencing. In order to analyse this cultural phenomena, firstly we will explore the metaphorical condition that traditionally has been associated with zombie narratives since George A. Romero reinvention. Next, we will study –by taking a close look to some examples– the causes for the ongoing humanization the living dead have gone through both in cinema and television. Lastly, we will scrutinize three recent TV Shows dealing with the zombie

myth from stylistic, thematic and ideological innovative perspectives: *In the Flesh* (BBC Three, 2013-2014), *Les Revenants* (Canal Plus France, 2012-2015) and *iZombie* (The CW, 2015-).

KEY WORDS: TV Horror, Zombie, *In the Flesh*, *Les Revenants*, *iZombie*.



1. INTRODUCCIÓN

La figura del zombi ha infectado la cultura popular contemporánea. Lo que durante años permaneció como un subgénero propio de la serie B y minoritario en espectadores, lleva más de una década haciéndose un hueco en el *mainstream* (Hubner, Leaning y Manning, 2015: 3-10; Bishop, 2015: 5-21), hasta el punto de servir como reclamo, incluso, de apps de fitness que simulan los gruñidos de un muerto viviente para estimular el sprint del usuario. La presencia del zombi goza de una extraordinaria vitalidad en el ámbito de los videojuegos (*State of Decay*), el cine de Hollywood (*World War Z*), la literatura (*Jane Eyre Z*), la novela gráfica (*The Walking Dead*) y, como abordará este artículo, también en la ficción televisiva contemporánea. No en vano, la adaptación catódica de *The Walking Dead* (AMC, 2010-) lleva seis temporadas cosechando un éxito de resonancia mundial.

Mientras que la mitología vampírica reflexiona en torno al amor y al deseo sexual y los hombres-lobo apuntan hacia la animalidad del hombre, los zombis –seres planos y brutos que jamás sentían con sus víctimas– suelen ofrecer una lectura de corte esencialmente sociopolítico. O, como sintetizaba Alessandra Stanley, «Los zombis son de Marte y los vampiros de Venus» (2010). Sin embargo, en los últimos años es posible detectar cómo, siguiendo la estela de la literatura y el cine, los relatos zombis de la televisión han comenzado a proponer muertos vivientes mucho más empáticos, emocionales y complejos.

Para analizar este fenómeno, este artículo se estructurará en tres partes. En primer lugar, repasaremos la génesis de la figura del zombi, atendiendo especialmente a su potencia metafórica para reflejar las ansiedades socioculturales de cada época. A continuación, pondremos en contexto el proceso de sentimentalización que ha soportado este mito, ubicándolo en el

contexto de lo que la Sociología denomina «cultura emocional». Y, por último, siguiendo la perspectiva y metodología de los estudios culturales, nos detendremos en tres series que, desde matices ideológicos y terapéuticos complementarios, exhiben la evolución del no-muerto en la televisión contemporánea: la británica *In the Flesh* (BBC Three, 2013-2014), la francesa *Les Revenants* (Canal Plus France, 2012-2015) y la estadounidense *iZombie* (The CW, 2015-).

Escoger estas tres series permite, en primer lugar, darle un carácter global a nuestro análisis. Son shows producidos en geografías y tradiciones televisivas distintas y, sin embargo, reflejan un patrón temático similar, evidenciando que se trata de una tendencia cultural y estética. Además, se trata de tres propuestas que han gozado de éxito de público: *In the Flesh* tuvo una primera temporada corta, incluso para los estándares británicos, y fue renovada por una segunda, disfrutando de un amplio seguimiento crítico en la prensa británica tanto generalista como especializada (véase, por ejemplo, Jeffries, 2014, y Mellor, 2016). *Les Revenants* ha sido uno de los estandartes de la nueva ola de producción televisiva europea, junto a series como *Engrenages* (Canal Plus France, 2005-), *Borgen* (DR1, 2010-13), *Gomorra* (Sky Italia, 2014) y un nutrido etcétera. Con su *high-concept* como reclamo, esta apuesta gala se ha emitido en numerosos países europeos, fue comprada por el estadounidense Sundance Channel y llegó a generar, incluso, un remake americano. Críticos de referencia como James Poniewozik en *The New York Times* (2015) o Todd Van der Verf en *The A.V. Club* (2013) la saludaron con efusividad. La tercera serie elegida, *iZombie*, apunta una menor ambición artística, pero su concepto—dentro de un canal especializado en público post-adolescente—se ha consolidado y ha sido renovada para una tercera entrega, algo que en el congestionado ecosistema de la ficción televisiva americana actual, especialmente en las networks, es sinónimo de éxito.

2. EL ZOMBI COMO METÁFORA SOCIOPOLÍTICA

El papel metafórico del zombi no es algo novedoso. Al contrario, está presente desde sus orígenes fílmicos, cuando el *White Zombie* de Halperin (1932) sugería una lectura implícita sobre el miedo a una insurgencia racial, tanto en el Sur de Estados Unidos como en las colonias. Desde entonces, su capacidad simbólica ha mudado al ritmo de la sociedad que lo engendraba como producto cultural. Como ha escrito Tollefson: «Las películas pueden ser un medio ideal para generar mitos que cartografían el paisaje rápidamente

cambiante del siglo xx». Y añade: «Estos cine-mitos (...) siempre llevan el sello de un tiempo, lugar y cultura específico» (citado en Browning, 2011: 45). Mucho ha cambiado, por tanto, la capacidad semántica del zombi desde los años treinta del pasado siglo hasta hoy.

2.1. *Del Caribe a George A. Romero*

A diferencia del origen centroeuropeo de la mayoría de monstruos y seres sobrenaturales que han caracterizado al género de terror, el zombi es una figura nacida del folklore caribeño. Se trataba de un ser ligado originalmente a Haití y el vudú, reanimado mediante el uso de la magia negra y cuyas lecturas sociopolíticas iban anudadas a la esclavitud y el colonialismo. Los referentes literarios del mito son escasos –Lovecraft, Shelley, Matheson– y el cine clásico lo exhibió en la gran pantalla con cuentagotas –Tourneur, el citado Halperin–. La falta de precedentes narrativos robustos permitió que George A. Romero refundara la mitología zombi, estableciendo las características de las que aún hoy bebe el subgénero. En primer lugar, a diferencia de otros monstruos, destaca cómo el zombi exhibe en su propia carne las heridas y la putrefacción de su muerte. Los zombis «amenazan la estabilidad y la seguridad no solo a través del peligro para la vida, sino a través de sus propios cuerpos, una imagen cruel de desintegración y presagio de una civilización que se desmorona» (Tenga y Zimmerman, 2013: 78–79).

Guiado por un reflejo animal por alimentarse de otros humanos, el cuerpo abyecto y en desintegración del zombi mantiene una similitud siniestra con el humano (más aún cuando los muertos vivientes son «conocidos» por otros personajes¹), pero vaciado de cualquier atisbo cognitivo o emocional. Los zombis de *The Night of the Living Dead* (Romero, 1968) ni sienten ni padecen. Solo emiten sonidos guturales y anhelan devorar vísceras humanas. En consecuencia, el terror proviene de la amenaza insistente de la muerte, infecciosa y caníbal.

Pero, además, como sintetiza Kyle W. Bishop, estos relatos siempre se ubican en un paisaje apocalíptico que especia el subgénero con tres características decisivas: el desplome de las infraestructuras sociales, el cultivo de

1. Es el mismo espejismo de lo humano que, en la popular *The Walking Dead*, hacía imposible apretar el gatillo a Morgan Jones en el piloto (1.1.), insuflaba fuerza al melancólico «Test Subject 19» (1.6.) o convertía la inesperada aparición de Sophia en la granja de Hershel en una patada en el estómago para el espectador (2.7.). Incluso un villano como el Gobernador suavizaba su perversidad, durante la tercera temporada, al negarse a aceptar la transformación de su hija en zombi.

fantasías «survivalistas» y el miedo a otros seres humanos, un recelo que alcanza niveles paranoicos tanto por la anarquía y escasez de recursos como por la facilidad de los supervivientes –incluso los más queridos– para convertirse en zombis con la rapidez de una dentellada imprevista (Bishop, 2010: 21).

Estos rasgos permiten que una trama básica se repita, con las lógicas variaciones, en el subgénero zombi: un grupo de supervivientes busca refugio en un entorno seguro para enfrentarse a una amenaza que proviene tanto de los zombis como de otro grupo de hombres (Verevis, 2010: 17). Este instinto de supervivencia implica un salto dramático: «El camino que va de superviviente a justiciero es corto –explica Bishop–: con el desplome total de todos los sistemas gubernamentales de aplicación de la ley, la supervivencia de los más aptos se convierte en una realidad literal y muy sombría» (2009: 22). De hecho, si repasamos el largo recorrido transitado por los personajes de *The Walking Dead* comprobamos que esa misma peripecia básica –el resguardo para cobijarse de la amenaza– se repite cíclicamente: la granja de Hershel, Terminus, Alexandria. La novedad que imprime el relato serial, obligado a renovar sus conflictos, es la del viaje perpetuo, es decir, la inexistencia de un lugar seguro y habitable de forma continuada. Esto implica una visión nihilista donde el Apocalipsis, a diferencia del primer Romero, ya ha tenido lugar. Y resulta irreversible.

2.2. Una obra abierta

Como hemos apuntado, una de las características más llamativas de las narrativas zombi es su facilidad para adoptar lecturas sociopolíticas y culturales. Joe Tompkins advertía de cómo la crítica cinematográfica –tanto académica como especializada– cae en la sobreinterpretación del cine de terror como una forma de «consagrar su propia autoridad interpretativa y ejercer su poder cultural» (2014: 36). Aun teniendo en cuenta la cautela de Tompkins, sorprende la inagotable capacidad semántica del zombi.² Es precisamente su minimalismo –son originariamente lentos, inexpresivos, caníbales, gregarios, primarios e instintivos– lo que les permitía convertirse en una obra abierta a diversos significados, capaz de erigir alegorías que apuntaban al terror comunista, los deseos reprimidos, los derechos civiles de las minorías, el militaris-

2. En este sentido, resulta fértil el análisis de Martínez Lucena en su *Ensayo Z* (2012), en especial las páginas 65-132, en las que explora el muerto viviente relacionándolo filosóficamente con asuntos como la depresión, el suicidio, la eutanasia o el movimiento de los indignados.

mo y Vietnam, el consumismo, el miedo pandémico o, incluso, la lucha de clases.³

Así, los zombis comparten el carácter simbólico que tradicionalmente se ha atribuido a la literatura neogótica de terror: «Nos ayudan a encarar y disfrazar algunos de los más importantes deseos, dilemas y fuentes de ansiedad, desde la más interna y mental hasta la más ampliamente social y cultural» (Hogle, 2002: 4). A diferencia del vampiro, la originalidad del zombi, como detallaremos más abajo, se confinaba más a aspectos socioculturales, colectivos, dada la esencia del zombi como masa, horda, pulsión antropófaga, como monstruo radicalmente impersonal y falto de voluntad. En consecuencia no es de extrañar que «los zombis y la zombificación se conviertan en el vehículo perfecto para sintetizar las angustias (...) sobre la pérdida de la individualidad, la subversión política y el lavado de cerebro» (Verevis, 2010: 13). Sin embargo, es justamente esa naturaleza plana del zombi la que provoca que –más allá de la vacuidad gore del *exploitation* al estilo de las películas de Lucio Fulci– estas lecturas sociopolíticas resulten excesivamente literales. Así ocurre, por ejemplo, con la crítica del consumismo y los medios de comunicación en *Dawn of the Dead* (Romero, 1978). Los cuatro protagonistas huyen de la ciudad y se refugian en un centro comercial de las afueras de Pittsburgh. Mientras contemplan la caterva que rodea las instalaciones, Francine le pregunta a Peter: «¿Por qué vienen [los zombis] aquí?». Él responde: «Instinto. Memoria. Este era un lugar importante en sus vidas». O, más adelante: «¿Qué demonios son?», a lo que de nuevo Peter replica rotundo: «Ellos son nosotros. Eso es todo».

Ese *ellos son nosotros* habilita también una lectura hobessiana de la sociedad, repetida en prácticamente todas las historias de zombis: es habitual que haya humanos mucho más salvajes y malvados que los propios muertos vivientes. Esta estela se puede seguir hasta la actualidad, convirtiéndose en un tropo habitual en la adaptación televisiva de *The Walking Dead*: «Todo este tiempo huyendo de los zombis... te olvidas de lo que los humanos son capaces de hacer», se lamenta Maggie en «Made to Suffer» (3.8.). De hecho, el sustrato del *homo homini lupus est* permea el canon de las narrativas zombi, hasta el punto de elevar estos dilemas a la categoría de estatus prepolítico:

3. «Los zombis encarnan una suerte de imaginario histórico de la revolución proletaria; son una fantasía distorsionada de una sociedad postapocalíptica, sin clases, que articula las ansiedades del siglo xx hacia las masas y el contenido de la muchedumbre» (Boluk y Lenz, 2010: 141).

Rick: ¿De verdad quieres debatir si salvar a un tipo que conducirá a sus amigos directos a nuestra puerta?

Dale: Eso es lo que hace una sociedad civilizada.

Rick: ¿Y quién dice que aún somos civilizados?

Dale: No, el mundo que conocíamos se ha terminado. ¿Pero mantener nuestra humanidad? Eso es una elección (*The Walking Dead*, «Judge, Jury, Executioner», 2.11.).

En ese diálogo entre sociedad, civilización, violencia y humanidad, el relato zombi clásico, ubicado en un paisaje agónico y apocalíptico, exhibe una paradoja: la de que para que la raza humana sobreviva, haya de dejar de ser *humana* por un tiempo... para comportarse de forma salvaje, despiadada y utilitaria, si es necesario.

2.3. *La fatiga del género y su reinención*

Cualquier género implica, como ha escrito Steve Neale, «una heterogeneidad contenida y controlada», que opera jugando con un equilibrio entre «repetición y diferencia», «entre tensión discursiva y contradicción». Así, siguiendo a Neale, podríamos definir un género como un «sistema de orientaciones, expectativas y convenciones que circulan entre la industria, el texto y el receptor» (1981: 6). Esta formulación también es aplicable a los subgéneros, como lo es el zombi con respecto al terror; simplemente se trata de restringir aún más las características definitorias, cerrando el foco para aislar una serie de características comunes y privativas.

Pero, al mismo tiempo, los géneros también pueden abordarse desde un enfoque diacrónico. Es habitual delimitar en cualquier género, aunque sea de forma aproximada, una etapa de experimentación, de clasicismo, de manierismo y de deconstrucción. Esta evolución proviene, como explica Thomas Schatz, de que los géneros «deben continuamente variar y reinventar la fórmula genérica» (1981: 36). Leo Baudry explica esta tensión entre familiaridad y diferencia de una manera más explícita:

Los géneros cinematográficos esencialmente le preguntan a la audiencia: «¿Todavía quieres creer esto?» La popularidad es la audiencia respondiendo «sí». El cambio en los géneros ocurre cuando la audiencia dice: «Esa es una forma muy infantil de lo que creemos. Muéstranos algo más complicado» (2002: 179).

Sin embargo, no es razonable plantear esta línea temporal como algo rígido, en forma de punta de flecha. Al contrario: lo habitual es que dentro de

un mismo género coexistan propuestas clásicas junto con otras que renuevan, trastornan o parodian los códigos. Como insiste Gallagher, «un vistazo superficial a la historia del cine sugiere repetición cíclica antes que evolución» (citado en Keith Grant, 2007: 36). Por eso, como veremos más abajo, es posible que en la actualidad coexistan series que se ajustan con bastante fidelidad a las características estéticas y paisajísticas esenciales del subgénero zombi (*The Walking Dead*, *Z Nation*) con otras que vulneran de forma atrevida algunas de sus constantes temáticas o iconográficas (*In the Flesh*, *iZombie*).

Este vaivén –tanto evolutivo como cíclico– del género zombi puede sintetizarse en el trabajo del propio George A. Romero. En sus películas progresa la psicología del zombi para, en 2008, regresar a una situación de pre-apocalipsis con *Diary of the Dead* y monstruos que son, de nuevo, «puramente máquinas de deseo; son criaturas compuestas enteramente de deseo excesivo» (Boluk y Lenz, 2010: 136). Asimismo, la coexistencia de los períodos clásico, manierista y paródico se puede apreciar, por ejemplo, al comprobar que casi al mismo tiempo en que el remake hollywoodiense de *Dawn of the Dead* (Snyder, 2004) gozaba de intenso eco mediático con sus enrabiados corredores, el líder insurgente zombi Big Daddy nacía a las pantallas (*Land of the Dead*, Romero, 2005) y *Shaun of the Dead* (Wright, 2004) le aplicaba una irónica y divertida mirada al género. Algo similar ocurre años después: la *World War Z* (Forster, 2013), protagonizada por Brad Pitt, o la casquería de la tercera temporada de *The Walking Dead* convivían con una «zombedia romántica»: *Warm Bodies* (Levine, 2013).

Tras la sangrienta deriva europea del género a finales de los setenta y principios de los ochenta, fue *Return of the Living Dead* (O'Bannon, 1985) la obra que ejerció una cierta renovación al mezclar humor con terror y, sobre todo, saltarse algunas de las características habituales del zombi: éstos eran ahora capaces de hablar, correr e, incluso, seguir moviéndose sin cabeza. A principios de la década del 2000, en una confluencia donde se puede rastrear desde el éxito de los videojuegos al estilo *Resident Evil* o *Silent Hill* hasta el imaginario horripilante del post-11S y los terrores virales del mal de las vacas locas o la gripe aviar, el zombi regresó para quedarse, en especial tras el éxito de los rabiosos y acelerados engendros de *28 Days Later* (Boyle, 2002). Una de las novedades de la cinta de Danny Boyle era que los zombis no estaban completamente muertos, sino infectados. Esta condición de no-muerto es la que, precisamente, servirá en algunas de las series contemporáneas para rehabilitarles. Como parte de esa reinención genérica emerge el «zombi sintiente».

3. LA HUMANIZACIÓN DEL ZOMBI

La tesis de este artículo es que la humanización que ha sufrido la representación pop del zombi –más acusada en los últimos años– supone una muestra más de una tendencia que desde la sociología se ha denominado como «el giro afectivo» (Clough y Haley, 2007). Esta actitud enlaza con el concepto de «cultura emocional», que hace referencia, entre otros aspectos, a la creciente presencia del discurso terapéutico y la sentimentalización en todas las esferas de la vida social. Por «cultura emocional» se entiende «una colección de significados culturales y códigos operativos (o ‘técnicas’) por los que la gente gestiona, utiliza y entiende sus propias emociones y acciones» (García y González, 2016: 13). Como añade González, «el yo contemporáneo no es solo un yo altamente autorreflexivo, sino que, específicamente, es un yo *emocionalmente* reflexivo que continuamente acude a sus emociones en busca de auto-conocimiento» (2012: 5).

En este sentido, estudiar la evolución del zombi y detenerse en algunas de sus últimas innovaciones televisivas nos sirve para pensar diversas manifestaciones destacadas de nuestra conducta de vida actual. Porque solo partiendo de ese yo contemporáneo –obsesionado con el conocimiento a través del sentimiento– es posible entender cómo hasta lo espeluznante logra endulzarse. Esta domesticación de lo espantoso se exhibe, además, como vehículo terapéutico para la superación del trauma, la convivencia con el duelo, el alivio de la pena o la pregunta sobre la propia identidad.

3.1. *Robots que sueñan, vampiros vegetarianos, zombis deprimidos*

Esta tendencia hacia la emocionalización de todas las esferas del ámbito público es la que explica la humanización de –la empatía con– muchos de los villanos tradicionales del género fantástico. Esta idea siempre ha estado más presente en la ciencia ficción, donde una de las constantes genéricas ha sido, precisamente, las capacidades humanas de robots, máquinas y replicantes. Desde el Tik Tok de Frank Baum hasta los muñecos cibernéticos de la Dra. Calvin en el *Yo, Robot* de Asimov en literatura; desde la Maria de *Metropolis* hasta el Roy Batty de *Blade Runner* en cine; o, por centrarnos en la ficción televisiva, desde la Number Eight Boomer de *Battlestar Galactica* (Sci-Fi, 2004-2009) hasta el *sintético* Ash de *Black Mirror* (Channel 4, 2011-) o el grupo de androides rebeldes de *Äkta människor/Real Humans* (SVT1, 2012-2014) y su remake estadounidense *Humans* (AMC, 2015-). En todos ellos late la interro-

gación sobre qué nos hace humanos, los límites emocionales de las creaciones robóticas, el levantamiento contra el creador y otras cuestiones de fecunda lectura metafórica, antropológica y metafísica.

Un movimiento similar se puede encontrar en torno a la figura del vampiro. La amplitud de la literatura académica sobre esta metamorfosis (Kane, 2006; Abbott, 2007; Clements, 2011; Silver y Ursini, 2011) desgrana cómo la maldad original del vampiro ha quedado conjurada, aliviándose mediante una *ricification* –en alusión a la serie de novelas, *Crónicas vampíricas*, de Anne Rice– en la que múltiples noctívagos hematófagos han eliminado la sangre humana de su dieta, unas veces sustituyéndola por la de animales (el Louis de Pointe du Lac de *Interview with the Vampire*), otras por bebidas sintéticas (*True Blood*, HBO, 2008-2014). También ahora los colmillos de la noche se mezclan con los ambientes sociales más dinámicos (la franquicia *Twilight*) o, incluso, lucen una envidiable piel torneada, como la de los hermanos Stefan y Damon Salvatore en la serie *The Vampire Diaries* (The CW, 2009-).

Esta actualización que convierte al chupasangre en alguien inofensivo y *cool* han llevado a Tenga y Zimmerman a afirmar que «el zombi ha superado al vampiro como fuente de terror y repulsión, porque el vampiro se ha vuelto tan “civilizado” que necesita un alter ego que soporte la carga de la monstruosidad» (2013: 76). Sin embargo, como estamos tratando de evidenciar en este artículo, el zombi también atraviesa en los últimos años un proceso análogo de *civilización*.

3.2. De Bub a R. pasando por Big Daddy⁴

Como cualquier elemento de la cultura popular, el zombi ha sido reciclado en todo tipo de formatos: desde míticos vídeos musicales (el *Thriller* de Michael Jackson de 1983) hasta recientes anuncios de televisión (para la compañía de mensajería Fedex, las baterías de coche DieHard, el automóvil Honda Civic, por ejemplo), pasando por animación para niños como en la deliciosa y emotiva *Paranorman* (Fell y Butler, 2012) o en un divertido episodio de *George of the Jungle* («FrankenGeorge», 1.11.).

Sin embargo, más allá de esas lecturas juguetonas, es relevante constatar cómo en las películas que constituyen el canon del subgénero es posible

4. Se puede encontrar un análisis más minucioso de estos personajes fílmicos que paulatinamente humanizan la figura del zombi en Bishop (2010: 158-196; 2015: 163-179)

apreciar una progresiva humanización del zombi. Para lograrlo es necesario que lo intersticial, lo impuro –por emplear la noción del terror en Carroll (1987: 55-56)–, deje de serlo y vaya recobrando la forma humana: es decir, que emerjan seres capaces de pensar, tener voluntad y demostrar emociones. En consecuencia, así se va facilitando la identificación del espectador y la empatía hacia el monstruo.

Sin ánimo de exhaustividad, podemos recordar cómo, de nuevo, fue George A. Romero el primero en abrir camino con su Bub de *Day of the Dead* (1985), un *pupilo* del Dr. Logan que demuestra capacidad para recordar ciertas acciones de cuando era un ser vivo (como saludar militarmente o pasarse la máquina de afeitar), padecer sentimientos (su enfado cuando descubre el asesinato de su *adiestrador*) e, incluso, exhibir una capacidad cognitiva básica (es capaz de desencadenarse y perseguir a Rhodes hasta acabar con él).

Desde una perspectiva paródica, el desenlace de *Shaun of the Dead* «proyecta un futuro en el que el terror está domesticado e integrado en la vida cotidiana» (Boluk y Lenz, 2010: 139). Dándole una vuelta de tuerca irónica al carácter esclavo del zombi original, pre-Romero, la clausura de la película de Wright desactiva cualquier atisbo amenazante del espantajo purulento para insertarlo en tareas de ayuda o compañía. No en vano, Ed, el amigo inseparable de Shaun, despide la película en el cobertizo, prolongando uno de los motivos visuales del inicio del film: los dos treintañeros perdiendo el tiempo –jugando– con la videoconsola. Con la particularidad de que ahora Ed es realmente –y no de forma metafórica como en el inicio del film– un zombi. Un empleo similar –como sirvientes– es el que espera a los zombis que han sido dominados en *Fido* (Currie, 2006), una *zombedia* canadiense ambientada en los años cincuenta.

En 2005, Romero regresó al subgénero que más popular le había hecho con *Land of the Dead*. En esta ocasión, la trama se ubica años después del estallido, en una ciudad amurallada en la que se presenta una fuerte lucha de clases. En ese entorno, Romero nos presenta unos zombis, liderados por el antiguo empleado de gasolinera Big Daddy, capaces, no solo de sentir pena por la muerte de sus compañeros *de raza* y ansias de venganza contra el villano del film (el pérfido gobernante de la ciudad), sino también de organizarse cuasi-militarmente para asaltar la fortaleza en la que moran los hombres privilegiados.

En esta evolución el zombi va adquiriendo cada vez más capacidad para sentir y actuar con voluntad (en las propuestas dramáticas de Romero) e, incluso, se convierte en alguien estimado por los humanos (en las comedias

Fido y Shaun). El siguiente paso en la innovación genérica pasa por convertir al zombi en objeto de amor romántico. Es lo que hace el R. de *Warm Bodies* (Levine, 2013), donde, además, el relato está contado desde el punto de vista del monstruo. Estos precedentes han pavimentado el camino para el desembarco del zombi en un medio generalista como el de la televisión. Y, lo que aquí nos interesa, para propuestas que siguen ahondando en la humanización de una criatura hasta hace poco temible y viscosa.

4. TV ZOMBI: LAS VÍSCERAS SE HACEN MAINSTREAM

Una figura tan grotesca y sangrienta también se ha convertido en moneda corriente de la ficción televisiva. Más allá de apariciones episódicas en clásicos como *Buffy the Vampire Slayer* (The WB/UPN, 1997-2003), *Supernatural* (The BW/The CW, 2005-) o, incluso, *The Simpsons* (Fox, 1989),⁵ fue una miniserie británica la primera que capturó el *zeitgeist* gore y lo recicló para el gran público de la pequeña pantalla. Creada por Charlie Brooker, *Dead Set* (E4, 2008) se compone de cinco episodios que, repletos de excesos hemoglobínicos, deslizan una crítica sociomediática palmaria ya desde su premisa: un virus zombifica todo el Reino Unido... excepto los aislados habitantes de la casa del programa de telerrealidad *Gran Hermano*.

Pero el verdadero mordisco lo dio, lo hemos apuntado con anterioridad, una de las series de mayor éxito de público de la última década: *The Walking Dead*. La epopeya de la AMC actualiza con solvencia los códigos clásicos del subgénero: una turba de zombis lentos y hambrientos, escenarios post-apocalípticos, violencia explícita, imaginarios del miedo, el *Otro* humano como amenaza, apertura del texto a lecturas políticas y una trama de imposible huida y frágil búsqueda de refugio. A su rebufa han nacido, por ejemplo, otras teleficciones como *Z Nation* (Syfy, 2014-), una aproximación de factura clásica, pero con un guión disparatado y a ratos autoparódico, o *Helix* (Syfy, 2014-2015), que presenta a un grupo de científicos desterrados en una estación de investigación del Ártico, donde un virus va infectando a sus trabajadores. Esta tendencia ha continuado adoptando puntos de fuga novedosos, que dibujan nuevos horizontes para el género, como estudiaremos a continuación.

5. Se puede rastrear la aparición del zombi en las series de televisión anglosajonas en Jowett y Abbott (2013).

4.1. In the Flesh: *la culpa y las identity politics*

Tras una guerra civil contra los zombis, los humanos han vencido y la sociedad ha conseguido curar parcialmente el estado de los *rabiosos* –así los denominan en esta serie británica– y catalogarlo como una enfermedad crónica. Los tienen confinados en gigantescos centros sanitarios donde médicos, biólogos y psiquiatras tratan a estos afectados por el «Síndrome de Parcialmente Muertos». Cuando están preparados (¿curados?), los devuelven a sus vidas antiguas. La serie explora, en consecuencia, el regreso a casa, a una familia que no tiene manual de instrucciones para el retorno de los muertos; la confrontación con un hábitat hostil: un pequeño pueblo que creó una milicia para combatir a los salvajes; y, sobre todo, el drama adolescente de alguien que no encuentra su sitio. No es casualidad que una de las primeras escenas nos muestre al protagonista recibiendo –como si se tratara de un paciente con depresión– una especie de terapia en la que el médico-científico trata de convencerle de su ausencia de culpa y su necesidad de salir al mundo cuanto antes: «Precisamente por eso estás preparado: ¡estás sintiendo!». La «cultura emocional» que citábamos antes se presenta aquí, por tanto, de forma explícita como catalizador: lo que le convierte en hábil socialmente, incluso en aceptablemente humano, es su capacidad para sentir.

Poco después, cuando Kieran le expresa que sus padres no le aceptarán porque es un *rotter* y ha matado gente, el facultativo le obliga a repetirse a sí mismo una frase que ahuyente el estigma, incluso del propio apelativo «zombi»: «Sufro un “Síndrome de Parcialmente Muerto” y lo que hice en mi estado sin tratamiento no fue culpa mía» (1.1.). Esta escena del piloto explicita que los *rabiosos* que fueron vencidos por los humanos conservan memoria de las acciones bárbaras que cometieron tras levantarse de sus tumbas, lo que recarga con capas de culpa y vergüenza su reinserción social y familiar. Como ha visto Abbott, propuestas como esta de la BBC Three resultan sintomáticas de la contradictoria relación que la sociedad occidental mantiene con la muerte:

Si, como Gorer y Kamerman argumentan, la sociedad contemporánea está incómoda con la realidad de la muerte, prefiriendo mantener “la muerte fuera de nuestra vista” (Kamerman: 30) y evitando la cruda verdad de la muerte y la descomposición a través de la negación, la narrativa zombi fuerza tanto al público como a los personajes a encarar esta realidad a través de la apariencia cadavérica del zombi, que conserva las señales de su muerte (2016: 164-65).

Así, por ejemplo, en *In the Flesh* Kieran exhibe las cicatrices de cuando se cortó las muñecas y necesita, como todos los zombies rehabilitados, de lentillas y maquillaje para simular una apariencia externa humana. Es decir, la diferencia se esconde para *aparentar* normalidad, algo que provoca la rebelión de Amy en la primera temporada y de Simon, uno de los líderes del «Ejército de Liberación de los No-Muertos», en la segunda. Los zombies de *In the Flesh* no solo luchan por recuperar su individualidad, sino por poder exhibirla en la esfera social. En este sentido, la serie se opone a esa pulsión de masa, asimilatoria, que caracterizaba al zombi tradicional. Una criatura, además, que buscaba contagiar esa radical despersonalización «[deglutiendo] a todos aquellos cuya persona todavía no [había] sido consumida, homogeneizada, apaisada, apagada, asimilada rizomáticamente» (Martínez Lucena, 2012: 41). Sin embargo, aunque pueda sonar paradójico, la trama trueca esa aspiración de Kieran por exteriorizar su propio yo en la expresión de una identidad colectiva.

Por eso, más allá de la función simbólica, subsidiaria, que la ficción de terror puede ejercer en el espectador al naturalizar la muerte, *In the Flesh* también muestra la vigencia actual de lo que se han denominado *identity politics*. Como escribe Carolyn D’Cruz, en las *identity politics*⁶ «marcadores como el sexo, la raza, la tendencia sexual, la clase social o la nación intentan mantener su base como principios de organización fundamentales desde los que posicionar perspectivas teóricas y estrategias políticas para cambiar relaciones de poder» (2008: 2). Unas estrategias políticas que requieren necesariamente visibilidad para conquistar la agenda de tal o cual colectivo.

Así, acorde con la obra abierta que caracteriza al subgénero, Dominic Mitchell, el creador de la serie, despliega una premisa donde las alegorías pueden oscilar desde el conflicto de Irlanda del Norte o el estrés post-traumático hasta el racismo, la homofobia, el SIDA o la eutanasia. No es casualidad que en la primera temporada los tres principales afectados por el «Síndrome de Parcialmente Muertos» sean un soldado caído en Afganistán, una víctima de leucemia y un joven inestable que cometió suicidio. Es decir, en los tres casos, las vidas de los ahora *resucitados* y *curados* presentaban fallecimientos violentos, agónicos o inesperados. En todo caso, los exzombis son *outsiders*, gentes que se salen fuera de lo considerado como *normal*. Y la propia serie se

6. «Más que organizarse únicamente en torno a sistemas de pensamiento, manifiestos programáticos o afiliaciones partidistas, las formaciones políticamente identitarias normalmente buscan asegurar la libertad política de una comunidad específica marginalizada en su entorno más amplio. Los miembros de esa comunidad afirman o reclaman formas de entender su carácter distintivo que ponen a prueba caracterizaciones opresivas dominantes, con la finalidad de lograr una mayor autodeterminación» (Heyes, 2014).

esmera en presentarlos ante un entorno que los recibe con hostilidad, donde impera el prejuicio, el odio y la humillación social: en la segunda temporada, por ejemplo, se les obliga a todos a pasar por un curso de reinserción social, realizar trabajos comunales y llevar chalecos fosforitos donde se puede leer «Soy un Parcialmente Muerto y estoy devolviendo [lo que le he quitado a la sociedad]». Esa opresión –que puede ser real o percibida– es la que permite entroncar *In the Flesh* con la tendencia contemporánea de las *identity politics*, en las que el yo se define, primeramente, por rasgos colectivos, asiduamente ligados a la victimización y a una acción política guiada por el sentimiento antes que por la razón.

4.2. *Les Revenants*: el duelo y el *unheimlich*

Es evidente que incluir aquí este misterioso e hipnótico relato ambientado en una pequeña localidad de los Alpes franceses conlleva problemas taxonómicos. El *revenant* no es un zombi. Sin embargo, como parte de la evolución y *domesticación* del muerto viviente, la serie francesa supone un paso en la misma dirección. Como se explica en *Encyclopedia of the Zombie: The Walking Dead in Popular Culture and Myth*, el *revenant* (en ocasiones referido como el *revenant* vengativo) «es la forma de fantasma que más se asemeja al zombi. (...) Esta criatura reanimada es habitualmente el cadáver de una persona fallecida que regresa de la muerte para perseguir a los vivos, usualmente a los individuos que le hicieron daño mientras vivía» (Pulliam y Fonseca, 2014: 110).

La serie de Canal Plus Francia –que tuvo un fallido remake en el canal estadounidense A&E titulada *The Departed* (2015) y otra serie de premisa similar *Resurrection* (ABC, 2014-)– se sirve de esta criatura de origen centroeuropeo para establecer una reflexión sobre la pesadumbre de la ausencia y el duelo por el fallecimiento de los seres queridos. *Les Revenants* gasta un estilo enigmático, fascinante y poético que la aleja del censo visual habitual en el terror. Y, sin embargo, su trama, esquematizada, entronca con las típicas del género; lo que cambia es la forma, deliberadamente ambigua, de afrontar el prodigio de los difuntos que regresan en cuerpo y alma.

Como explican Jowett y Abbott, esa es una de las posibilidades que diferencian al relato televisivo del serial: en lugar de centrarse en el shock y en la difusión repetida y explícita del horror, el relato expandido permite explorar aspectos como los miedos colectivos y las respuestas emocionales de los personajes ante sucesos paranormales, horribles o sobrenaturales (Jowett &

Abbott, 2013: 31-55). En un movimiento metafísico similar al que luego empleará *The Leftovers* (HBO, 2014-), *Les Revenants* se vale de lo inexplicable para indagar en los lazos familiares, el ansia de maternidad, el estrés postraumático, la validez de la fe religiosa o el peso del pasado. En consecuencia, con *Les Revenants* la figura del *resucitado* vira de la interpretación social y política hacia una lectura de corte psicológico e intimista.

No es casualidad, por tanto, que la puesta en escena aspire a la suavidad estética y preciosista del melodrama y que el sobresalto tradicional del género permanezca prácticamente ausente. De hecho, a pesar de lo inquietante de *revenants* agresivos como Milan, la violencia gráfica apenas emerge en la serie. Asimismo, la iconografía zombi también es puntual: la descomposición que exhibe Camille al final de la primera temporada (1.8.); el carácter silente y gregario de los grupos de muertos vivientes que, ya en la segunda temporada, se encuentran al otro lado de la inundación; las brutales patadas que recibe Adèle en su vientre (2.1.), procedentes del niño engendrado con Simon, al que ahora siente como una aberración; y, sobre todo, las tripas de Sandrine siendo devorada por su hija (2.8.), en una alusión visual directa al seminal *The Night of the Living Dead* de Romero.

Precisamente por su ritmo glacial, su estilo refinado y su desprecio por aportar respuestas a los misterios, *Les Revenants* enfatiza su batida sobre las emociones de la pérdida y la pena. Y lo hace añadiendo unos matices de lo que Freud calificaba como lo siniestro (*unheimlich*): «Esa especie de lo espantoso que regresa a lo que una vez fue bien conocido y largo tiempo familiar» (2003: 124). Los personajes que regresan de la tumba mantienen su apariencia intacta, «conocida» y «familiar», sin ningún distintivo externo que marque la distancia entre los vivos y los *revenants*. Esto permite, por un lado, que el juego de emociones se ensanche al interactuar unos y otros, con el añadido del terremoto afectivo que supone volver a tocar a seres amados a los que se había perdido. Pero, por otro, el insondable misterio del regreso de los muertos y la imposibilidad para discernir el «nosotros» del «ellos» implica una fuente de ansiedad constante.

El retorno de Camille, Simon, Serge, Madame Costa o la inexplicable presencia del pequeño Victor no tiene apenas nada de monstruoso ni amenazante; al contrario, ni siquiera ellos son conscientes de su muerte ni del tiempo que ha pasado desde entonces, lo que provoca una extrañeza dolorosa, una contradicción –a veces insoportable– en quienes vuelven a *disfrutar* de su presencia, tras largo tiempo habiéndolos llorado. Es decir, los no-muertos ejercen como motores emocionales: remueven el pasado, agitando culpas y remordi-

mientos (la implicación de Pierre en el asesinato de un niño, los crímenes bárbaros de Serge); tuercen el curso del presente, como ocurre en el embarazo de Adèle y la muerte de Thomas; y condicionan el futuro, como evidencia la rendición familiar de Jérôme, Lena y Claire o la feliz playa en la que nos despedimos de Julie y Víctor.

De este modo, *Les Revenants* confirma la intuición de Abbott: el TV horror contemporáneo pretende «evocar no el miedo al dolor y la muerte de uno mismo, sino el miedo a la muerte de la familia y los seres queridos, desencadenando así el trauma de la pérdida, la aflicción y el duelo» (2016: 158). Un trauma que se beneficia, además, de la elasticidad del formato televisivo: la posibilidad de tener 20 horas para narrar esta historia de muertos que regresan permite una paleta de emociones mucho más amplia en cada personaje, facilitando ecos emocionales, iteraciones dramáticas y largos avances narrativos en las vidas de este puñado de no-muertos y sus seres queridos. El salto de seis meses que desencadena la segunda temporada supone para *Les Revenants* lidiar no ya con el sufrimiento de un duelo interrumpido por lo enigmático, como en la primera temporada, sino con el trauma provocado en toda una comunidad devastada por el azote de lo inexplicable. De este modo, con los *revenants* convertidos en una suerte de zombies existencialistas, tanto los vivos como los resucitados en ese pequeño pueblo alpino comparten las mismas inquietudes eternas: ¿quién soy? ¿por qué estoy aquí? ¿hay vida más allá de la muerte?

4.3. iZombie: empatía y heroísmo

«¿Está probablemente mal que cada vez que veo un cadáver piense “qué demonios estoy haciendo con mi vida”?». Este pensamiento que pronuncia en *voice over* Olivia «Liv» Moore, la protagonista de *iZombie*, encapsula varias de las innovaciones que la serie creada por Ruggiero-Wright y Thomas aporta con respecto al subgénero que estamos estudiando. La premisa argumental es la siguiente: una joven y dinámica estudiante de Medicina sufre un ataque zombi y su vida cotidiana –amorosa, laboral– se voltea drásticamente. Abandona a su prometido, se vuelve taciturna y comienza a trabajar en una *morgue*, para así poder tener fácil acceso a cerebros que la mantengan *estable*. Es decir, los zombies conservan una apariencia normal, así como su personalidad, su memoria y su inteligencia... siempre que no descuiden su dieta a base de sesos humanos. De hecho, *iZombie* no es «una serie sobre zombies, sino más bien es una serie sobre gente *tratando de no* convertirse en zombies después de

haber sido infectados» (The Psychologist, 2015). En realidad, ahí nace la primera ruptura de la serie con el canon de las narrativas zombis: la maldad del mito puede contenerse. Al igual que ocurría en los vampiros humanizados de *True Blood* o *The Vampire Diaries*, Liv ha encontrado una fórmula para embriagar su pulsión salvaje, sangrienta.

No es casualidad esa ausencia de violencia caníbal –tan definitoria del género en series como *The Walking Dead*–. *iZombie* se emite en The CW, un canal orientado al público adolescente y juvenil, responsable de propuestas como *Smallville* (2001-2011), *Gossip Girl* (2007-2012), o *Arrow* (2012-). La tradición de la cadena ha sido la de emitir dramas con acusados toques melodramáticos y tolerables por todos los públicos en su moralidad. *iZombie*, por tanto, opta habitualmente por el humor negro para casi parodiar sus situaciones más potencialmente sangrientas, al mismo tiempo que facilita la identificación con la zombi protagonista al escoger una actriz bella y joven (Rose McIver).

El empleo de la *voice-over*, además, nos presenta una zombi autoconsciente, que aprovecha este resorte cinematográfico para hacer cómplice al espectador de sus dudas íntimas y sus problemas para adaptarse a su nueva condición. No es el único recurso narrativo que comparte con *Warm Bodies*. En aquel film de Levine, R. se enamoraba de Julie tras haberse comido los sesos de su novio. De forma análoga, en *iZombie* los cerebros del depósito de cadáveres de los que se alimenta Liv le permiten desarrollar una empatía extrema: es capaz de tener flashbacks de los recuerdos de ese muerto, compartir sus habilidades e, incluso, adoptar ciertos rasgos de la personalidad de los despojos que acaba de degustar. Esto convierte a la serie de The CW en un thriller psicológico *stricto sensu*: cada cerebro sirve para arrancar un caso de la semana. Liv colabora con la policía, escondiendo su conocimiento de los secretos de tal o cual muerto bajo la excusa de que posee poderes psíquicos. La revolución genérica opera por completo: el zombi, ese mito del terror que en los sesenta era puro instinto animal, incapaz de sentir, acaba aquí transmutado en alguien que puede hacerse, literalmente, con la mente y el alma de otros. Con sus recuerdos, sus habilidades y sus afectos. Esta radical metamorfosis contradice la aseveración de Tenga y Zimmerman que rescatábamos más arriba (2013: 76): el zombi está dejando de aventajar al vampiro como fuente de miedo y repugnancia; al contrario, está emulándole en su proceso civilizatorio, integrador, positivo socialmente.

Porque la otra gran novedad es que *iZombie* supone un giro de 180 grados en la moralidad zombi: ya no es que no se trate del villano de la historia –algo que otros productos habían conjurado, como hemos analizado en estas

páginas–, sino que aquí se erige directamente en héroe, incluso en unas habilidades empáticas que lo acercan al superheroísmo. El paralelismo es tal que hasta se emula un tropo habitual en las historietas de los universos Marvel y DC Comics: Liv cuenta con la complicidad de un confidente –el doctor Ravi Chakrabarti– que conoce su identidad secreta. De aquellas hordas grotescas, violentas y abominables hemos desembocado en una guapa superheroína capaz de resolver los casos más intrincados, gracias, precisamente a su condición de muerto viviente.

5. CONCLUSIÓN

Como hemos tratado de demostrar a lo largo de estas páginas, el zombi –no solo en el cine, sino también en la televisión– se está domesticando, humanizando, para dejar de ser ese dispositivo de náusea y monstruosidad que lo definió durante décadas. Tres elementos se dan la mano en este cambio: en primer lugar, la lógica innovadora de una época especialmente fértil en la televisión y su necesidad de superar el mero shock, para enganchar a los espectadores de una manera más emocional y, por tanto, duradera. En segundo lugar, la persistencia de una dinámica propia de los géneros artísticos en los que la innovación constituye una necesidad vital. Y, por último, la omnipresencia de una cultura emocional que hace que hasta los mayores tabúes puedan ejercer como vehículo para la terapia, el duelo y la pena.

Para ilustrar esta transición del zombi, el artículo ha detallado cómo se refleja el no-muerto en tres series de televisión contemporáneas de éxito. *In the Flesh* neutraliza la emoción de la culpa, y reclama la individualidad al mismo tiempo que apuesta por la identidad colectiva para retratar a los *rabiosos* como una alegoría denunciatoria de diversos males sociales. En *Les Revenants*, por su parte, se diluyen las fronteras entre la vida y la muerte para erigir un relato –a veces siniestro, siempre melancólico– donde la herida de la pérdida –la aflicción, el duelo, la pena– jamás puede cicatrizar. Finalmente, la propuesta juvenil y amable de *iZombie* subvierte el mito del muerto viviente al emparentarlo con el heroísmo y la generosidad de su protagonista. Liv es una infectada que, lejos de generar terror o repulsión, se convierte en una figura clave para combatir el crimen, la injusticia y buscar el bien común.

Tras analizar estos ejemplos en profundidad, en los que los zombis abrazan todas las características de la cultura emocional contemporánea, parece que la ingeniosa frase de Alessandra Stanley con la que abríamos este artículo («Los zombis son de Marte y los vampiros son de Venus») tiene fecha

de caducidad. Habrá que encontrar a los nuevos monstruos horripilantes que los sustituyan en el planeta rojo del género de terror, ahora que hasta los zombis reclaman abrazos y que les receten prozac.

BIBLIOGRAFÍA

- ABBOTT, Stacey (2007): *Celluloid Vampires: Life After Death in the Modern World*, University of Texas Press, Austin.
- ____ (2016): «Loss is Part of the Deal: Love, Fear and Mourning in TV Horror», en Alberto N. García Martínez (ed.), *Emotions in Contemporary TV Series*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, pp. 155-171.
- BAUDRY, Leo (2002): *The World in a Frame: What We See in Films*, Chicago University Press, Chicago y Londres.
- BISHOP, Kyle W. (2009): «Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance», *Journal of Popular Film and Television*, vol. 37, núm. 1, pp. 16-25.
- ____ (2010): *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of The Walking Dead in Popular Culture*, McFarland, Jefferson.
- ____ (2015): *How Zombies Conquered Popular Culture. The Mutifarious Walking Dead in the 21st Century*, McFarland, Jefferson.
- BOLUK, Stephanie, y Wylie LENZ (2010): «Infection, Media, and Capitalism: From Early Modern Plagues to Postmodern Zombies», *Journal for Early Modern Cultural Studies*, vol. 10, núm. 2, pp. 126-47.
- BROWNING, John Edgar (2011): «Survival Horrors, Survival Spaces: Tracing the Modern Zombie (Cine)Myth», *Horror Studies*, vol. 2, núm. 1, pp. 41-59.
- CARROLL, Noël (1987): «The Nature of Horror», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 46, núm. 1, pp. 51-59
- CLEMENTS, Susannah (2011): *The Vampire Defanged: How the Embodiment of Evil Became a Romantic Hero*, Brazos Press, Grand Rapids.
- CLOUGH, Patricia Ticineto, y Jean O'Malley HALLEY (2007): *The Affective Turn: Theorizing the Social*, Duke University Press, Durham.
- D'CRUZ, Carolyn (2008): *Identity Politics in Deconstruction: Calculating with the Incalculable*, Ashgate, Hampshire y Burlington.
- FREUD, Sigmund (2003): *The Uncanny*, Penguin Books, New York.
- GARCÍA MARTÍNEZ, Alejandro, y Ana Marta GONZÁLEZ (2016): «Emotional Culture and TV Narratives», en Alberto N. García Martínez (ed.), *Emotions in Contemporary TV Series*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, pp. 13-25.
- GONZÁLEZ, Ana Marta (2012): «Introduction: Emotional Culture and the Role of Emotions in Cultural Analysis», en Ana Marta González (ed.), *The Emotions and Cultural Analysis*, Ashgate, Burlington, pp. 1-15.
- HEYES, Cressida (2014): «Identity Politics», en Edward N. Zalta (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2014 Edition)*, disponible en <http://plato.stanford.edu/archives/win2014/entries/identity-politics/> [11/01/2016].

- HOGLE, Jerrold E. (2002): «Introduction: The Gothic in Western Culture», en Jerrold E. Hogle (eds), *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 1-20.
- HUBNER, Laura, Marcus LEANING y Paul MANNING (eds.) (2015): *The Zombie Renaissance in Popular Culture*, Palgrave Mcmillan, Basingstoke.
- JEFFRIES, Stuart (2014): «The Superb *In the Flesh* is a timely allegory of racism, intolerance - and zombies», *The Guardian*, 5 de mayo, disponible en <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2014/may/05/in-the-flesh-tv-review>> [26/05/2016]
- JOWETT, Lorna, y Stacey ABBOTT (2013): *TV Horror: Investigating the Dark Side of the Small Screen*, I. B. Tauris, Londres y New York.
- KANE, Tim (2006): *The Changing Vampire of Film and Television: A Critical Study of the Growth of a Genre*, McFarland, Jefferson.
- KEITH GRANT, Barry (2007): *Film Genre: From Iconography to Ideology*, Wallflower, Londres.
- MARTÍNEZ LUCENA, Jorge (2012): *Ensayo Z: Una antropología de la carne perecedera*, Berenice, Córdoba.
- MELLOR, Louisa (2016): «*In The Flesh*: celebrating BBC Three originals», *Den of the Geek*, 1 de enero, disponible en <<http://www.denofgeek.com/tv/in-the-flesh/33730/in-the-flesh-celebrating-bbc-three-originals>> [28/05/2016]
- NEALE, Steve (1981): «Genre and cinema», en T. Bennett, S. Boyd-Bowman, C. Mercer y J. Woolacott (eds.), *Popular television and film*, BFI Publishing, Londres, pp. 6-25.
- PONIEWOZIK, James (2015): «Review: In “The Returned”, the French Zombie Drama Deepens», *The New York Times*, 28 de octubre, disponible en <<http://www.nytimes.com/2015/10/29/arts/television/review-in-the-returned-the-french-zombie-drama-deepens.html>> [26/05/2016]
- PULLIAM, June Michele, y Anthony J. FONSECA (ed.) (2014): *Encyclopedia of the Zombie: The Walking Dead in the Popular Culture and Myth*, Greenwood, Santa Barbara.
- SCHATZ, Thomas (1981): *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*, Temple University Press, Philadelphia.
- SILVER, Alain, y James URSINI (2011): *The Vampire Film: From Nosferatu to True Blood Fourth Edition - Updated and Expanded*, Limelight Editions, New York.
- STANLEY, Alessandra (2010): «*The Walking Dead*: The Undead Are Undaunted and Unruly», *The New York Times*, 28 octubre, disponible en <http://www.nytimes.com/2010/10/29/arts/television/29walking.html?_r=1> [11/01/2016].
- TENGA, Angela, y Elizabeth ZIMMERMAN (2013): «Vampire Gentlemen and Zombie Beasts: A Rendering of True Monstrosity», *Gothic Studies*, vol. 15, núm. 1, pp. 76-87 <<http://dx.doi.org/10.7227/GS.15.1.8>>.
- THE PSYCHOLOGIST (2015): «*iZombie* Season 1 Review Is this a zom-com?», *Couch Potato Psychology*, 15 de noviembre, disponible en <<http://couchpotatopsychology.com/izombie-season-1-review-zom-com/>> [11/01/2016].
- TOMPKINS, Joe (2014): «The Cultural Politics of Horror Film Criticism», *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*, vol. 12, núm. 1, pp. 32-47, <<http://dx.doi.org/10.1080/15405702.2013.869335>>.

- VANDERWERFF, Tod (2013): «In the terrific new horror series *The Returned*, the monster is an emotion», *The A.V. Club*, 30 de octubre, disponible en <<http://www.avclub.com/review/iiin-the-terrific-new-horror-series-ithe-returned-i-104889>> [22/05/2016]
- VEREVIS, Constantine (2010): «Redefining the Sequel. The Case of the (Living) Dead», en Carolyn Jess-Cooke y Constantine Verevis (eds.), *Second Takes: Critical Approaches to the Film Sequel*, SUNY Press, Albany, pp. 11-30.