



ANTONIO MORENO

## Teorías para el (buen) vampiro posmoderno

No es casualidad que se estrene una serie sobre muertos vivientes basada en los cómics de Robert Kirkman, inspirados a su vez en el éxito de los libros del hijo de Mel Brooks ('Guía de supervivencia zombi'). Porque el no muerto está de moda. Pero, ¿por qué? Jorge Martínez lo averigua. Por **Laura Fernández**

Era cuestión de tiempo que alguien se propusiera desempolvar las crónicas vampíricas de Anne Rice y acabara preguntándose qué tienen en común Louis, el vampiro devora palomas de *Entrevista con el vampiro*, y el bueno (y pálido) de Edward Cullen, protagonista del fenómeno fan de la temporada (*Crepúsculo*). Ese alguien se llama Jorge Martínez y es profesor universitario. Se le ocurrió al darse cuenta de que los muertos vivientes (con y sin colmillos) se estaban poniendo de moda. «Tenía que dar una asignatura relacionada con clásicos de la literatura y pensé que por qué no centrarla en clásicos protagonizados por no muertos», dice. Y así empezó todo. Se puso a estudiar la figura del no muerto a lo largo de la historia (literaria sobre todo, pero también cinematográfica) y el resultado fue *Vampiros y zombis posmodernos* (Gedisa), ensayo que analiza cómo ha afectado el paso del tiempo (y los cambios sociales) a lo que hoy se entiende por muerto viviente.

Pero, volviendo al arranque, ¿qué tienen en común Louis, el vampiro devora palomas, y el guapo de Edward Cullen? Pues que ambos son vampiros posmodernos. Rompen con una regla que «hasta el *Drácula* de Coppola nadie había roto en el género», asegura Jorge,

y esa regla tiene que ver con el libre albedrío. «Se ve de forma más clara en el personaje de Louis pero ya ocurre en la versión de Coppola de la novela de Bram Stoker, en la que Drácula no es sólo una máquina de matar, porque está enamorado y la fuerza del amor es para él algo superior a su ansia de poder», expone el profesor. En el caso de Louis, lo que ocurre es que al ser transformado en vampiro por Lestat (ciertamente una máquina de matar, como diría Jorge) decide no sacrificar humanos

y vivir de los animales, lo que le convierte en el primer vampiro literario con compasión. «Con él arranca un vampiro humanizado que llega hasta hoy, emparentado con Edward Cullen, y Bill, de *True Blood*», añade Jorge.

«Existe una razón por la que haya evolucionado así la figura del vampiro? «Sí, es un síntoma de que estamos tratando de ensayar una ética sin Más Allá. Vivimos en una sociedad que ha superado la idea del Más Allá pero que sigue buscando y necesitando una moralidad,

Jorge Martínez se protege de zombis y vampiros en el claustro de la Iglesia de Santa Anna.

y la humanización del vampiro y del propio zombi va en ese sentido, en el de crear un Bien y un Mal posmetafísico, el Bien y el Mal de quien no cree en nada», asegura Jorge. Así, el vampiro sería la representación del ser humano que ha dejado de creer en el Más Allá porque está condenado a vivir en este mundo, pase lo que pase.

¿Y qué hay del zombi? «El zombi siempre ha tenido una carga política. La idea de la sociedad de masas ha estado siempre vinculada a la idea del zombi. Las películas de Romero han explorado todo eso muy bien», dice Jorge. Ahora *The Walking Dead*, la serie basada en los cómics de Robert Kirkman, hace justo lo contrario. «No se trata de un enfrentamiento entre el yo y el otro, como pasa en las películas de Romero, es más bien qué pasa entre los vivos en un mundo sin esperanza. Los zombis no son más que la representación de la no esperanza, no hay que destruirlos, hay que aprender a vivir con ellos. Eso redobla la potencia de la metáfora zombi», considera el profesor, que desde que era un chaval ha sido lector de historias de terror y está encantado de «haber podido salir del armario» porque «al ponerse de moda, hace que se acepte su consumo».

## Contra lo excesivamente 'pulp'

\* L. F.

El zombi que popularizaron las películas de George A. Romero en los 70 (y que se ha mantenido vivo hasta hoy), dio el salto al videojuego a finales de los 90 con, entre otras, la saga, hoy ya un clásico, *Resident Evil*. En *Vampiros y zombis posmodernos* se habla también de los videojuegos porque «han supuesto una evolución en el género», según el profesor Jorge Martínez. Una evolución que tiene que ver con

la interactividad, por supuesto. «En los juegos lo que pasa es lo que sucedía en las primeras películas de Romero: es el yo contra el otro. Al darle la oportunidad al espectador, en este caso jugador, de atacar directamente al no muerto, lo que ocurre es que se produce una reafirmación del yo, el sujeto único se sobrepone a la masa que amenaza con convertirle en uno más», asegura Martínez, que se confía a no jugador, pero conoce los

efectos psicológicos del juego. Otra cosa que apunta este profesor de Literatura de la Universidad Abat Oliba es que las cosas están cambiando con las nuevas generaciones. «La estética gótica sin ir más lejos es una aceptación de ese no futuro que representan los vampiros y zombis posmodernos», asegura. Esa aceptación, añade Martínez, en muchos sentidos positiva (porque ha llenado librerías y tiendas de cómics de historias de

vampiros y muertos vivientes) puede ir en detrimento de lo que hasta ahora simbolizaba el zombi: «Puede acabar perdiendo su poder subversivo como metáfora contra el pensamiento alienado y convertirse en mero entretenimiento, en algo excesivamente pulp, entregado a la pura diversión», apunta Martínez. Algo que, a juzgar con lo que ocurre con la millonaria saga *Crepúsculo* (y sus vampiros guapos diabólicamente fabricados para gustar y hacer olvidar cualquier tipo de mensaje poco apto para todos los públicos), ya ha empezado a ocurrir.