CALABOZO #42 DEL ANDROIDE

**Calabozo del Androide nº 41 / n
julio 2008**

Chairman Emeritus
Sergio Alejandro Amira

Editor
Guayec Perdomo

Director adjunto
Armando Rosselot

Portada
Virgilio Redondo & Alfredo Alcala

Colaboran en esta edición
Gabriel Álvarez
Pedro Díaz Cartes

Zeitgeist es una palabra alemana, añadida al léxico de varios otros idiomas, cuya traducción literal viene a ser "espíritu de la época", y que denota el clima intelectual y cultural de una era en particular.

O sea, más o menos lo que está de moda.

Que es lo mismo que decir: los zombies.

El Calabozo del Androide, siendo como es el referente absoluto y definitivo de absolutamente todo (excepto tal vez el futanari hentai), no podía dejar de formar parte del fenómeno necrofílico, y es por eso que uno de los cerebros más suculentos del mundillo propuso confeccionar este especial. Con el objetivo claro y los afiches de 28 Weeks Later aún frescos en las murallas, Guajars puso manos y dientes a la obra: determinó los contenidos, reclutó a los articulistas, estableció plazos...

Eso fue hace seis meses.

Seis meses (o más) de emails y posteos bloggeros preguntando, consultando, suponiendo, bromeando, desesperando. Las cosas, está claro, no siempre resultan como uno espera, y mucho menos como uno quiere. No todo el mundo tiene las mismas prioridades, y muchos artículos prometidos nunca vieron la luz de la pantalla del computadors.

El tiempo siguió pasando y el zombigeist continuó su venenosa invasión, filtrándose por las rendijas del inconsciente colectivo (ya de por sí receptivo gracias al milenarismo apocalíptico de una sociedad desesperada), perfumándolo todo, la televisión, la literatura, las chapas en las mochilas de los pokemones, con el dulce olor de la podredumbre.

Se estrenaron nuevas películas del género (REC, por mencionar la mejor de todas) y se publicaron más y más números de The Walking Dead (ya estamos cerca del 50 y ha pasado cada cosa...) y otros cómics; algunos artículos ya estaban escritos y comenzaron a caducar, y un servidor empezó a temer que el impulso inicial terminara en nada, en una olita inofensiva frente a lo pies de un niño que se ríe de los zombies como quien se ríe, hoy en día, de Jason Voorhees.

Pero no, los zombies, por definición y por principio, no mueren, y tampoco murieron las ansias de Guajars, del Amo, de todos quienes participaron en este especial y de todos los que preguntaron una y otra vez "¿y el especial zombie para cuándo?", y hoy, por fin, aquí está.

La demora cuando menos nos permitió profundizar en nuestro conocimiento sobre los no-muertos más entrañables, descubrir nuevas obras y escribir otras reseñas y artículos, a la vez que editar y actualizar lo que ya estaba

escrito.

Por supuesto, no podemos abarcarlo todo, pero creo que nos ha quedado un especial verdaderamente especial, muy completo y, sobretodo, muy útil. Recuerden, mientras más aprendamos sobre ellos, más posibilidades tendremos de sobrevivir cuando llegue el Holocausto Zombie.

Porque va a llegar.

Y pronto.

Guayec Perdomo
Julio 2008

CONTENIDOS

EDITORIAL
por Guayec Perdomo.

FIXIÓN
La verdadera historia jamás contada
por Gabriel Álvarez.

EL SOLIPSISTA ILUSTRADO
Cómo sobrevivir a un holocausto zombie
por Guayec Perdomo.

FIXIÓN
Diario de un sobreviviente
por Guayec Perdomo.

EL SOLIPSISTA ILUSTRADO
Zombies: ¿y si realmente pasara?
por Pedro Díaz Cartes.

FIXIÓN
El caso Peckar
por Guayec Perdomo.

ARCHIVO ANDROIDE
Zombies Triple X
por Sergio Alejandro Amira.

ARCHIVO ANDROIDE
Hicghschool of the Dead
por Guayec Perdomo.

FIXIÓN
Richter 85
por Sergio Alejandro Amira.

OEL NUEVE AL SIETE
Allein
por Guayec Perdomo.

ARCHIVO ANDROIDE
El ataque de los superzombies vivientes
por Sergio Alejandro Amira.

ARCHIVO ANDROIDE
The Hateful Dead
por Sergio Alejandro Amira.

FIXIÓN
Gourmet Z
por Guayec Perdomo.

LA IMPORTANCIA DE LLAMARSE...
Black Talon
por Sergio Alejandro Amira.

ARCHIVO ANDROIDE
The Zombie Survival Guide
por Guayec Perdomo.

Todos los personajes e imágenes utilizados en esta edición son propiedad de sus respectivos dueños.

LA VERDADERA HISTORIA JAMÁS CONTADA

por Gabriel Álvarez

Había una vez, a mediados de los años noventa, en pleno corazón de Manhattan, tres tipos en una habitación.

Uno de ellos, con su rostro huesudo y ojeroso, estaba en una silla, frente a un escritorio de madera, y no paraba de hablar, ni de agitar los brazos. El segundo observaba todo apoyado contra la pared, cercano a la puerta de la habitación. Y el tercero, que claramente era el jefe de alguno de los otros dos, estaba de pie, frente a un gran ventanal, donde tenía una vista privilegiada de esa ciudad que tanto amaba.

–¿Por qué es tan difícil de creer? –dijo el tipo de la silla.

–Escúchame chico, estas hablando de peces gordos ¡y no tienes ninguna maldita prueba! –rezongó el que estaba parado frente al ventanal, mientras mordisqueaba su humeante puro.

–Bob Harras y Ron Perelman –mencionó al pasar el que estaba recostado contra la pared, releyendo su libretita.

El tipo frente al ventanal, que tenía un semblante severo y arrogante, levanto el tono de voz.

–¡No se quién diablos es ese Barras!...

–Ya le dije, es el editor de la Marvel Comics y Perelman es un millonario que se adueñó de la compañía –continuó el tipo inquieto de la silla.

–Perelman es uno de los mayores inversionistas de este país... ¡Es el sueño americano hecho realidad! –gritó fuera de sí el del ventanal, regando su saliva por el vidrio.

El tipo de la silla bajo la mirada, clavándola en el piso.

–Se que es algo difícil de creer, pero es la pura verdad. Todo empezó cuando las ventas bajaron. Ustedes saben… se ganan unos cuantos centavos menos y la gente comienza a

desesperarse y tomar decisiones escalofriantes, sin medir las consecuencias, porque lo única meta en sus mentes es volver a llenar sus bolsillos...

El hombre frente al ventanal mordisqueó molesto su humeante puro y miró al hombre apoyado contra la pared, que contenía sus risas como podía.

El desgarbado tipo de la silla seguía hablando.

–...hasta el noventa y dos entró mucho dinero en la editorial, pero al año siguiente, las ventas fueron cayendo cada vez más. Entonces

intentaron de todo, vender más muñecos, un parque temático, discos, juegos para PC, pero se oían quejas y acusaciones de los consumidores. –El hombre de la silla se tomó una pausa y respiró hondo.– La atmósfera de trabajo era infernal, intolerable.

» Entre diciembre y junio del año siguiente comenzaron los despidos masivos, pero la empresa seguía perdiendo dinero.

» Como en ese entonces era asistente ejecutivo, pude estar en varias reuniones, donde se presentaban cientos de proyectos con miles de alternativas delirantes para recuperar inversiones... y... no se exactamente en que momento se mencionó un modo efectivo de inducir a las masas consumidoras.

Algún empleaducho veterano recordó un viejo plan de apoyo, que se venía desarrollado desde principios de los ochenta, para solventar este tipo de eventualidades. Inducir necesidades de consumo, con distintos estímulos audiovisuales encubiertos... sugestionar a los lectores, para que adquirieran cualquier cosa puesta a la venta por nosotros... entonces no importaba si se clonaban personajes, se los mataba y resucitaba desvergonzadamente... el público se apoderaba de todo eso, sin chistar... pero claro, las masas en cierto momento comienzan a tener… vida propia, y ahora resulta cada vez mas difícil mantenerlas bajo control...

– ¡Por dios! –dijo el tipo apoyado contra la pared, cercano a la puerta. Y ante un gesto de su jefe dejó del cuarto.

El hombre que mordisqueaba su puro no pudo mas. Dejó de mirar por el ventanal y apoyó enfurecido sus manos sobre el escritorio.

– ¿Quién te piensas que eres cretino? Ésta es la tierra de la libertad... la tierra de las oportunidades... ¡Estamos en Manhattan, no en un sucio bunker del Tercer Reich! ¡Eres uno de esos idiotas paranoides, que se la pasan buscando teorías conspirativas en todos lados! ¿Cual es tu excusa? ...¿estás resentido porque perdiste tu bien pagado empleo?

Un robusto policía entró en la habitación, agarró fuertemente del brazo del hombre sentado y lo fue arrastrando hacia la puerta de salida, mientras sollozaba palabras por lo bajo, en un tono casi afónico.

–¡Están por todas partes, en convenciones, en los sótanos de las casas de sus padres, en las comiquerías! ¡En toda la nación estamos siendo invadidos silenciosamente!... ¡Usted puede alertar al mundo sobre la epidemia de los Marvel Zombies! ¿O es como esos bastardos mercenarios y no le importa lo que consumen sus lectores?

–¡En el Daily Bugle los lectores compran la verdad, ésa es nuestra materia prima! –Y así fue como J. Jonah Jameson, un hombre respetable en la comunidad neoyorquina, enemigo declarado del enmascarado Spider-Man, dio por terminada esa incoherente fantochada y juró nunca más perder su tiempo, escuchando a dementes buenos para nada.

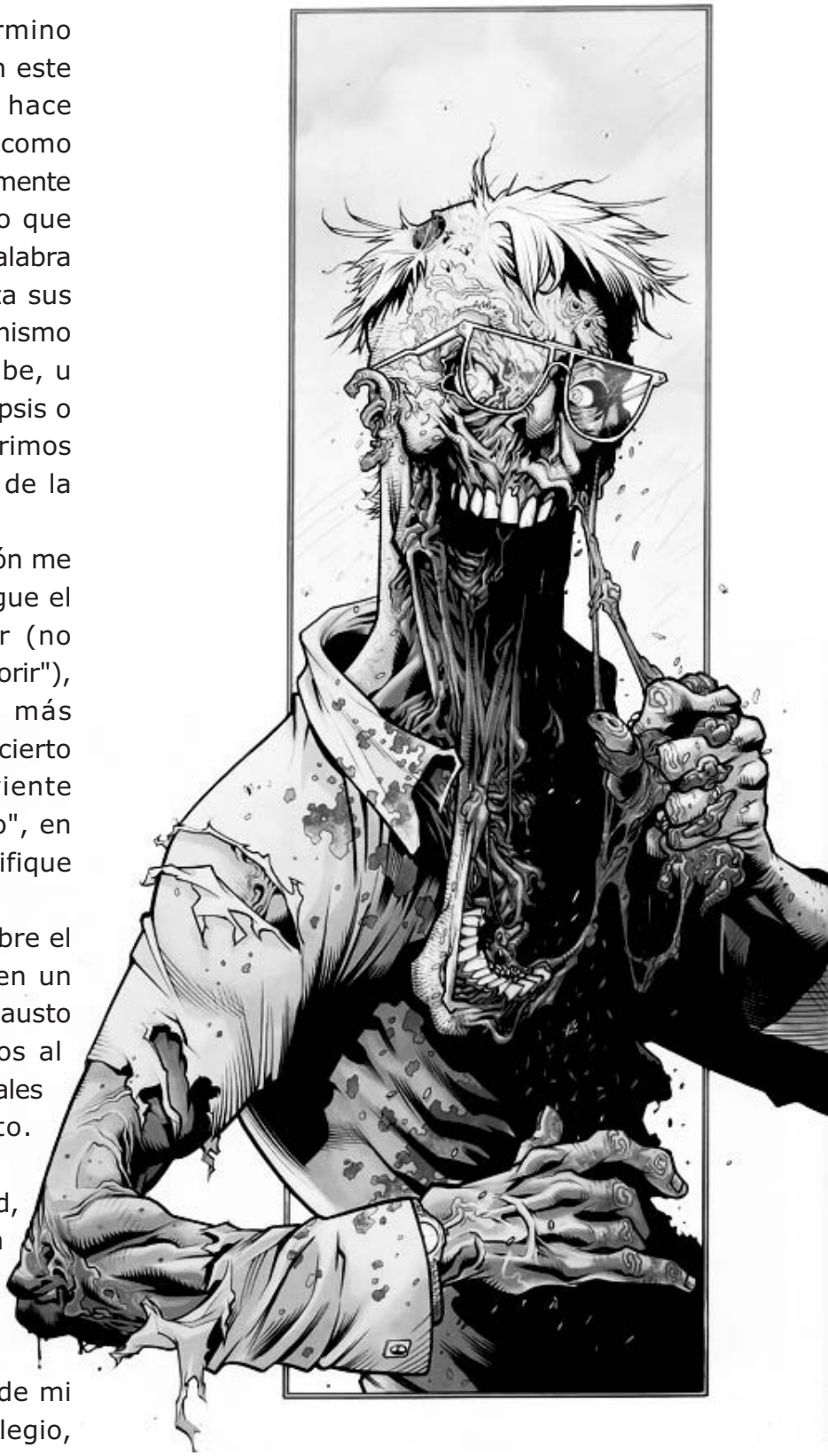
Robertson entró nuevamente a la oficina y volvió a apoyarse contra la pared, cercano a la puerta. Mientras tanto, su jefe, el viejo Jonah, concentraba sus energías en la próxima edición del Bugle, que debía estar lista a primera hora del día siguiente.

Después de todo, ese es el trabajo de un buen editor como él.

© 2008, Gabriel Álvarez.

CÓMO SOBREVIVIR AL HOLOCAUSTO ZOMBIE

por Guayec Perdomo



En primer lugar, una aclaración: el término holocausto, que se empleará a destajo en este artículo y que estrictamente hablando hace referencia a la cremación de un cadáver como sacrificio dirigido a dios, se relaciona generalmente con el pueblo judío. Ya sabemos todos lo que hicieron los nazis. Bien, aquí usaremos la palabra holocausto sin tener demasiado en cuenta sus implicaciones religiosas y/o históricas. Lo mismo podríamos emplear el sinónimo hecatombe, u otros términos escatológicos como apocalipsis o ragnarok. Lo importante es que nos referimos al fin del mundo, más o menos (*i.e.* fin de la civilización).

Por otra parte, el instinto de conservación me grita que no escriba esto, que cuando llegue el holocausto zombie será matar o morir (no literalmente matar, tal vez, pero sí "dejar morir"), y que mientras más sobrevivientes, más competencia. Pero en realidad, si bien es cierto que una de las máximas del superviviente postapocalíptico es "no ayudar al prójimo", en ninguna parte se especifica que eso signifique "tratar de cagar al prójimo".

Así que aquí están algunos apuntes sobre el tema, y espero que nadie se convierta en un francotirador maletero, porque en el holocausto zombie los enemigos son, cuando menos al principio, los zombies. Las catástrofes naturales son un asunto completamente distinto.

Hay una katana apoyada contra la pared, junto a mi mesa de noche. Es made in China y no tiene filo, pero su valor como arma penetrante y contundente suple satisfactoriamente su incapacidad como arma cortante. Bajo la cama, al alcance de mi brazo, descansa una vieja mochila de colegio,

en cuyo interior languidece una caja de fósforos, una botella plástica de litro y medio llena de agua (que renuevo diligentemente cada semana), una navaja multiusos (abrelatas incluido), un obsoleto personal stereo a pilas, un catálogo Turistel, algo parecido a un botiquín de campamento y algunas otras cosas de restringida utilidad cotidiana.

Uno de mis peores temores es estar lejos de esa mochila el día en que llegue el holocausto zombie.

A veces se lo explico a la gente y veo en sus rostros expresiones de incredulidad, pero estoy relativamente seguro de que no estoy loco ni soy idiota. Sé, por ejemplo, que si despertara en medio de la noche respirando humo y escuchando las sirenas de los bomberos, dejaría la mochila y trataría en cambio de salvar mi laptop, mis cómics, mi billetera (dando por sentado que todo lo vivo ya se encuentre a salvo, desde luego). También sé que en caso de terremoto no tiene ningún sentido correr por los pasillos del edificio buscando un extintor, y que la forma de sobrevivir a un bombardeo atómico no es ocultarse bajo la mesa.

Cada emergencia es diferente, y me parece ridículo prepararse para unas y olvidarse de otras porque... bueno, son emergencias y llegan sin aviso (saber que el martillito rojo rompe el vidrio del autobús o cómo se inflan los salvavidas del avión no resulta muy útil cuando la lava se acerca por las laderas del volcán). Pero claro, tampoco estoy hablando de convertirse en un paranoico obsesivo compulsivo. Es evidente que hay peligros más inminentes que otros.

Chile es un país sísmico, amenazado con tsunamis por un lado y erupciones volcánicas por el otro, sequías en verano e inundaciones en invierno, asaltos e incendios a cualquier hora y en cualquier lugar. Como uno no tiene tiempo para todo, se entrena para enfrentarse a las más probables y dañinas de estas situaciones

(terremotos, por ejemplo), y trata de acostumbrarse a todo lo demás.

Es comprensible: un incendio, a menos que se parezca al de Londres de 1666, no va a matar a la mitad de la población. El sistema funciona de manera más o menos automática, y una plaga de gusanos o el congelamiento de las cosechas, por muy devastador que sea, no va a destruir el país.

Además, incluso si uno no se prepara para nada en absoluto, tiene bastantes posibilidades de sobrevivir, si se puede confiar en la eficiencia de los bomberos, los carabineros, los militares, los paramédicos, la armada, etcétera (supongo que hasta cierto punto, se puede).

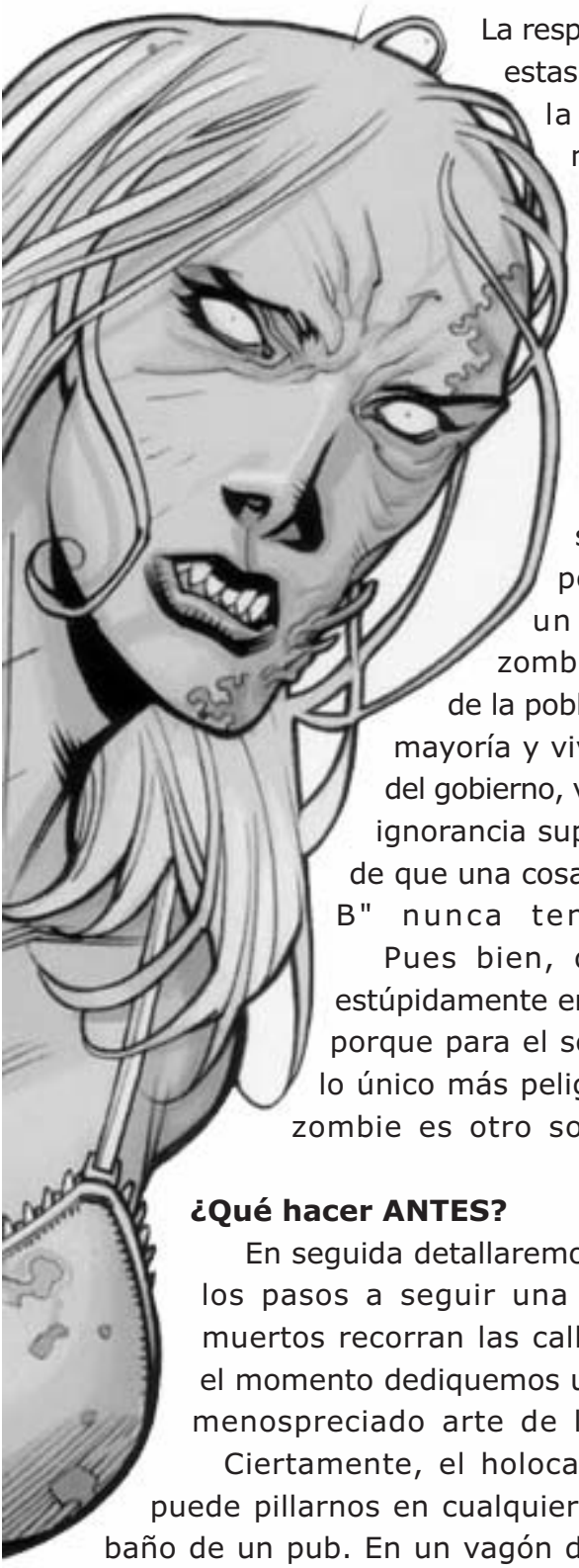
PERO.

¿Pero qué pasa con el holocausto zombie?

¿Dónde están las luces en el suelo indicando la mejor manera de escapar de las hordas de muertos vivientes?

¿Dónde están los carteles en las postas y los hospitales aconsejando decapitar e incinerar a los familiares infectados?

¿Dónde se llevan a cabo Operaciones Cooper (anteriormente Dayse) que enseñen a los niños a levantar barricadas y abandonar a su suerte a los más débiles?



La respuesta a todas estas preguntas es la misma: en ninguna parte. El gobierno y la gente que apoya o critica al gobierno nunca se ha tomado en serio la posibilidad de un holocausto zombie, y el resto de la población, que es mayoría y vive al margen del gobierno, vegeta en una ignorancia supina, seguros de que una cosa tan "de cine B" nunca tendrá lugar. Pues bien, que retocen estúpidamente en su fe ciega: porque para el sobreviviente, lo único más peligroso que un zombie es otro sobreviviente.

¿Qué hacer ANTES?

En seguida detallaremos algunos de los pasos a seguir una vez que los muertos recorran las calles, pero por el momento dediquemos unas líneas al menospreciado arte de la previsión. Ciertamente, el holocausto zombie puede pillarnos en cualquier parte. En el baño de un pub. En un vagón del metro. En medio de la cordillera. En cualquier parte. Lo mejor que podemos hacer al respecto es conocer nuestro entorno, las entradas y salidas, las rutas aledañas a los lugares que más frecuentamos, la presencia o ausencia de farmacias, ferreterías, talleres mecánicos, supermercados, comisarías, etc. Esto ayudará a que, en el momento de la huida inicial, lleguemos lo antes posible a nuestro refugio predilecto (o a un refugio, al menos). A la vez, puesto que una ciudad infestada de cadáveres cerebrófagos no es fácil de explorar, podremos economizar cualquier salida "a la superficie" conociendo de antemano nuestro destino a saquear.

El otro punto a tener en cuenta es la mochila de emergencias.

Es virtualmente imposible tener siempre a mano aquello que más nos convendría. No podemos ir a todos lados con una mochila llena de bártulos de campamento como si esto fuera Baghdad, pero no estaría mal tener preparada una bolsa con elementos de supervivencia a la que podamos acceder con relativa facilidad. Claro que hay que tener dos cosas en cuenta: primero, no conviene poner todos los huevos en una canasta, así que si en lugar de una mochila preparamos dos o tres "bananos" o estuches de emergencia, y los guardamos en distintos lugares (uno en la casa, otro en el trabajo, etcétera) aumentarán nuestras probabilidades de éxito. Segundo, la mochila debe ser accesible, y no retrasar nuestra -ojalá innecesaria- huida, pero no debe estar demasiado a la vista o corremos el riesgo de perderla a manos de alguien más (no sólo un superviviente avispado, sino tal vez un simple y odioso ladrón pre-holocausto).

En cuanto al contenido de la bolsa de emergencia, éstos son algunos de los elementos fundamentales:

Botella plástica de agua, de entre medio litro y dos litros (es importante renovarla periódicamente si es agua de la llave);

Fósforos (dos o tres cajas cuando menos) o

encendedores (idealmente con recarga);

Navaja multiusos (o cuando menos, cuchillo, abrelatas y destornillador);

Una pequeña cantidad de alimentos no perecibles (por ejemplo, una lata de atún y un paquete de galletas de salvado); y

Un botiquín (lo esencial es un desinfectante, algunas vendas, unas hebras de catgut o incluso hilo de coser y agujas).

Una buena mochila para el holocausto zombie, que también puede llegar a servir en caso de invasión extraterrestre, puede incluir algunas cosas más: unos mililitros de cloro para potabilizar agua, una radio con pilas, un mapa rutero, etcétera. Sin embargo, hay que evitar que el bolso termine siendo demasiado pesado o voluminoso, convirtiéndose en un impedimento a la hora de correr o escabullirse de las putrefactas garras de los zombies.

Finalmente, es importante que recordemos que todo esto es sólo una precaución, y no el imprescindible bastión que nos protegerá de la zombificación. Del mismo modo que resulta estúpido aferrarse a la esperanza de encontrar a familiares perdidos, sería una locura obsesionarse con la mochila. Si estamos demasiado lejos de cualquiera de los bolsos ocultos, debemos olvidarnos de ellos y seguir adelante. Una de los aspectos básicos del plan de supervivencia, como veremos más adelante, es éste: nunca regresar en busca de algo o alguien.

Por último, antes de pasar al holocausto en sí, dos consejos generales, útiles incluso si llegas a morirte antes de que el infierno esté demasiado lleno para seguir aceptando almas:

1) Disfruta la vida al máximo. Puede parecer una cursilería new-age, pero un sobreviviente lleno de fantasmas del pasado no va a durar mucho. Los recuerdos de un tiempo mejor están bien; la culpa y los remordimientos, no.

2) Sácate provecho. Si no sabes conducir,

aprende ya. Si no sabes nadar, inscríbete en alguna piscina o pídele ayuda a un amigo. Si tienes la oportunidad de ver cómo se arregla un motor o cómo se construye una radio casera, aprovéchala. Cualquiera de estas cosas puede salvarte la vida cuando llegue el holocausto (sea zombie, nuclear, meteorítico o alienígena).

El día de los muertos

Y entonces, un día cualquiera, mientras cenas con tu familia en Navidad o mientras te duchas antes de ir al trabajo un miércoles o mientras duermes en un hotel en Estambul o vas a la playa en bicicleta, llega el holocausto zombie. Las posibilidades son infinitas, y cada situación conlleva ventajas y desventajas (casi siempre esto último), pero no es la intención de este artículo hilar tan fino. Al final del texto se encuentra una breve lista de lecturas y películas

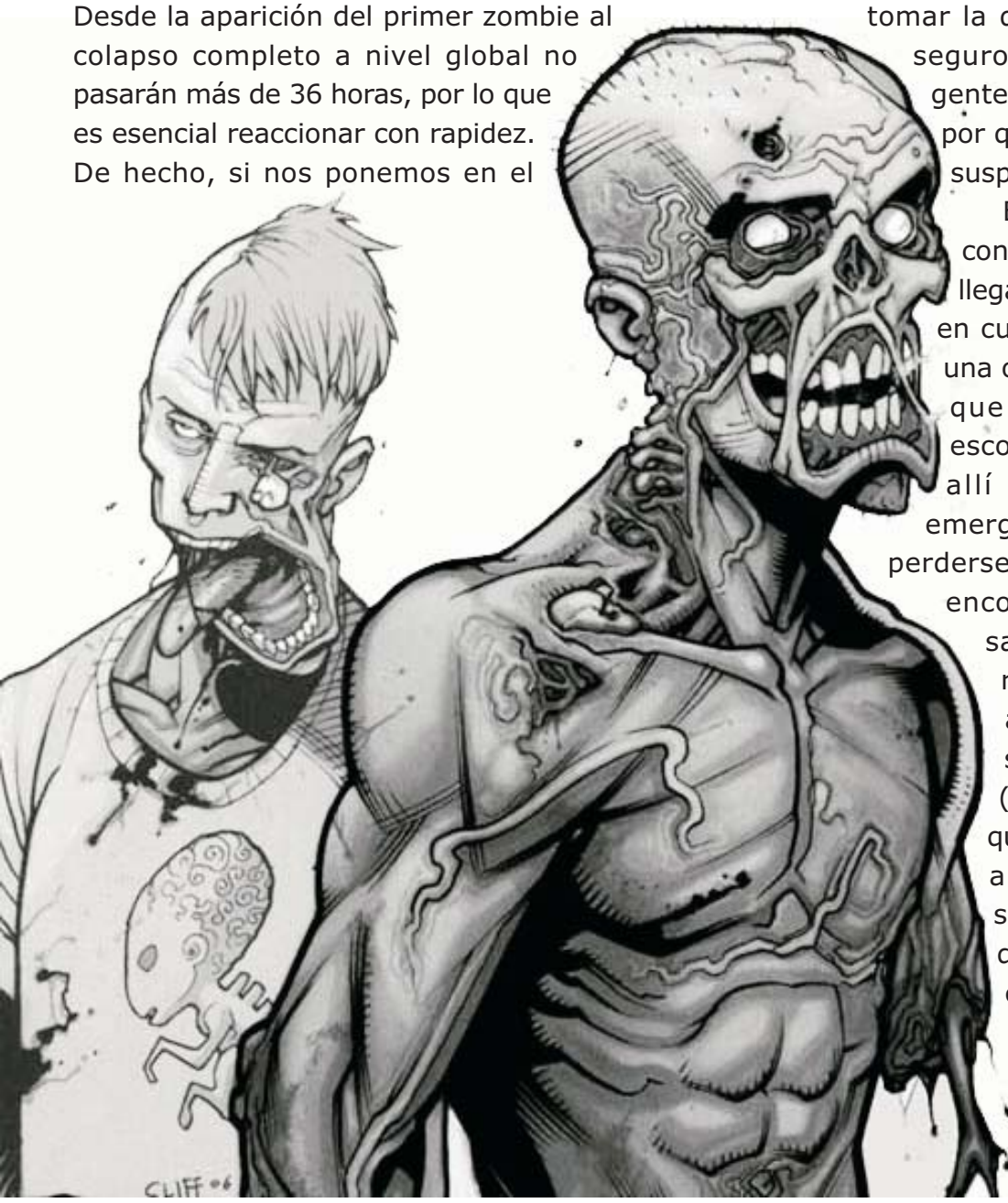
recomendadas, cada una de las cuales aporta diferentes ideas e ilustra situaciones específicas y algunas formas de enfrentarlas.

En estas líneas, sin embargo, vamos a enfocarnos en las generalidades.

1. Cuando el holocausto llegue, llegará de improviso. No será un meteorito que llevamos meses observando con nuestros telescopios, ni un tsunami en una ciudad costera en el borde de una placa tectónica. No sólo eso: será rápido. Desde la aparición del primer zombie al colapso completo a nivel global no pasarán más de 36 horas, por lo que es esencial reaccionar con rapidez. De hecho, si nos ponemos en el peor de los casos y el brote se produce en nuestra propia localidad, tendremos sólo unas cuantas horas para poner en marcha nuestro plan de supervivencia.

Es fundamental mantener la calma y no dejarse llevar por el desconcierto.

No hay modo de saber en qué forma se presentará la catástrofe. Puede disfrazarse de revuelta social, accidentes aislados, confusos especiales de prensa... De cada cual depende saber a qué detalles prestar atención y cuándo tomar la decisión de huir, pero algo es seguro: si empieza a llegar mucha gente a los hospitales y nadie sabe por qué, es buen momento para ser suspicaz.



En el reducido tiempo con que contamos debemos enfocarnos en llegar a nuestra guarida. Si el lugar en cuestión se encuentra a más de una o dos horas de distancia, puede que sea mejor improvisar un escondite temporal (y ojalá llevar allí una de las mochilas de emergencia). En ningún caso debe perderse un solo segundo intentando encontrarse con alguien más, ni saqueando antes de tiempo ni revisando si el computador está apagado. Por supuesto, sí que se puede llamar por celular (nunca por teléfono fijo a menos que haya uno en nuestro refugio) a los seres queridos para ponerlos sobre aviso y, por si acaso, despedirse de ellos. Si conocemos a otra gente preparada para el holocausto, éste es también el momento de comunicarnos con ellos y hacer un repaso veloz del plan, además de recabar y

compartir información útil al respecto.

Desde luego, la invasión de los muertos puede desatarse durante la noche, y entonces habrá que atender a las señales que lleguen desde el exterior en la mañana: calles demasiado silenciosas o calles llenas de ambulancias y vehículos policiales (o militares), cortes de luz, estática radial o televisiva, etc. Los domingos y los días festivos son especialmente traicioneros en ese sentido, y es aconsejable ser más cuidadoso de lo normal al salir de casa.

Alternativamente, si estamos en las afueras de una ciudad o en una localidad pequeña, es mejor olvidar la guarida urbana y tratar de refugiarse en la menos poblada campiña. Si es por ponerse a soñar, un barco o una guarida flotante es casi tan bueno como un búnker antinuclear (a la fecha, no se han reportado casos de zombies que sepan nadar, con excepción de zombies "falsos" del tipo de 28 Días Después o Blackgas).

2. El refugio, se encuentre donde se encuentre, debe cumplir varias condiciones:

a) Debe ser robusto y sencillo, fácil de mantener y defender por una sola persona. Es aconsejable tapiar las ventanas y construir barricadas en cada posible entrada. Los refugios en altura son especialmente deseables, siempre que exista alguna manera de descender al nivel de la calle si es necesario (cuerda, escaleras de incendios, techos de edificios vecinos, etc).

b) Debe contar con al menos dos vías de escape rápidas. Rara vez permaneceremos en una guarida más de unos cuantos días, a menos que esté en un lugar apartado de la civilización, y es importante que no se convierta en una trampa mortal y resultemos vencidos por el hambre o la sed (o la falta de aire) en vez de por los zombies.

c) Debe pasar desapercibido, tanto para los muertos como para otros humanos. Mantén las

luces apagadas y no hagas ruido. Al menos durante los primeros días, debemos resistir la tentación de buscar la ayuda del gobierno o la compañía de otros sobrevivientes. Existen excepciones, por supuesto, y depende de cada individuo juzgar la utilidad o peligrosidad de otros no infectados, pero no hay mucho más que decir a este respecto: al igual que en una sociedad no atacada por zombies, a veces un buen amigo puede traicionarte, a veces un completo extraño puede salvarte la vida, y a veces no puedes confiar ni en ti mismo.

d) Debe estar bien aprovisionado. Éste es uno de los aspectos más complicados. El contenido de nuestra mochila de emergencia, si la tenemos, será suficiente para un día como

máximo, así que necesitamos asegurarnos de tener comida y agua para al menos una semana. Tras este tiempo, el caos inicial habrá dado paso a un horror más uniforme y rutinario, y el 99% de la población habrá pasado a engrosar las filas de los muertos vivientes, que son enemigos mucho más predecibles que los saqueadores, los militares y las multitudes asustadas.

Durante las primeras horas del holocausto, antes de que todos los servicios públicos dejen de funcionar, debemos llenar tantos recipientes de agua como nos sea posible. No sólo botellas y ollas, sino lavamanos y bañeras y tanques de excusado. Si no nos hallamos en el refugio deseado, es hora de inventariar las provisiones, pero incluso si son escasas o nulas no hay que desesperarse e intentar saquear alguna casa o local cercano. Mejor pasar hambre unos cuantos días antes de aventurarse a salir.

Lo óptimo, evidentemente, es contar con alimentos no perecibles, pero en caso contrario todavía podemos aprovechar para cocinar todo aquello que pueda pudrirse (los refrigeradores dejarán de funcionar pronto). Lo más fácil es arrojar lo que haya a una cacerola con agua hirviendo y cocerlo.

Por supuesto, todo esto única y exclusivamente una vez que estemos seguros de cumplir con los requisitos a) y b), cuando menos.

3. No importa si los zombies son el producto de un experimento secreto fallido (o exitoso), tienen un origen místico o provienen de otra dimensión, ni si son rápidos y pseudo-inteligentes o torpes y estúpidos, una cosa es segura: son contagiosos. Lo más aconsejable por tanto es mantenerse lejos de ellos. Tratar de capturar un espécimen para su estudio, o con la esperanza de sanar la enfermedad, o por pura y morbosa diversión, es una soberana estupidez. La única razón válida para acercarse a un zombie, no hablemos ya de enfrentarse a él, es la necesidad de buscar comida o encontrar un refugio, o, en última instancia, la huida.

Si este es el caso, es crucial protegerse adecuadamente. Se aconseja vestir varias capas de ropa, vendas o trapos alrededor de las muñecas, el cuello y cualquier sección de piel descubierta, guantes, casco, gafas y mascarilla, tratando siempre de encontrar el equilibrio entre blindaje y rapidez. Enfundarte en una armadura medieval puede mantener a raya las uñas y colmillos, pero no te llevará muy lejos antes de que quedes inmovilizado bajo el peso de decenas de cadáveres babeantes.

En el caso de una plaga provocada por una nube tóxica o un virus aéreo, debe considerarse también el uso de una máscara antigases, aunque aquí lo conveniente es mantenerse lejos no sólo de las manadas de no-muertos, sino de cualquier sitio con aspecto civilizado, desde capitales nacionales a faros aislados y carreteras perdidas. La mayoría de las veces la maldición afecta solamente a la especie humana*, así que convertirse en montaraz y pasar una temporada en la montaña no es una mala idea, mientras más alto, mejor (es razonable hipotetizar que las bajas temperaturas ralentizarán a los zombies, y los gases venenosos son más efectivos cuanto más densos, por lo que tienden a bajar, no a subir).

Como ya se ha dicho, los enfrentamientos son absurdos y contraproducentes, y aunque un arma en el equipaje siempre puede resultar útil, sobretodo contra otros sobrevivientes, no es tan importante como en otros tipos de catástrofes o escenarios apocalípticos. En primer lugar, los zombies ya están muertos, y acuchillarlos o acribillarlos no sirve de nada. Ni siquiera está del todo claro que la decapitación acabe con ellos, aunque existe cierto consenso al respecto. De todos modos, si uno tiene el raro privilegio de poder escoger un arma, lo óptimo es un fusil de asalto o arma de alto calibre similar. A menudo se mencionan las escopetas como el arma definitiva anti-zombies, pero aunque tienen un poder de dispersión envidiable y definitivamente útil (la precisión es lo de menos en estos casos), su alcance no es muy bueno. Lo ideal es un arma automática con la que puedas disparar ráfagas a 200 o más metros de distancia. Por último, hay que recordar que un arma sólo debe emplearse en

un momento de extrema necesidad, no sólo porque la munición es difícil de encontrar, sino porque el ruido puede atraer a más zombies, o cosas peores. En ese sentido, un silenciador sería un valioso aliado (si no, pregúntenle a Anton Chigurh).

Las armas cuerpo a cuerpo en tanto, deben considerarse simplemente como herramientas, porque sería un suicidio combatir con ellas a los muertos vivientes. Intentar utilizar el karate, el kung fu, el judo, el boxeo, la lucha grecorromana o cualquier otro tipo de arte marcial de contacto contra un zombie sería una estupidez, aunque por supuesto, en el mundo pre-holocausto es una gran idea practicar una o varias, no sólo por mantenerse en forma sino porque a menudo estas disciplinas enseñan virtudes como la paciencia, el autocontrol y la persistencia. Desde luego, no tiene porque ser un arte marcial; practicar regularmente un deporte cualquiera ayuda tanto física como psicológicamente al futuro sobreviviente.

Finalmente, mencionemos una de las formas destructivas más eficaces y antiguas conocidas por el hombre: el fuego. Antes de ponerse a rociar zombies con gasolina y lanzarles cigarrillos encendidos, hay que pensar en el entorno. Los zombies no sienten dolor, y no van a tirarse al suelo a rodar o a buscar agua, sino que seguirán deambulando o atacando normalmente hasta que se hayan consumido del todo. Pero eso puede tomar bastante tiempo, suficiente para que el fuego pase de un zombie al siguiente y llegue a las construcciones aledañas, con el resultado probable de uno o varios incendios de grandes proporciones. No es nada de lo que preocuparse si se pretende abandonar el sector, pero puede ser problemático si uno termina rodeado por las llamas.

Como en todos los aspectos de la vida, la mejor arma es el cerebro (figuradamente hablando, claro; arrojar cerebros a los zombies

sólo los hará más fuertes). En un holocausto zombie, la impulsividad y la perdición van de la mano.

¿28 días, semanas o meses después?

¿Cuánto dura un holocausto zombie?

¿Cuánto tiempo pasa antes de que los cadáveres animados alcancen tal grado de putrefacción que resulten virtualmente inofensivos, incapaces de caminar, rasgar y morder? ¿Cuánto tiempo para que el agente infeccioso desaparezca de la atmósfera o se descomponga en la sangre coagulada de los muertos vivientes?

¿Desaparecerá la amenaza una vez muerto (o re-muerto) el último zombie? ¿O acaso una vez muerto el último hombre, ya sea por mordedura necrófaga, enfermedad o vejez, se habrá librado el planeta por fin de la molesta raza humana?

¿Se propagará la plaga/maldición a lo largo de incontables generaciones, oculta en cuerpos momificados o portadores ignorantes, vectores

animales o vegetales, tubos de ensayo perdidos...?

No lo sabemos. Pero ya que el optimismo es uno de los peores peligros a los que se enfrenta el sobreviviente de un holocausto zombie, es bueno considerar el peor escenario posible.

O sea, que la humanidad no va a recuperarse y la civilización no va a resurgir. Lo que el meteorito mágico les hizo a los dinosaurios los zombies se lo harán al hombre. Fin.

Si uno ha sobrevivido hasta este punto, sería una idiotez terminar suicidándose por la depresión causada por la soledad, pero en última instancia, no hay muchas opciones. Tras unos primeros días vertiginosos y viscerales, la concentración de adrenalina en la sangre comenzará a disminuir, y a medida que nos alejemos del peligro zombificador en el tiempo y el espacio, las preguntas silenciadas durante el escape regresarán con fuerza renovada. ¿Vale la pena vivir así?

Tal vez.

Tal vez no estás solo. Hasta el cínico más nihilista sabe que hay personas en las que se puede confiar (muy pocas, pero las hay). Por otra parte, hay quienes no sólo soportan sino que prefieren la soledad, ermitaños de corazón cuya única compañía es el silencio. Pero todo esto es cuestión de cada uno.

La idea de este texto es dar pistas para sobrevivir, no consejos sobre cómo vivir. Cada uno encontrará razones para continuar luchando o rendirse una vez que la amenaza zombie haya quedado atrás.

Pero me sabe mal terminar un artículo sobre supervivencia de una manera tan oscura, así que voy a ponerme por un instante en el otro lado de la calle: después de un tiempo relativamente corto (digamos, unos dos años, a lo sumo), los zombies han sido derrotados, ya sea por las bacterias y los gusanos, la falta de cerebros y el hambre concomitante, las fuerzas armadas (humanas o divinas) o una mezcla de estos y otros factores.

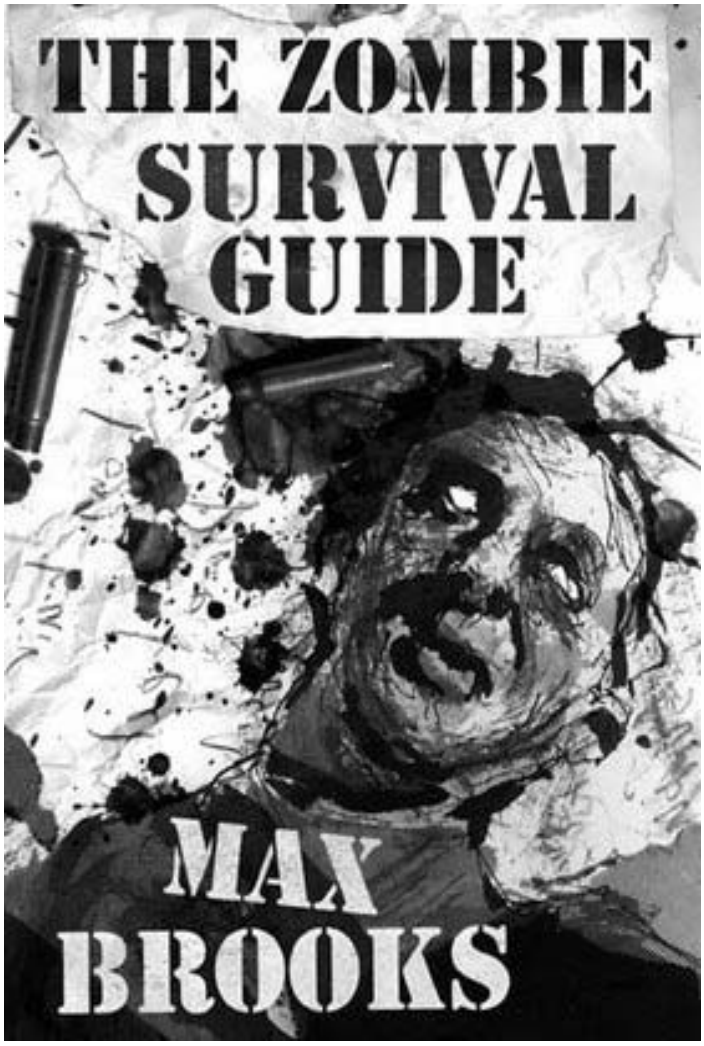
Sea cual sea el caso, el peligro sólo acaba de aumentar.

Los seres humanos "normales" son muy a menudo peores que los zombies (*i.e.* lo único peor que un muerto viviente es un vivo viviente). Conviene mantenerse alejado de ellos durante un buen tiempo, observando de lejos si es posible el proceso de reconstrucción social, si lo hay. Dependiendo del grado de devastación provocado por el holocausto, no sería rara una regresión de la humanidad a una cultura tribal, el surgimiento de tiranías militares, la proliferación

de movimientos del tipo "caza de brujas", leyes marciales, esclavitud, canibalismo y cosas peores. Pero si los muertos efectivamente han vuelto a sus tumbas, tarde o temprano (más tarde que temprano) la civilización se irá poniendo en pie, y llegará el día en que las leyes, la corrupción, la rutina y el arte difuminen el recuerdo de una época terrible y sanguinaria. El hombre es un animal de costumbres y olvida pronto, y si la humanidad se ha recuperado tan rápidamente de cosas como la Peste Negra o la Segunda Guerra Mundial, no hay razones para creer que no podrá recuperarse del Holocausto Zombie.

Eso sí, aun cuando los campos vuelvan a sembrarse y la gente vuelva a bajar cómics de internet, es mejor alargar el aislamiento unas semanas más, hasta estar completamente seguros de que no habrá un rebrote zombie (recuerden el viejo adagio radial: el hombre que no es informado, terminará convertido en pulpa). Entonces, y sólo entonces, podremos aventurarnos a volver a la normalidad.

Asegurándonos, claro, de preparar unas cuantas mochilas de emergencia.



La práctica hace al maestro

Haber experimentado diez, veinte o treinta temblores de tierra, de alrededor de grado 4 en la escala de Richter, no es preparación suficiente cuando llega el terremoto grado 9. Una persona precavida cuando menos buscará información en la web sobre lo que debe hacerse o dejar de hacerse en caso de sismo, y una persona muy precavida tratará de llevar a cabo simulacros y elaborar un plan de acción apropiado.

Del mismo modo, leer unos cuantos párrafos en un especial sobre zombies no basta. No basta tampoco haber visto unas cuantas películas graciosas o de serie B, ni saber usar una motosierra, ni haber jugado un par de Resident Evils. Eso sirve, claro, pero no es suficiente.

A continuación se presenta una lista (resumida y antológica) de libros, películas, cómics y websites no sólo buenos y entretenidos, sino increíblemente útiles. No todos tratan sobre holocaustos zombies, pero sirven igualmente a la hora de alimentar el acervo cultural del superviviente. No se incluyen videojuegos porque por muy divertidos que sean, los videojuegos están hechos para estimular la curiosidad y el enfrentamiento, cosas que generalmente conducen directamente a un Game Over, y en el mundo real no hay *Continues***. Como mucho, vale la pena entrenar la puntería y la velocidad de reacción con el House of the Dead y otros FPS.

Por supuesto, hay muchos otros títulos sobre muertos vivientes, pero se han escogido los que tratan el tema con cierto grado de seriedad y

realismo, y que muestran formas de sobrevivir al holocausto zombie. Por mucho que Lionel Cosgrove sea un ídolo de multitudes (¡salve, Lionel!), no es aconsejable lanzarse contra una horda de no-muertos blandiendo una cortadora de césped.

LIBROS

- *The Zombie Survival Guide* (2003), por Max Brooks. Esencial por donde se mire. Este tipo aprovechó el boom necrofílico de principios de siglo para escribir un manual muy pero que muy bueno. Aunque su explicación del fenómeno zombie tiene un carácter pseudocientífico bastante iconoclasta, los zombies son zombies aquí y en China, y sus consejos para sobrevivir no tienen precio. Imprescindible. Tiene una continuación llamada World War Z (2006).

The Day of the Triffids (1951), por John Wyndham. No hay zombies, pero a diferencia de lo que pasaba en muchas películas de la época, el protagonista es un tipo a imitar. Aparte de su suerte inicial, se las arregla fenomenalmente.

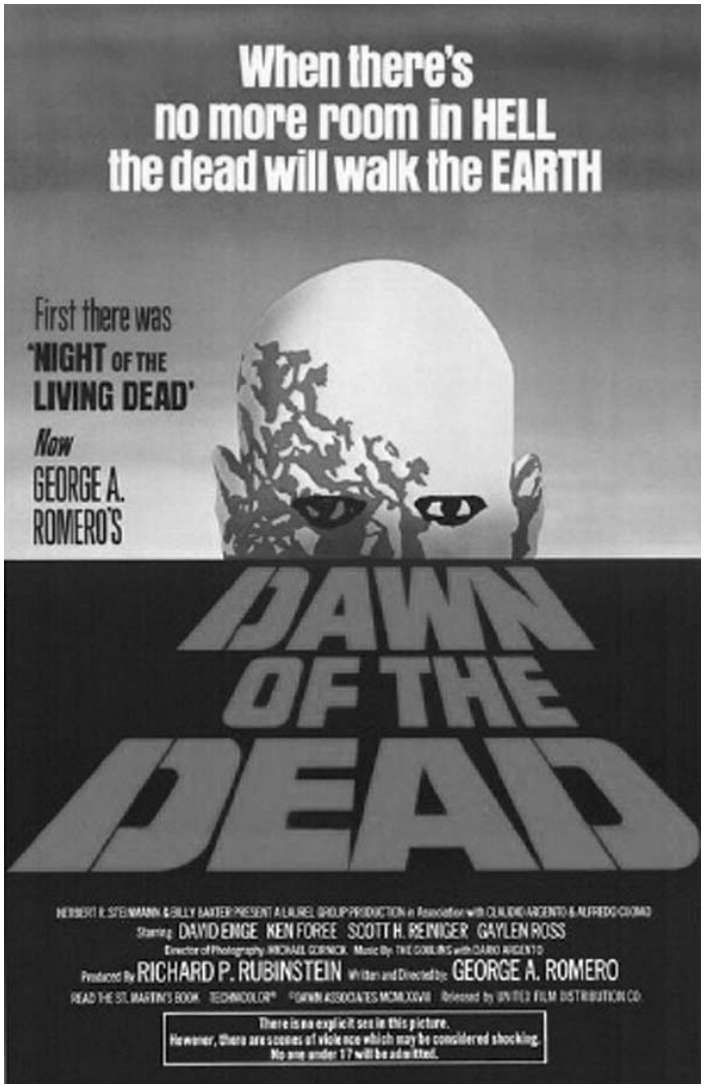
Soy Leyenda (1958), por Richard Matheson. No son exactamente zombies, aunque en la adaptación cinematográfica eran básicamente eso, pero da una buena idea de lo que pasa por la cabeza de un sobreviviente.

Lucifer's Hammer (1977), por Larry Niven y Jerry Pournelle. Tampoco va de zombies, sino de meteoritos, pero en caso de que los zombies sean derrotados, da una buena idea de qué hacer después de eso.

The Road (2006), por Cormac McCarthy. El más descorazonador y terrible de los escenarios postapocalípticos.

PELÍCULAS

- *Night of the Living Dead* (1968), de George Romero. La que lo empezó todo. La mejor y la más terrible. La que deja claro, más allá de toda duda, que los vivos son peores que los no



muertos. El remake de Tom Savini (1990) es más crudo y sangriento, pero igual de aconsejable.

Dawn of the Dead (1978), de George Romero y de nuevo *Dawn of the Dead* (2004), por Zack Snyder. No hay mucho que decir al respecto. Si no has visto estas dos películas, ya estás muerto. Lo mismo puede decirse de *Zombie 2* (1979), de Lucio Fulci.

28 Days Later (2002), por Danny Boyle y 28 Weeks Later (2007), por Juan Carlos Fresnadillo. En éstas la condición zombie-like es causada por un virus, pero ninguna de las dos películas, ambas fabulosas, se estanca en el aspecto científico de la plaga. Cada film es una obra de arte visual y sonoro (la secuencia en que Don -Robert Carlyle- abandona a su esposa y huye

por la pradera, con el tema *Leaving England* de fondo, es a mi gusto the best of the best of the very fucking best en el género), y a la vez un compendio de cosas que pueden salvarte la vida y una lista de cosas que te harán acabar en el estómago de un zombie. Además, si hay niños muertos, sabes que la cosa va en serio.

Allein (2004), por F. W. Murnau, reseñada en este mismo especial.

CÓMICS

- *The Walking Dead* (2003-presente), por Robert Kirkman y Tony Moore/Charlie Adlard. Un cómic excelente de un excelente creador. Adulto, realista, tal vez un poco demasiado yanki, pero en cuanto a concepto y utilidad, es al noveno arte lo que el Dawn of the Dead es al séptimo.

Blackgas y *Blackgas 2* (2006), por Warren Ellis et al. Warren Ellis escribiendo sobre zombies, ¿necesitas algo más? Un cómic violento y desagradable, para desterrar de una vez por todas cualquier esperanza que tengas en la naturaleza humana (viva o muerta). La segunda trilogía es incluso más sangrienta y desesperanzadora que la primera.

WEBSITES

- Zombie Survival Wiki (http://www.zombiesurvivalwiki.com/). El título lo dice todo. Imprescindible. Se recomienda visitar el apartado "Zombie Killing Contraptions/Self Made Devices".

Zombie Preparedness Initiative (http://ww2.zombieinitiative.org/). Página completísima con un montón de artículos y secciones. Especialmente aconsejable la sección Staying Alive.

Zombie Squad (http://www.zombiehunters.org/). Además de dar conferencias y seminarios y realizar convenciones y simulacros de vez en cuando, los chicos del Zombie Squad tienen una excelente lista de componentes útiles para la mochila de emergencia (Bug-Out Bag, BOB) en su sección de descargas.

Captain Dave's Survival Guide (http://www.survival-center.com/guide/). Una plétora de consejos para sobrevivir a todo tipo de catástrofes. No incluye específicamente a los zombies, así que hay que complementar la información con otras fuentes, pero sin lugar a dudas es un manual que hay que leer.

Exit Mundi (http://www.exitmundi.nl/exitmundi.htm). Una fuente inagotable de conocimiento y paranoia. El holocausto zombie está incluido en la sección Religión.

Zombie Infection Simulation (http://kevan.org/proce55ing/zombies/). Si aún necesitas convencerte sobre lo difícil que es sobrevivir al holocausto zombie, revisa esta simulación. Y piensa que son zombies "de los viejos", no como los de ahora que corren y saltan y suben escaleras. Requiere Java.

Y eso es todo (ni de lejos; hay mucho más esperando en Google y Wikipedia).

Espero fervientemente que lo aquí expuesto ayude a alguno de los lectores a aumenar sus posibilidades de sobrevivir al inminente holocausto zombie, porque desde luego cuando éste llegue no voy a estirar mi mano para arrancar a nadie de las mandíbulas de un muerto.

El autor de este breve e incompleto pero ojalá útil artículo agradece (aunque les importe un comino) a todos los escritores, cineastas, dibujantes y creadores en general que mantienen viva la posibilidad de una hecatombe mundial de proporciones bíblicas en general, y el concepto del holocausto zombie en particular. Son demasiados para nombrarlos a todos, así que no nombraré a ninguno.

George Romero.

También quiero agradecer a mis amigos del Círculo Inconcluso ampliado, con quienes hemos elucubrado interminablemente sobre éste y otros escenarios apocalípticos y de donde provienen muchas de las ideas plasmadas. Es por eso que el artículo está mayoritariamente escrito en primera persona del plural.

--

* En general, los animales se mantienen alejados de los zombies, aunque los muertos vivientes no parecen estar demasiado interesados en ellos. Sin embargo, no se sabe a ciencia cierta si otras especies pueden actuar como portadoras, así que es igualmente prudente no acercarse ni alimentarse de animales a menos que estemos razonablemente seguros de que son completamente salvajes y habitan en regiones libres de humanos y, por ende, zombies.

Por supuesto, si el virus afecta también a los perros, las vacas y las palomas, las posibilidades de sobrevivencia se reducen a cero.

** Zombies sí que hay, claro que sí. Por supuesto.

escenarios apocalípticos y de donde provienen muchas de las ideas plasmadas. Es por eso que el artículo está mayoritariamente escrito en primera persona del plural.

Notas

* En general, los animales se mantienen alejados de los zombies, aunque los muertos vivientes no parecen estar demasiado interesados en ellos. Sin embargo, no se sabe a ciencia cierta si otras especies pueden actuar como portadoras, así que es igualmente prudente no acercarse ni alimentarse de animales a menos que estemos razonablemente seguros de que son completamente salvajes y habitan en regiones libres de humanos y, por ende, zombies.

Por supuesto, si el virus afecta también a los perros, las vacas y las palomas, las posibilidades de sobrevivencia se reducen a cero.

** Zombies sí que hay, claro que sí. Por supuesto.

© 2008, Guayec Perdomo.

DIARIO DE UN SOBREVIVIENTE

por Guayec Perdomo

3 Mayo 2005

No hay nada peor que tenerlo todo y no saber usar nada. Conseguí una radio en un retén de carabineros. Sólo hay estática, pero estoy seguro de que oí algo, una voz, media palabra. No sé cómo usar el puto cacharro.

También conseguí más armas, un casco, municiones y combustible. Había una moto, pero no me queda espacio para cargarla. Necesito un vehículo más grande.

En la tarde cacé una bandurria. Lo bueno del sur es que hay mucha agua, leña de sobra y animales. Ya me he cruzado con dos manadas de vacas cruzando la autopista. Espero que haya más, porque por ahora no puedo llevarme ninguna. Suerte que los z no las atacan Traté de matar una, pero sólo la dejé medio coja. Y yo solo no podría faenarla. Supongo que tarde o temprano tendré que pensar en buscar compañía. Ojalá ella esté bien.

Mayo 05 - Llanquihue

Maté a un hombre. Pensé que me sentiría peor, pero no siento nada. No quería dejarme entrar al matadero, pero no tenía armas de fuego. Ahora tengo un camión refrigerador. Lo llené de carne y metí todo lo que pude. He decidido dejar el jeep, porque de todas formas no sé cómo pasaría el canal con él. Ahora tengo que conseguir una moto, en el camión la puedo llevar de sobra.

El hombre está ahí, tirado. Debe haber teni... un ruido.

mald puta mierda! MIERDA MIERDADMIERADMIERADMIERDA

vinieron de día de día!!

Mayo 05

Madrugada, cerca de Pto Montt. Ahora sé que los cadáveres los atraen. AYer los vi comerse al hombre en el matadero. Tengo mucho miedo. Estoy aterrado.

No sé si entrar a Puerto Montt. No quiero quedar atrapado, y debe haber muchos de ellos, y sobrevivientes poco amistosos también,

seguramente. Pero ir a Pargua no tiene sentido, un transbordador no me sirve de nada. Necesito una lancha pequeña. Tal vez pueda saquear algún otro supermercado. Espero tener suerte. Maldita sea, dios! siempre ganas!

Mayo 05

Lo bueno es que no pueden nadar. Lo malo es que hay tormenta y no hay combustible para el motor. Traje dos pares de remos, pero no creo que sirvan mucho por ahora. Espero por favor por favor espero que la lancha no se hunda. Ni encalle. Si se atasca en la costa podrían llegar. No tendría donde huir. Todavía estoy demasiado cerca de la ciudad, lejos de Chiloé. En un rato anochecerá y seguiré en medio del mar, a la deriva.

Lo mejor sería no encender ninguna luz, pero no sé si soportaré la oscuridad. Al menos la lancha tiene un camarote. Y tengo comida... nunca se sabe cuánto durará una tormenta en este lugar. Que no se hunda dios. Que no se hunda.

Tuve que dejar la moto en el puerto. Pesaba demasiado y yo tenía prisa. Y miedo. Hay algunos botes a la deriva. Hace un rato vi a alguien (o algo) moverse en uno. Prefiero no acercarme, pero si la corriente me lleva tendré que ir con cuidado. Puede ser uno de ellos. O tener un arma.

Creo que no dormiré mucho esta noche. Debería tener un compañero para hacer las guardias. Como en el rol. Pero mejor una compañera.

© 2008, Guayec Perdomo.

ZOMBIES: ¿Y SI REALMENTE PASARA?

por Pedro Díaz Cartes

Mi entusiasmo por zombies y demases no era muy grande: de cuando en vez veía una que otra película del ramo sin mucho interés y riéndome con los efectos y escenas de cine berreta. Sin embargo últimamente varias películas sobre estos no-muertos me han llamado la atención y me han conmovido. Una de las razones es quizás porque estos seres no son producto ya de los variopintos hechizos y conjuros de un hechicero de una tribu innombrable, y cubierto de calaveras y plumas, sino que ahora son producto de experimentos científicos fallidos, que propagan plagas en las que afloran oscuras y animales intenciones, un apetito visceral por sangre y cerebros humanos, entre otras yerbas. Pero entre todas las películas que han aparecido, caló profundo en mi subconsciente *Dawn of the Dead*, del director Zach Snyder, estrenada el 2004.

Al entrar a la página de la película me asombra el slogan que recibe al navegante: "una comedia romántica chocante... con zombies". A pesar de que no estoy de acuerdo con el contenido sarcástico de la frase, si estoy de acuerdo con su descripción: Un drama en donde los muertos reviven, o los que creíamos vivos, se transforman en algo espeluznante. ¿Qué haríamos si un día en la mañana nuestra hija de 6 años *ya no es nuestra hija de 6 años*? ¿Qué haríamos si de un momento a otro comienza a convulsionar, a actuar como un animal furioso, deja de reconocernos, e intenta despedazarnos el cráneo para consumir sus interiores? Sacándole el contexto "zombie" (la última explicación que se nos ocurriría para, si es que fuese realidad, entender una situación de este tipo), podríamos plantear cientos de hipótesis: desde una enfermedad siquiátrica, hasta una posesión

demoníaca al estilo *El Exorcista*. Y ante esto, ¿qué hacer? Llamar a un médico, al manicomio o a un cura. Pero ¿que pasaría si esto le pasa *a más de la mitad de mi barrio? ¿*Y que después verificamos por la TV que le pasa *a más de la mitad de Chile*?

Algo así sucede en esta película; y un argumento semejante guía otras cuantas (*Resident Evil* y otras de vampiros, como algunas secuelas de *Blade*): un mal desconocido (bacterias o viruses, extraterrestres o de gringolandia) infecta a través de la mordedura a las personas con una enfermedad que anula sus voluntades y los convierte en autómatas cuyo único propósito es devorar carne humana y, desde un punto de vista más "evolucionista", propagar el microorganismo en la humanidad, o los huéspedes desechables.

Lo anterior, me llevó a reflexionar como este tema de los zombies despierta en el espectador los más profundos temores arraigados en la sociedad occidental desde tiempos tan pretéritos como la época de la peste negra, edad mencionada como ejemplo en la misma película. Y es que en el siglo XIV del medioevo, la situación era escalofriantemente parecida: de un lugar desconocido del bárbaro lejano y medio oriente, arriba a Europa un *mal* desconocido, que se propaga como el fuego en un trigal por el viejo continente protegido por siglos por las "manos" todopoderosas (e incoherentes) del Dios cristiano y por sus representantes en la tierra: el clero y el Papa. Este "mal", de causas y características difusas, genera una psicosis colectiva alimentada por la ignorancia en la que estaba sumida Europa y por la desesperación de sus efectos –y por psicosis entiendo *psicosis*: alucinaciones descabelladas, tan descabelladas como la idea de que ha llegado el juicio final y aquellos infectados que vagaban por las calles inmundas de Europa eran la realización de las promesas proféticas: "y los muertos se levantarán de sus tumbas...". Además, la peste bubónica (enfermedad que muchos consideran la real cara de la peste negra) produce en las personas fiebre y en algunos casos graves, meningitis, con las consecuentes convulsiones e incluso delirios, sin dejar de lado que se contagia a través del contacto con personas que tengan la bacteria, ya sea con su saliva (presente en tos, estornudos, o *mordeduras*), o con solo permanecer en la misma habitación.

Pese a que en aquellos tiempos, la peste negra no hacía que la gente se transformara en zombies ávidos de devorar a quien pasara, el paisaje no debe haber sido tan lejano a las escenas a las cuales nos tienen acostumbrados las películas del género: cientos de personas, botadas en el suelo o caminando con ampollas de 10 cms en la piel y de color negruzco, algunos vomitando y otros convulsionando sin razón aparente, balbuceando palabras incoherentes, quejándose y gruñendo como animales por el dolor, en una Europa en ruinas devastada por hambrunas y guerras. A esto hay que agregarle los "santos señores", autoridades políticas, religiosas y "mentales", que indicaban que Dios había derramado su copa de plagas sobre los pecadores y herejes que se apartan de la iglesia (recordemos que esa es la época del cisma), que pregonan a los cuatro vientos que el diablo y la muerte caminaban juntos entre nosotros, corrompiendo cuerpos y cosechando almas, y que en el fondo, aquellos que morían a nuestro lado con intensos dolores eran condenados, de los cuales debíamos deshacernos a la brevedad posible para mantener puros nuestros corazones. Y todo esto por una razón simple: el fin había llegado, el Apocalipsis nos tocaba el hombro, y

ahora era el momento de esperar que surgiera del mar el monstruo de diez cabezas, doce cuernos, y unas cuantas colas para que la profecía de Juan (probablemente un esenio como el Nazareno, al que se le pasó la mano con los alucinógenos y se puso a escribir profecías) estuviera completa... Amén.

Como se puede ver, este escenario no es demasiado lejano al "tema zombie" y en general, a la reacción humana ante cualquier catástrofe que no se puede comprender. Ejemplo es la reacción de los habitantes de Nueva Orleáns ante el Huracán Katrina: para ellos que su poderoso país viviera lo que pasa en Chile cada dos años (una catástrofe de cualquier tipo) era algo tan inentendible como para los europeos en su época las causas bacteriológicas del la peste. Las relaciones entre personas se trastocan, se debe dejar atrás hijos, padres, hermanos y amigos, pues continuar con nuestra interacción cotidiana, acercarnos simplemente con cariño a ellos o intentar salvarlos, constituye firmar nuestra sentencia de muerte.

Una vez aceptada esta realidad, solo nos queda sobrevivir. Ante un mundo asolado por el Apocalipsis, solo queda buscar algún lugar donde sus efectos sean menos notorios, donde podamos continuar con nuestra vida cotidiana, y si en la Edad Media fue en castillos aislados en las montañas, o en islotes lejos del continente, en una época como la nuestra puede ser perfectamente un mall, mientras tenga un buen sistema de seguridad y las puertas puedan cerrarse y resistir el embate de "los otros", esos que piden un poco de comida para morir tranquilos con su peste, o esos que ahora son "zombies".

En un mall, tenemos todo lo que nuestra sociedad occidental considera necesario para vivir: algunos lugares con comida chatarra, minas ricas en los afiches publicitarios, televisión (o al menos un Blockbuster), baños decentes, una cancha de algún juego, y sobretodo armas. Y eso precisamente es lo que pasa en *Dawn of the dead*, aliviando por unos breves minutos a los protagonistas del desastre externo. Incluso, aquel "mall fortaleza" permite mirar desde lejos el problema, y distraernos, como en esta película, jugando a "quien acierta a más zombies en la cabeza" con nuestras armas, algo muy entretenido, considerando que da lo mismo que estos seres mueran: total... son

Hacia el final de la película, las cosas se van poniendo color de hormiga. Aludiendo a ancestrales necesidades del hombre, esta tribu del siglo XXI, apertrechada y armada hasta los dientes, comienza a preguntarse "quién más habrá sobrevivido", "qué hay más allá". Logran establecer comunicación con otra tribu, de la cual sólo queda un último sobreviviente, y con el comparten la afición de dispararle a los zombies. Sin embargo, una estúpida decisión (como siempre en las películas, de aquel que quiere arreglar el mundo) hace que este último sobreviviente se convierta en un zombie y que las defensas del mall colapsen, ante lo cual todos deben abandonar el hogar y buscar nuevos horizontes. Finalmente, esa búsqueda lleva a la última frontera del siglo XV: el mar, donde permanecen un tiempo hasta que encuentran una isla en la cual se creen salvados. Pero no es así.

Por lo tanto, el nuevo giro que ha tomado estos últimos años el concepto de "zombie" no es más que un reflejo de los profundos temores arraigados en el inconsciente colectivo de occidente, y despierta en nosotros emociones insospechadas y que se creían aplacadas por el pasar de los siglos. Emociones y tendencias que, como todo en los seres humanos, afloran a pesar de que pretendamos creernos correctos y racionales, a pesar de que este sea el discurso predominante en el siglo XXI.

© 2008, Pedro Díaz Cartes.

EL CASO PECKAR

por Guayec Perdomo

Tras cinco largos años en tribunales, esta semana el caso Peckar llegó a su conclusión definitiva con la ejecución del Dr. Alfred Packer mediante inyección letal.

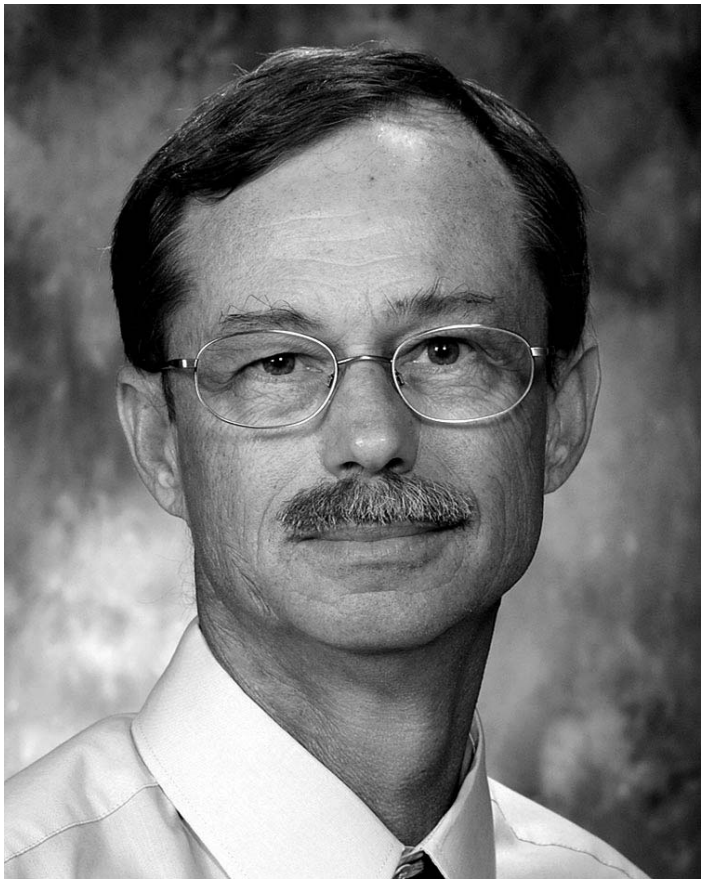
Dado que todavía existe una increíble cantidad de gente que no sabe quién es, o fue, el Dr. Packer (ayer mismo este medio cubrió la noticia del rescate de casi un centenar de sobrevivientes; noventa y cuatro hombres, mujeres y niños, algunos nacidos después del fin de la guerra, que permanecían ocultos en un complejo de cavernas en Maine), no está de más hacer un breve resumen del caso.

Alfred Jeremiah Packer, nacido en 1969, fue el científico que sintetizó la vacuna contra el virus Z. Es decir, básicamente, el hombre que salvó a la humanidad. Jesucristo, se atrevieron a clamar algunos fanáticos. Pero un Jesucristo caníbal.

Nadie niega que la genialidad de Packer fue la clave de la derrota de los zombies, y su vacuna el punto de inflexión en una batalla que parecía perdida. A partir del momento en que estuvo lista para ser producida en masa, no pasaron ni seis meses antes del término del conflicto.

Los pocos zombies que quedan siguen siendo peligrosos, sin duda, pero gracias a Packer sus números sólo pueden disminuir. No es raro que todos y cada uno de los gobiernos del mundo (los viejos y los nuevos) hayan otorgado sus máximas condecoraciones a este fibroso y entrecano bioquímico.

Tampoco es raro que se las hayan retirado cuando, un año después, se descubrió que la vacuna estuvo lista prácticamente desde el principio, y que el Dr. Packer mantuvo el secreto para dedicarse a su más perversa y terrible afición.



Así es: durante quince meses y medio, Alfred Packer, inmunizado contra el virus Z, se aprovechó del miedo, la desesperación, la credulidad o la estupidez de otros sobrevivientes para saciar su voraz apetito por la carne humana sin temer las represalias de la justicia. Él solo acabó con la vida de más de doscientas personas, un número que puede parecer ridículo en comparación a los cientos de millones que perecieron a causa de la plaga zombie, hasta que uno recuerda que Packer no era un muerto viviente, sino un humano vivo, capaz de sentir dolor como todos los demás. Al parecer, sin embargo, fue incapaz de sentir lástima o compasión por sus víctimas, lo que en muchos aspectos lo convierte en un alienígena, un ser extraño y despiadado poseedor de un intelecto superior.

Es algo común en los genios, dicen. No pueden ser juzgados con el mismo patrón que el resto de la gente.

Bueno, el Dr. Packer si pudo, y su sentencia fue cumplida ayer al amanecer, para bien o para mal. Su legado quedará para las generaciones futuras, y es posible que en un par de siglos la historia se haya deteriorado hasta el punto de convertirlo en un santo o en un demonio.

Por el momento, sin embargo, prefiero quedarme con el título de su biografía no autorizada. Alfred Packer: el monstruo que nos salvó del monstruo.

32) Assume you are responsible for providing fresh drinking water to your village. Your chief tools would be:

A. Carbon filters
B. Iodine pills
C. Antifungals

© 2008, Guayec Perdomo.

ZOMBIES TRIPLE X

por Sergio Alejandro Amira

Alguien dijo por ahí que los zombies son como los "X-Men" de los comics de horror. Pues pongámosle una "X" a los zombies y tenemos "Xombies". ¡Esperen!, mejor pongámosla tres "X" y tenemos "XXXombies". Y si vamos a usar eso de la Triple X pues debemos justifícalo de alguna manera, ¿no? Entonces debe ser un cómic de pornografía zombie, después de todo la muerte y el sexo son las dos caras perceptuales de una misma moneda, Eros y Thanatos, impulsos gemelos que hacen que el ser humano actúe y viva según Freud. Eros es el impulso de amar, el deseo por el otro, y la necesidad de prolongar la existencia mediante la progenie mientras que Thanatos es el impulso que nos lleva a la muerte y que hace que el dolor y el sufrimiento sean nuestro martirio... ¿o no? Porque el dolor y el sufrimiento cuando son el martirio de otro pueden ser nuestro deleite, y no hablo de individuos sádicos o psicópatas asesinos sino de usted o yo, que disfruta del gore o las películas o cómics de zombies.

El amor o deseo, el nacimiento y la muerte son experiencias traumáticas en tanto provocan fuertes cambios internos en el sujeto y además, porque construyen al sujeto dice mi profesora de sexo tántrico, y es por eso que el momento del orgasmo es equiparable o comparable con la muerte o con el nacimiento. El placer y el dolor se unen para llegar al éxtasis, la *petit mort* de los franceses. Pero aquí no estamos hablando de una pequeña muerte sino de un genocidio, como debe ser cuando se aborda el género zombie como en *Crawl Space: XXXombies*. ¿Pero que fue primero? ¿el nombre o la idea? ¿el huevo

o la gallina?, ¿el muerto o el zombie?, ¿tiene uno que morirse primero para volverse zombie? La verdad es que cómo surgió este cómic y porqué está explicado al final del primer número en palabras de Rick Remender:

"*Crawl Space* es una nueva serie en la tradición de *Tales from the Crypt* o *Creep Show* dónde Kieron Dwyer y yo publicaremos las historias que juntos hemos urdido durante los últimos años..." Pero vamos a los zombies... "Nuestro primer arco argumental, la serie de cuatro números XXXOMBIES, fue un concepto cocinado con la ayuda de de nuestro colaborador especial invitado Tony Moore, el artista original de *The Walking Dead*. Nació durante una conversación telefónica nocturna durante al cual Tony y yo discutíamos el estado de la industria del cómic. Supongo que no les sorprenderá mucho que la idea de mezclar zombies con actores porno haya comenzado como una broma." Luego de esto Remender le contó la idea a Dwyer quien le recordó habían estado hablando por años sobre una historia de zombies que fuese la "definitiva". Fue Dwyer quien inventó el nombre "XXXombies" y ahí respondemos la pregunta número 1: efectivamente el concepto antecedió al nombre.

Leí los tres primeros números sin aburrirme en ningún momento aunque dudo que esta sea la historia "definitiva" de zombies o como dice Remender: "end-all zombie tales" que sería algo así como la madre de todas las historias de zombies. Y si bien tiene los ingredientes justos de elementos clásicos además de algunas innovaciones, no es la gran cosa. No tendría por que serlo claro, si no te estuvieran vendiendo "la historia que devorará a todas las otras historias de zombies." No generemos expectativas falsas. Esa fue una de las gracias de Marvel Zombies, por eso le fue tan bien. Nadie tenía grandes expectativas, no se vendió como algo extraordinario o definitivo aunque a estas alturas ni los más fanáticos de Marvel soportaríamos otra historia de zombies.

La historia está ambientada en Los Angeles en 1977 y comienza de una manera muy simple y efectiva que se agradece. Nada de alienígenas reviviendo cadáveres o experimentos de corporaciones malignas. Simplemente un avión que regresa de Haití (dónde todos y su abuelita saben se originó la idea del zombie tal y como ha sido popularizada) con un pasajero al parecer haitiano que se ha dormido o fallecido, más bien esto último. La azafata, sobrecargo o como quiera que se les llame se acerca al sujeto que se quedó inmóvil apoyado en el

hombro de una vieja y... El avión se estrella en "Cahuenga peak", la cima de 55,8 hectáreas, que forma parte de el parque Griffith y dónde está emplazado el famoso cartel de Hollywood. Del sitio del desastre se levantan los pasajeros zombies que atacan al equipo de rescate compuesto por bomberos y paramédicos y eso es todo cuanto necesitamos para saber que en unas cuantas viñetas tendremos un armagedón zombie.

Uno de los elementos clásicos impuestos por Romero es el de encerrarse en una casa para evitar que te coman los zombies. En *XXXombies* esto se da de la siguiente manera, muy lógica y convincente por lo demás: Wong Hunglau, un productor de películas porno y maestro de la explotación le debe una gran suma de dinero a la mafia, por lo que decide filmar cinco películas en un sólo fin de semana encerrándose con sus actores y equipo en una mansión que ha conseguido arrendar. Dos días más tarde L.A. es una zona de desastre, zombies por todos lados y nuestros protagonistas recién se van enterando. Pero no se quedan en la casa como en el clásico de Romero sino que intentan huir pero a Wong lo atrapan los mafiosos mientras los demás intentan sobrevivir a los zombies, ¿qué otra cosa iban a hacer?

El personaje más interesante en mi opinión es Steve Mitchum, el padre de Jenny, la chica demasiado ingenua que por aspirar a una carrera de modelo o actriz terminó como debutante en la industria porno (aunque no parece muy desagradada). Steve en su primera aparición elimina a una horda de zombies, hace explotar una gasolinera tras llenar su camión y rescata a una chica. Es una fuerza de la naturaleza que no se detendrá ante nada para rescatar a su hija y ni la mafia, ni los traficantes, ni los pandilleros, ni los zombies pueden detenerlo. La verdad es que Steve es una mezcla de dos de los mejores personajes de Kurt Russell, Snake Plissken de *Escape from New York* (1981) y Jack Burton de *Big Trouble in Little China* (1986). Si son frikis y no han visto ninguna de esas dos películas se han perdido de la mitad de sus vidas, se los aseguro.

Sobre el resto, son una suerte de amalgama de varios actores o guiños como Burt Magnum (que es Tom Selleck y Burt Reynolds en partes iguales) o Jeremy Ronald (Ron Jeremy, leyenda viviente del porno que ha aparecido en videos musicales de Sublime, Mercury Rev, Moby, Kid Rock, Everclear, Sam Kinison, Guns N' Roses, Rottweiler Hundar, A Day To Remember, entre otros). Con respecto a quienes serían los *templates* de las actrices porno, no tengo la menor idea, las referencias si las hay, no son tan obvias como en los casos anteriores pero reconozco que si no las he logrado identificar puede que se deba a mi desconocimiento de las actrices porno de los 1970s. Aún así me parece

que a los autores (descontando a Jenny), no les interesaban los personajes femeninos tanto como los masculinos. Nota al margen: El jefe de los mafiosos es igual a Vito Corleone.

El problema de los cómics de zombies, al igual que la mayoría de las películas de zombies, es que no son horrorosos sino intrínsicamente graciosos. No sé si yo tendré un humor muy macabro o qué, pero fuera del clásico de Romero me he reído con todas y cada una de las películas de zombies que he visto. ¿Puede haber algo más gracioso que un zombie? Es por eso que pienso que cuando mejor se explota este género es en la comedia como en *Braindead* (1992) de Peter Jackson, o *The Evil Dead* I y II de Sam Raimi. *XXXombies* es muy divertida también, especialmente la parte de las enfermeras zombies devorando bebés en la sala de neonatos que me recordó mucho a *AvP2* (otra película muy divertida y cómica), pero por alguna razón la cuarta y última entrega no me pareció tan graciosa. El final se precipita y concluye en una suerte de broma a lo *Tales from the Crypt* que lo deja a uno con la sensación de... "bueno, ¿qué mierda fue lo que leí finalmente?" ¡Ah!, pero Reminder dijo que *Crawl Space* es una suerte de homenaje a *Tales from the Crypt* o *Creep Show* por lo que estábamos advertidos. De cualquier forma el último número está algo desbalanceado con respecto a los otros y es bastante predecible. Todos los malos mueren, mafiosos, proxenetas, actores y actrices, representantes del clero, todos (incluyendo a Wong). La doncella en peligro es rescatada (aunque queda la duda si valía la pena rescatarla), el muchacho que le pide a Dios no morir virgen ve su deseo cumplido y los zombies se apoderan de Los Ángeles y liberan al mundo de la pornografía. ¿Qué viene luego? *Army of Frankenstein*.

Pese al final algo abrupto y predecible, debo admitir que *XXXombies* entrega lo que promete: decadencia, canibalismo, sexo con zombies, actrices porno arrancando miembros viriles y Steve Mitchum pateándole el culo al que se le pone por delante. ¿La historia zombie definitiva? Definitivamente no, pero si un buen y recomendable divertimento.

© 2008, Sergio Alejandro Amira.

HIGHSCHOOL OF THE DEAD

por Guayec Perdomo

Ni la noche ni el amanecer, ni el día ni la tierra, ni la ciudad ni el regreso, ni el escape ni la plaga ni el diario, no señor, ésta es LA PREPARATORIA DE LOS MUERTOS, un manga lleno de uniformes escolares japoneses, tetas imposibles y, por supuesto, zombies a mansalva.

Gakuen Mokushiroku (guión de Daisuke Sato y dibujo de Shouji Sato) es claramente un shonen-manga, que se decanta hacia el lado épico-romántico del espectro, como cualquier obra dirigida a un público adolescente. Pero no por darse la licencia de mantener con vida al protagonista, Komuro Takashi, un jovencito de colegio que nos narra la historia, y a su harem de acompañantes pechugonas (la enfermera Marikawa Shizuka podría perfectamente ser una de las estrellas del próximo *Dead Or Alive*), hay que pensar que Highschool of the dead es un mal cómic de zombies.

No, puede que no sea un *The Walking Dead* o un *Blackgas* o cualquier otro título hiper-realista y devastador (aunque tiene varios momentos verdaderamente terribles... ACTO 7 del TOMO 2, por ejemplo, donde vemos a un hombre huyendo con su pequeña hija en brazos, buscando refugio, sólo para ser apuñalado por un sobreviviente asustado y morir frente a los ojos de la niña, acorralada por los no-muertos), pero tampoco se trata de una ridiculez como Marvel Zombies o Zombies vs Robots vs Amazons, por muy divertidos que sean ambos. Sin tomarse demasiado en serio y sin convertirse en una payasada, Gakuen consigue entretener con un estilo desenfadado y dinámico. En Highschool of the dead hay romance y erotismo ecchi *á la* Masakazu Katsura, vale, y situaciones tragicómicas varias (aunque por suerte carece de superdeformeds), y no faltan los deus ex machina, pero también hay muertos, muchos muertos, cadáveres grotescos, gente manteniendo la calma, gente volviéndose loca, y esa típica violencia cinética que tan bien se les da a los japoneses.

Y, como en todo manga que se precie, no faltan los datos técnicos, los cuadros de texto que explican las estadísticas reales de vehículos y armas, las conversaciones sobre procedimientos de supervivencia, etc. Por ejemplo, en el acto 9 Takashi, el prota, utiliza una escopeta por primera vez en su vida, y falla estrepitosamente debido al retroceso. Así que corrige sus disparos, apuntando hacia la zona superior del pecho de los zombies, para darles en la cabeza cuando el cañón se eleve. También aprende a vaciar y recargar el arma, gracias a la presencia de uno de esos típicos geeks de las armas

que parece que abundan en Japón (todos sabemos quién es Kensuke Aida, ¿verdad?). De todos modos, es una suerte que se trate de los zombies relativamente lentos y torpes de antaño, y no de los genios atletas de hoy en día.

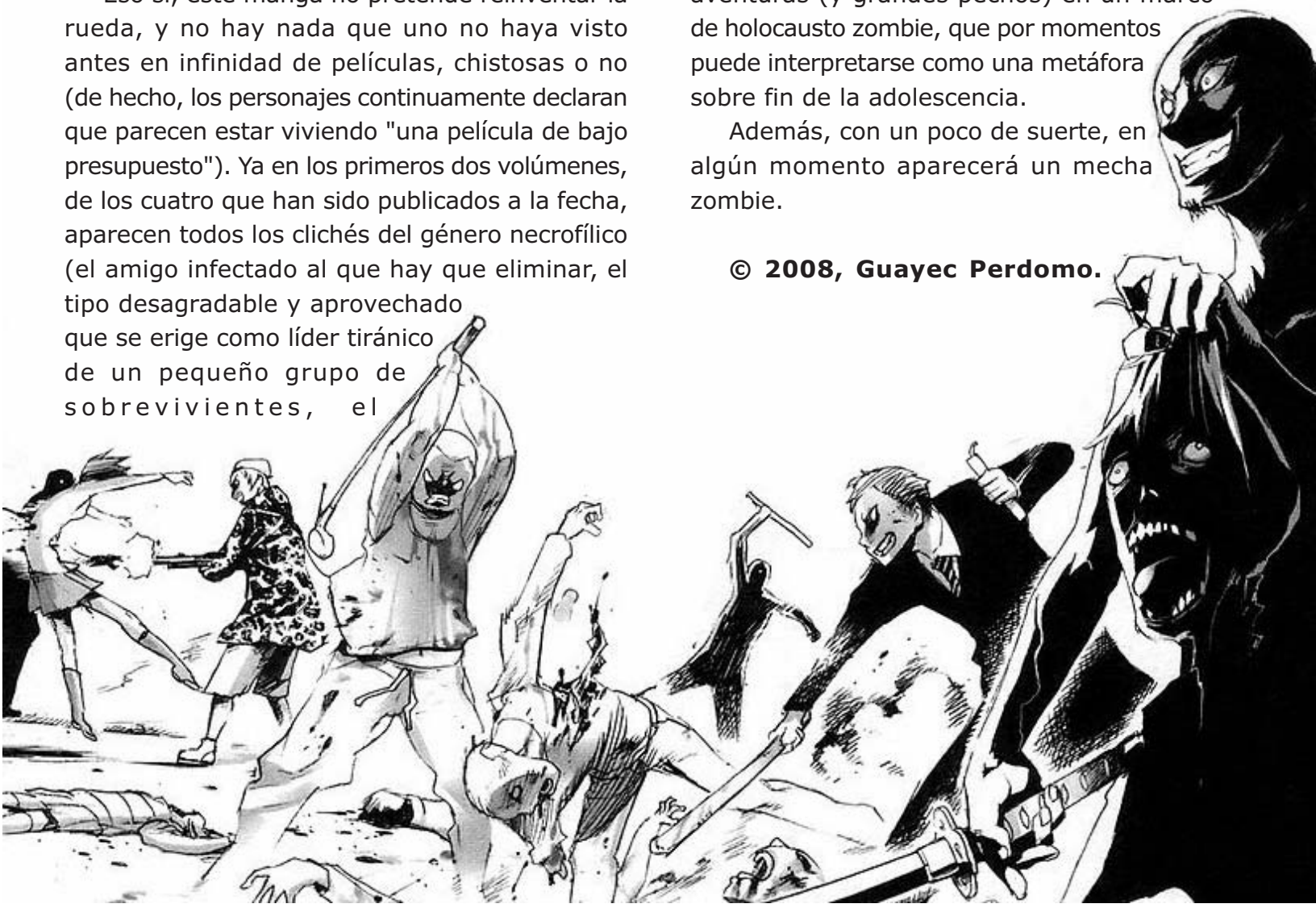
Tampoco faltan los detalles ñoños escondidos, pequeñas licencias de los autores que demuestran que por mucho que se trate de una publicación semanal masiva sin ínfulas de obra maestra, han estudiado el tema diligentemente. La mejor muestra de ello es una viñeta en que vemos a Saeko Busujima leyendo *The Sickness Unto Death*, de Kierkegaard, un libro que todo aquel que esté interesado en la muerte, y por ende los zombies, debería conocer.

Eso sí, este manga no pretende reinventar la rueda, y no hay nada que uno no haya visto antes en infinidad de películas, chistosas o no (de hecho, los personajes continuamente declaran que parecen estar viviendo "una película de bajo presupuesto"). Ya en los primeros dos volúmenes, de los cuatro que han sido publicados a la fecha, aparecen todos los clichés del género necrofílico (el amigo infectado al que hay que eliminar, el tipo desagradable y aprovechado que se erige como líder tiránico de un pequeño grupo de sobrevivientes, el protagonista decidido e individualista, el que no es capaz de soportar el horror y se suicida, el perdedor que encuentra una nueva determinación y se erige en héroe, el gobierno ineficiente y el caos general, etc), entremezclados con todos los clichés del género shonen (la pelirroja tetona, la chica seria de pelo largo y negro que sabe kendo -y cuyo epítome es Motoko Aoyama, de Love Hina-, el gamberro/flaite musculoso, la profesora de medidas imposibles, etc).

Puede que Highschool of the dead no sea muy original, aunque de eso pecan la mayoría de las películas, cómics y videojuegos de muertos vivientes del último lustro, como poco, pero eso no es razón para no disfrutar de una historia de aventuras (y grandes pechos) en un marco de holocausto zombie, que por momentos puede interpretarse como una metáfora sobre fin de la adolescencia.

Además, con un poco de suerte, en algún momento aparecerá un mecha zombie.

© 2008, Guayec Perdomo.



¡FUERA DE MI PANTANO MALDITOS ZOMBIES!

por Gabriel Álvarez

Quizás se trate de un gran interrogante para la amplia comunidad zombie que nos rodea, pero yo, que todavía respiro y controlo mis instintos caníbales, me pregunto lo mismo: ¿Qué sabor tendrá el cerebro de Alan Moore?

No hace mucho, cuando tuve la difícil tarea de preparar un especial del *Calabozo*, conversaba con un amigo sobre este anárquico guionista inglés, de cómo quiso destruir conscientemente a los superhéroes con esa gran obra maestra llamada Watchmen, para luego hacer lo opuesto en sus trabajos posteriores, como el Supreme de Rob (puaj!) Liefeld, y toda su rutilante línea de comics propios, los America's Best Comics (publicados por otro Image Boy, Jim Lee). Declarando públicamente, que si bien en el pasado renegaba de este tipo de personajes, ya no le interesaba aniquilarlos, porque siempre disfrutó este tipo de aventuras y quizás se las había tomado demasiado en serio, olvidándose de la parte divertida de todo el asunto.

En ese momento, mi amigo (muy fanático del peludo Alan) me respondió elegantemente que las opiniones de los creadores muchas veces son menos trascendentes que sus obras... ah y que los superhéroes son una cosa del pasado.

pero probablemente analizar la cabeza de esos pocos seres humanos (vivos o muertos) elevados a la categoría de genios, resulte fascinante y desalentador al mismo tiempo… pero sigo especulando sobre los condimentos en la materia gris de este bardo inglés, entre sus ideas renovadoras y toda esa gruesa mata de pelo que recubre gran parte de su cabeza ¿será un plato delicioso, o habrá demasiados restos de nicotina y cafeína?

En todo caso, lo mejor de Moore esta en el conjunto de páginas que componen su obra. Y de los muchos comics que ha publicado este buen hombre, mi favorito personal sigue siendo *La Cosa del Pantano*, su primer trabajo "mainstream" realizado en USA, donde logró combinar sabiamente su amor/odio por los superhéroes y su ideología claramente enraizada en la contracultura de los años '60 y '70 del siglo XX, pero aparte de eso, siempre me encantó el personaje. Siendo fanático de antihéroes tan patéticamente queribles como Frankenstein y Hulk ¿Cómo resistir la figura torturada de este hombre planta? Y todo gracias a Len Wein y Bernie Wrightson, dos grandes artistas que ademas de crear este personaje, se dedicaron a construir una subyugante puesta al día de los clásicos elementos del terror, mucho antes de la llegada de Moore. No por nada, el autor británico cito unas cuantas veces la etapa Wein/Wrightson en su andadura por los pantanos de DC.

Tras la enorme cantidad de recursos e influencias destilados en esas historias (músicas de Brian Eno, lecturas del gran autor chileno José Donoso y otros tantos), hay una sensación palpable de que Moore la estaba pasando bien con Swamp Thing, disfrutando el poder mover los hilos de esos juguetes que le eran tan preciados de niño, sin abandonar una óptica sofisticada y adulta.

Muchos de esos grandes relatos están inmersos en la macrosaga American Gothic, que el británico desarrolló dentro de la colección, y donde se dedicó a analizar el historial de violencia que impregna los mitos y la historia de los Estados Unidos.

Entre los números 41 y 42 (octubre y noviembre de 1985, respectivamente), nuestra torturada criatura vegetal recorre gran parte del suelo norteamericano, buscando respuestas y siguiendo las engañosas pistas del maestro manipulador John Constantine (en ese entonces, rubio y metrosexual como Sting, no un pusilánime metrosexual a la Keanu Reeves) hasta que se encuentra en el racista sur, donde un equipo de filmación se instala en una vieja plantación de algodón para filmar una telenovela cursi, mezclando elementos de Raíces y Lo que el viento se llevó: esclavos negros, abusivos terratenientes blancos, y

obviamente, un amor prohibido, pero algo ocurre cuando el pasado manchado de sangre se apodera inexorablemente del elenco.

Ah, y me olvidaba (acá es cuando el cerebro de Moore comienza a ponerse realmente sabroso), al lado del set hay un enorme cementerio superpoblado por los cadáveres de esclavos coloniales, que no logran conciliar el sueño eterno, porque les cuesta mucho encontrar una buena postura dentro de sus incómodos cajones fúnebres.

Entonces, si no puedes dormir ¿que haces? Te despiertas... y sales a caminar con tus carnes pútridas al aire libre.

Cuando todo esta a punto de ponerse peor, La Cosa del Pantano interviene… aunque (y este es un gran acierto de Moore) no para poner las cosas en orden, sino buscando equilibrar la balanza, algo que lentamente comprende la criatura pantanosa en su viaje por la América Gótica, descubriendo que lo bueno y lo malo se necesitan.

Y también razona que los pobres esclavos muertos merecen descansar cómodamente, asunto del que se ocupan los dibujantes Stephen Bissette y John Totleben, que en las ásperas viñetas finales del número 42, nos muestran detalladamente el escape de un esclavo resucitado, que logra refugiarse en la boletería de un cine clase Z, una caja sobre tierra, mucho mas agradable.

¿Y qué exhiben en dicho cine? Algunos trozos del celuloide más bizarro sobre la faz de la tierra.

Echemos un vistazo a los chillones afiches que decoran la cartelera.

Africa Blood And Guts de Gueltiero Jacopetti y Franco E. Prosperi, un documental sensacionalista de 1966, donde se ven hechos violentos y escandalosos bastantes perturbadores, conocidos como mondo films.

Twitch of the Death Nerve, del maestro Mario Bava, un director innovador y genial, inmerecidamente olvidado, ya que ha influenciado a unos cuantos cineastas posteriores. Esta cinta (estrenada en 1971 como Ecologia del delitto) es el antecedente más directo de las sangrientas sagas de Jason Voorhees y Michael Myers.

Orgy of the Dead (1965), película de la que no tengo mayor información, lo siento, merezco ser trozado por una docena de zombies sangrientos, lo sé.

The Liver Eaters, una comedia de terror escrita y dirigida por Jack Hill, que ostenta varios títulos alternativos, por ejemplo Attack of the Liver Eaters, Cannibal Orgy, The Maddest Story Ever Told, y el más conocido de todos Spider Baby.

También aparece un clásico del sexplotation setentoso: ***Ilsa, Harem Keeper of the Oil Sheiks***, protagonizada por una dominatrix justiciera, que gozó de otras dos pervertidas aventuras más, como Ilsa, She-Wolf of the SS e Ilsa, The Tigress of Siberia.

Y por supuesto, el plato fuerte de este festín de afiches bizarros es ***Dawn of the Dead***, la película original realizada en 1978 por George A. Romero, quizás no sea el mejor film zombie jamás hecho, pero sí se trata del más representativo, un autentico clásico de culto.

¿Hay un mejor lugar para que un zombie con problemas de insomnio pase el resto de sus horas? Realmente no lo creo.

© 2008, Gabriel Álvarez.

RICHTER 85

por Sergio Alejandro Amira

México: El 19 de septiembre de 1985 a las 07:19 hrs, un sismo de intensidad máxima del grado 8.1 en la escala de Richter se sintió en la zona centro de México.

Chile: El 3 de Marzo de 1985 a las 19:47 hrs, un sismo de intensidad máxima del grado 7,7 en la escala de Richter se sintió entre la II y la IX regiones del país.

México: La zona más afectada fue El Distrito Federal.

Chile: La zona más afectada fue San Antonio (V Región).

México: Los daños materiales se calcularon en 4.000 millones de dólares.

Chile: Los daños se avaluaron en 1.046 millones de dólares.

México: El recuento final de víctimas arrojó el saldo de 35 mil muertos (aunque hay fuentes que aseguran que la cifra rebasó los 40 mil).

Chile: El recuento final de víctimas arrojó el saldo de 177 muertos.

México: Los muertos permanecieron muertos.

Chile: Los muertos se levantaron de entre los escombros exhibiendo conductas antropófagas.

ALLEIN

por Guayec Perdomo

¿Mi película de zombies favorita?

Bien, debería ser una elección difícil, porque hay un montón de buenas películas de zombies, e incluso si uno las separa en categorías del tipo películas-serias, películas-cómicas y películas-de-aventuras, sigue habiendo varias disputándose el primer lugar.

Hasta hace tres años hubiera escogido sin dudarlo un instante Dawn of the Dead (2004), pero hace unos meses vi *28 Weeks Later* (2007) y desde entonces las dos comparten el tope de la lista. Pero claro, ninguna de ellas existiría sin Romero y su (re)invención del género en The Night of the *Living Dead* (1968) y el *Dawn of the Dead* original (1978), y por excelentes que sean todas ellas, nada se compara a Lionel Cosgrove y su cortadora de césped en el clímax de *Braindead* (1992).

Y claro, estoy dejando fuera películas de cachondeo puro y duro como *Shaun of the Dead*, *Bio Zombie* (*Sun Faa Sau Si*), *Mucha Sangre*, *Versus*, *Wild Zero* o *Plaga Zombie* (y su secuela *Plaga Zombie: Zona Mutante*), que no por ser graciosas dejan de ser estandartes del cine de zombies.

Lo más fácil a la hora de elegir, en realidad, sería empezar desde abajo e ir descartando lo malo, que lamentablemente ha sido mucho (y sigue aumentando) desde el boom necrofílico que fue *Dawn of the Dead* y que se ha ido filtrando a otros formatos, siendo el más abarrotado de todos el cómic, que últimamente trae muertos (y supermuertos) hasta en las contraportadas.

Pero bueno, esto no es un artículo general sobre el cine de zombies, mis undead monsters favoritos de todos los tiempos (¿Vampiros emo-punk-goths? ¿Fantasmas a la japonesa? ¿Momias CGI? No gracias, me quedo con los zombies y,

en todo caso, con algún que otro ghoul), sino una crítica de la que en 98 minutos de transformó en la mejor película de zombies que he visto en mi vida. Probablemente es también la mejor película alemana que he visto, y por momentos me hizo viajar en el tiempo a aquella lluviosa tarde en que vi *In weiter Ferne*, so nah! por primera vez, pero eso es otro asunto.

Antes de pasar al largometraje en sí, un parrafito para explicar cómo llegó a mi reproductor de DVDs. Porque por muy globalizada que esté la cosa, no soy especialmente adicto al cine arte ni a los títulos superdesconocidos, que para ver genialidades bizarras birmanas ya tengo a YouTube (aunque bueno, vale, de Birmania pocas cosas salen). Pero como digo, más allá de una que otra película iraní o koreana de vez en cuando, lo más raro que veo son clásicos del gore y documentales comunistas, siendo como soy un espécimen glorificado de la clase obrera, ávido consumidor de estrenos pirateados, series utorrenteadas y animés enlatados. Sin embargo, toda regla tiene su excepción, y la mía son los zombies, sin importar la época o el idioma (o la calidad, como demuestra el hecho de que -voluntariamente- me haya autoflagelado con la tercera adaptación al cine de *Resident Evil*, después incluso de haber sufrido lo indecible con la segunda, habiendo llegado al punto de aborrecer a la otrora adorada Jovovich). Por ello no es raro que una visita a un amigo, de esos que llenan estuches y estuches con películas, programas informáticos, videojuegos y demases a una velocidad enésimamente superior a su capacidad para hacer uso de los mismos, haya terminado, después de un par de horas de cervezas y selección, con Allein en la bandeja de mi DVD-player y mi eterno agradecimiento a la desenfrenada obsesión emuleadora de mi camarada (cuya identidad permanecerá secreta porque quiero seguir siendo el primero en tener acceso a sus bolsos, estuches y torres de discos).

Ahora sí, la película, que sin duda será parte del próximo Terrorama valdiviano, una vez que se lo comente al buen Luchóforo Colombo.

Allein (que significa "solo" en alemán) fue dirigida en el 2004 por Franck Wolfgang Murnau (nieto del maestro), protagonizada por Peter Kremer, un actor de 48 años (isí, el personaje principal de la mejor película de zombies de la historia es casi un cincuentón!) de esos que se dedican principalmente a la televisión, y filmada íntegramente en Berlín.

Aunque aparecen zombies, porque, bueno, tienen que aparecer, no abundan, y la cosa va más de terror psicológico y reflexiones filosóficas, muy al estilo triste y decadente de *The Road*

(Cormac McCarthy). Allein está filmada en blanco y negro, y no hay chorros de sangre ni explosiones anaranjadas, sino una gélida escala de grises y bordes gastados. Allein está llena de primeros planos y cuadros cerrados, confiando en la expresividad del rostro de Peter (lo llamo por su nombre real porque nunca se sabe el del personaje, y mi copia no incluye los créditos, ejem) y en el excelente trabajo de los encargados de los escenarios. Absolutamente todo en esta película, todos los fondos, los paisajes, la ropa, los muebles, todo está como impregnado de desolación, de descuido, de tiempo... Y por si fuera poco, para apoyar la sensación de opresión y soledad, no hay diálogos. El protagonista no abre la boca más que para respirar, y todo el resto es narración en off, aunque la cadencia se adecua a la vivencia del personaje (*e.g.* en una escena en que está huyendo desesperadamente de un grupo de zombies, todo lo que se escucha es una seguidilla interminable y chillona de insultos y juramentos, una cadena infinita de "mierdamierdamierda" que sale de la cabeza de Peter mientras sus labios permanecen pegados). Es más o menos el mismo recurso de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* o la secuencia final de *Memento*, por poner dos ejemplos que han sabido utilizar la idea.

En fin, que si *28 Weeks Later* es adrenalínica y deja con sabor a urgencia, a miedo visceral y búsqueda, Allein es en cambio terroríficamente fría, desesperanzada, melancólica. Tal vez eso es lo que más me impactó, ya que uno no suele ver películas de terror que sean a la vez tan reales...

El argumento en sí es sencillo: la vida de un sobreviviente. Peter arrastrándose de un día al siguiente como una mosca sin alas, en busca de alimentos, en busca de otras personas, en busca de sentido (no, el libro de Frankl no le hubiera servido de nada). Del entorno y de sus reflexiones vamos obteniendo ciertos datos sobre su pasado y su presente: son los años 60's, su esposa e hijo están muertos, el holocausto zombie comenzó hace menos de una semana, la ciudad por la que vaga sin rumbo es Berlín. Nunca queda clara la razón por la que aparecieron los no-muertos, pero seamos honestos, eso es lo de menos en una película de zombies.

A lo largo de 98 minutos de enervante soledad y tensión, suspenso y monológos silenciosos, todo ello aderezado con estallidos de rabia, persecuciones jadeantes (porque por supuesto, habiendo sido filmada en el siglo XXI, los zombies son versión 2.0, corren, trepan, saltan y por poco bailan), crisis nerviosas y violencia de la fea (es decir, esa violencia que aunque sea ficticia no es graciosa, ni siquiera soportable, sino brutal, desagradable, verdadera, como en Irreversible), nos vamos dando cuenta de que lo que en realidad está buscando Peter es la muerte.

© 2008, Guayec Perdomo.

EL ATAQUE DE LOS SUPERZOMBIES VIVIENTES

por Sergio Alejandro Amira

Desde que se creó la línea *Ultimate* que la pregunta "¿Cuándo habrá un crossover con la línea regular Marvel? habita en las mentes de cuanto ñoño, friki, o gente seria abocada al estudio de los cómics como Javier Hildebrandt o yo existe. Finalmente el esperado evento pareció por fin llevarse a cabo en las páginas de *Ultimate Fantastic Four* #21 (septiembre 2005) en un arco argumental de tres partes denominado precisamente *Crossover*. Esta historia a cargo de Mark Millar en guión, Greg Land en arte y Matt Ryan en entintado juega hábilmente con las expectativas del lector desde su título hasta la conversación entre el Reed Richards "ultimate" con el "normal" que incluso le presenta a su hijo Franklin (ese insufrible mocoso). Nos enteramos entonces que el Reed normal en forma de holograma ha estado ayudando al ultimate ha construir un teletransportador interdimensional que sirva de puente entre ambas realidades. El confiado Reed veinteañero cruza el portal para encontrarse con su contraparte pero ante su desconcierto arriba a una Nueva York devastada y repleta de cadáveres

para ser recibido por unos 4F en versión zombie. Ahí nos damos cuenta que el crossover no es más que una farsa muy bien montada y que el ultimate Reed ha cruzado a uno de esas tantas realidades que componen el multiverso Marvel y que sirven tan bien como deus ex machina.

Cuento corto: la Tierra de esta realidad ha sido devastada por una plaga zombie que contagia sólo a los superseres (ya sean mutantes, asgardianos, inhumanos o tipos con armaduras sin poderes) traída desde otra dimensión por un infectado Sentry. En sólo 24 horas todo el planeta es consumido por los super-zombies y ahora que se han quedado sin comida, Reed Richards decide utilizar sus conocimientos para invadir otras realidades siendo la Ultimate la escogida seguramente por la escasa cantidad de superseres que puedan hacerles frente. Pero como en toda historia de zombies hay algunos no-infectados entre los cuales se encuentra Magneto, quien rescata y ayuda al Reed ultimate a regresar junto a los pocos sobrevivientes a su realidad a través del teletransportador. Magneto decide quedarse en mundo-zombie para así destruir la máquina y evitar la inminente invasión. *Marvel Zombies* comienza tras estos hechos en una miniserie autoconclusiva de cinco partes escrita por Robert Kirkman, dibujada por Sean Phillips y con excelentes y humorísticas pinturas de Arthur Suydam que parodian portadas clásicas Marvel.

Robert Kirkman comenzó su carrera como guionista de cómics con *Battle Pope*, autopublicada a través del imprint Funk-O-Tron. Los chicos de Image tomaron interés en este tipo que escribía sobre un super-Papa experto en artes marciales y condenado al infierno por Dios y lo trajeron a bordo. Kirkman escribió para Image *SuperPatriot* y *Tech Jacket*, pero no fue sino hasta la publicación de *Invencible* el 2003 que Kirkman se anotó un exitazo. Luego vinieron los zombies de *Walking Dead* y *The Living Dead* y su coronación como "rey de los zombies".

Marvel Zombies fue todo un éxito y una sorpresa para la mayoría (menos para Brian Michael Bendis). Cada número vendió más que al anterior y ya van en la cuarta o quinta reimpresión del título. Kirkman está ahora a cargo de Ultimate X-Men donde introdujo a los Shi'ar no como alienígenas sino un culto religioso y postuló, además, que Sabretooth sería el hijo de Wolverine y no viceversa como se creyó un tiempo en el Universo Marvel normal. Y para quienes quedamos con gusto a poco con esto de los zombies marvelianos, en diciembre se lanzará una precuela donde según Kirkman podremos ver como Spider-Man se come a su tía y a Mary Jane (y a los vengadores devorar a Jarvis el mayordomo).

¿Y cómo se gestó este proyecto? De acuerdo al propio Kirkman debido a su insistencia por obtener un título de las ligas mayores en Marvel proporcionando como argumento lo bien en ventas que le iba a su cómics de zombies para Image. "Sí alguna vez quieren hacer algo con zombies, háganmelo saber", le dijo por teléfono a uno de los jefazos de la Casa de las Ideas. Dos o tres semanas más tarde lo llama Ralph Macchio y le cuenta sobre el arco argumental de *Crossover* y la idea de hacer una miniserie en el universo zombie. Kirkman estaba dudoso de aceptar el proyecto ya que no deseaba quedar encasillado como el "zombie guy" (como suele llamarle Bendis). Pero a Kirkman realmente le entusiasmaba el universo Ultimate y Macchio es "Mr. Ultimate" por lo que rechazar su oferta podría sentar un mal precedente a la hora de tomarle en cuenta para algún título. Así que Kirkman sabiamente aceptó y el resto es historia.

Sobre *Marvel Zombies* como lector debo decir que el resultado es altamente satisfactorio al menos para alguien que como yo que disfruta con las historias de zombies y superhéroes. Debemos admitir que quienes leemos cómics a veces nos comportamos como unos obesos

mórbidos que desean su pizza con todos los ingredientes concebibles. ¿Qué es mejor que una historia de superhéroes?, una de superhéroes con zombies. ¿Y que tal si le agregamos también unos vampiros, robots gigantes y dinosaurios? Pues obtenemos un bocado irresistible… pero estoy divagando.

Antes de comentar *Marvel Zombies* debo decir que esto de los superhéroes de ultratumba no es una novedad, no que le reste mérito a la obra de Kirkman y Phillips y mucho menos a la de Millar y Land que la inspiró, pero como pseudohistoriador y cronista del cómic de superhéroes me veo en la obligación de consignar que la primera historia que yo por lo menos leí sobre superhéroes zombies fue en las páginas de *Toxic!* durante mi estadía en Inglaterra a principios de los 1990s (para más detalles sobre *Toxic!* ver *Calabozo del Androide* #10).

Toxic! publicaba historias de varios personajes siendo el más popular de ellos Marshal Law de Pat Mills y Kev O'Neill, un policía de superhéroes sadomasoquista y lleno de odio hacia su clase. Marshal Law es como el Judge Dreed de los superhéroes, parafraseando la cita de *Watchmen* es quien vigila a los vigilantes.

El arco argumental de Marshal Law en *Toxic!* llevaba por título *The Hateful Dead* y lamentablemente quedó inconcluso justo cuando el Marshal se volaba los sesos con una pistola para luego ser revivido como zombie. Tras la aparente "muerte" de su personaje, Mills y O'Neill lograron capturar nuevamente el interés de los lectores de *Toxic!* narrando el origen del Marshal para posteriormente dejarnos en suspenso tras la cancelación de la revista (aunque el arco argumental será concluído posteriormente en *Marshal Law: Super Babylon*).

Quince años más tarde el ¿sub-género? de super-zombies es revivido en *Marvel Zombies* que a propósito es un término peyorativo que se da a los fans de Marvel (sí, soy un marvel zombie). Como dije anteriormente la historia comienza inmediatamente después de la explosión causada por Magneto que sin embargo no sobrevive al hambre de los superzombies que le dan caza. El protagonismo de la serie esta a cargo de las versiones zombieficadas de Giant-

-Man, The Wasp, Spider-Man, Luke Cage, Iron-Man, el Coronel América, Hulk, Thor y Wolverine. Por supuesto que hay una miríada de otros superhéroes, mutantes y villanos zombies y los sobrevivientes no infectados como Black Panther (que es mantenido con vida para ser devorado de a poco por Hank Pym) y los Acólitos de Magneto en Asteroide M.

Curiosamente Luke Cage, que ha cobrado una gran importancia en el Universo Marvel gracias a Brian Michael Bendis, iba originalmente a ser el protagonista de esta miniserie. El argumento original desarrollado por Kirkman. Por supuesto que hay una miríada de otros superhéroes, mutantes y villanos zombies y los sobrevivientes no infectados como Black Panther (que es mantenido con vida para ser devorado de a poco por Hank Pym) y los Acólitos de Magneto en Asteroide M.

Curiosamente Luke Cage, que ha cobrado una gran importancia en el Universo Marvel gracias a Brian Michael Bendis, iba originalmente a ser el protagonista de esta miniserie. El argumento original desarrollado por Kirkman semejante al de la magnífica novela *Soy Leyenda* de Richard Matheson (por cierto, publicada recientemente en versión cómic) se titulaba*: Luke Cage: Last Man on Earth*. <<Al principio me dije, bueno, ¡Luke Cage posee piel impenetrable por lo que no puede convertirse en zombie! ¡Nadie podría morderlo así que sería el último hombre en la tierra! El argumento iba a contemplar la existencia de pequeños asentamientos de civilización donde Luke se infiltraría durante un tiempo para luego dejar que los zombies se comieran a todos, porque Jessica Jones ha sido transformada en zombie pero su hija no y los zombies la están utilizando como rehén para que Cage haga lo que ellos le ordenan. Pero Cage eventualmente se rebelaría organizando un ejército anti-zombie.>> Y esa habría sido la historia si a Greg Land no se le

hubiese ocurrido dibujar a Luke Cage de zombie (aparentemente Land no estaba al tanto del asunto de la piel-impenetrable, o que la Visión en su calidad de androide tampoco podría haber sido convertido en zombie).

No pretendo ahondar en más detalles ya que mi idea es alentar a quienes gusten del género zombie (o no) a leer esta miniserie pero baste decir que *Marvel Zombies* como toda historia que involucre a esta clase de personajes es grotescamente divertida, macabra e hilarante. El golpe de gracia lo da el arribo del Surfista de Plata y Galactus el Devorador de Mundos.

Adivinen quien termina devorado en esta ocasión.

© 2006, Sergio Alejandro Amira.

-Publicado originalmente en *Calabozo del Androide* #32, agosto, 2006-

THE HATEFUL DEAD

por Sergio Alejandro Amira

Marshal Law: The Hateful Dead fue publicada originalmente en la revista de cómics británica *Toxic!* en dos entregas. La primera entre los números #1 (28 de marzo 1991), y #8 (16 de mayo, 1991) y la segunda, titulada *Marshal Law: Rites of Passage*, en el número #14 (27 de junio, 1991). Pese a que *Toxic!* continuó siendo publicada hasta el número 31, Marshal Law no volvió a aparecer en sus páginas y este arco argumental sería completado luego en formato de novela gráfica bajo el título *Marshal Law: Super Babylon* (mayo, 1992).

Como ya dije en mi nota sobre los Marvel Zombies, este cómic de Pat Mills y Kev O'Neill fue el primero con superhéroes zombies que leí en mi vida (aunque para ser justos, tampoco fue el primero en utilizar la fórmula). Para algunos ese arco argumental fue un tanto decepcionante al emprender otros derroteros lejanos a la despiadada crítica al establishment superheroico y a las instituciones y jerarquías de todo tipo que desde el comienzo fue la principal característica de *Marshal Law. The Hateful Dead* entre los números #1 y #8 de *Toxic!* sirve de introducción al universo y propósito de Joe Gilmore (alias Marshal Law) para rápidamente devenir en un festín gore que culmina con nuestro héroe pegándose un tiro en la cabeza. *Marshal Law: Rites of Passage* narra el "génesis del cazador de héroes" utilizando el recurso de "antes de apretar el gatillo veo toda mi vida pasar frente a mis ojos" y prometía continuar centrándose en lo que fuera la participación de Joe en la guerra, pero por alguna razón este flashback no fue concluido, razón por la cual seguramente tampoco fue incluida en *Marshal Law: Super*

Babylon ni en ninguna otra recopilación. Con Kev O'Neill ocupadísimo con las nuevas entregas de La Liga Extraordinaria las posibilidades de ver este arco argumental concluido son cada vez más escasas.

En cuanto a los superzombies, primero debemos poner un poco en contexto su origen. Antes de ser superzombies estos personajes eran, por supuesto, superhéroes lo que en el universo de Marshal Law significa lo mismo que supervillano ya que al parecer no existe diferencia alguna: todo supertipo es basura por igual. Los superhéroes de Mills y O'Neill son sujetos "aumentados" (genéticamente o mediante implantes cibernéticos) por el gobierno norteamericano para pelear guerras de "tal salvajismo que parecen una noche de Halloween en el infierno". Estos Shocc Troopers una vez terminado el conflicto y carentes de propósito se dedican a las luchas clandestinas, a prostituirse permitiendo que ciudadanos comunes los golpeen o humillen, el tráfico de drogas y otras actividades reñidas con la ley, ley que es no otro sino Marshal Law.

Joe comienza investigando el asesinato de un "cliente" a manos de Razorhead, un sujeto enorme con una hoja de afeitar en la cabeza. Esto lo pone en el camino de Everest, un proxeneta precognitivo para quien supuestamente Razorhead trabajaba y finalmente todos terminan en el cementerio de Coma, dónde Everest y sus amigos pretenden eliminar de una vez y para siempre el Marshal enterrándolo junto a los cadáveres de sus superheroicas "víctimas". Ahora bien, Coma es interesante por dos motivos: es una verdadera necrópolis compuesta de más de trece cementerios y la mayor cantidad de tumbas del mundo, y además es el "pueblo" natal de Marshal Law, el lugar dónde el pequeño Joe creció jugando con los cadáveres que le dejaba usar su padre, tanatólogo, escultor aficionado y administrador de Coma.

Justo cuando Everest termina de echar la última palada de tierra sobre el Marshal, los supermuertos regresan a la vida debido a ciertos desechos tóxicos indeterminados. Los zombies son encabezados por Black Scarab, un análogo de Batman que era el antiguo compañero de Everest (quien a su vez es una parodia de Robin). Al reencontrarse estos dos aprendemos que el precognitivo Everest ha "visto" el regreso de los muertos pero estos, ávidos de carne humana

como dictamina el tópico, no atienden razones y comienza la masacre. Al igual que los zombies, Marshal Law logra salir de su tumba y la masacre de triplica. Junto a un arrepentido Razorhead, el Marshal corre a refugiarse a su morgue paterna dónde resistirán el ataque zombie hasta que en una movida magistral, Black Scarab manda a buscar el féretro de la novia del Marshal y la regresan a la vida. Ante el llamado de su amada a unirse al ejército de los no-muertos, Joe se quita la máscara y como ya hemos dicho antes, se pega un tiro con su propia arma. Fin de *The Hateful Dead*.

Cosas dignas de notar sobre los zombies de Marshal Law: no transforman o infectan a los vivos al morderlos sino al dar de beber a los cadáveres (e incluso estatuas) el líquido reanimador tóxico. Pese a que gustan alimentarse de carne humana, ese no es el principal objetivo en la no-vida de os zombies sino esparcir su "evangelio". Como dice Black Scarab: "Tráiganles la buena nueva, hermanos y hermanas, la verdad que aprendimos al otro lado... Que no hay cielo o infierno... Ningún balance kármico... Excepto para los crédulos... ¡Es un mito!, ¡esparcido para hacernos obedecer a las autoridades! Cuénteles de mi nuevo orden... ¡En el cual todos podemos hacer lo que queramos! Libres de miedo o culpa... Un orden dónde obedecerá una sola ley... No tu ley, Marshal Law, ¡sino la ley de los muertos vivos!"

Como pueden ver, los zombies de *The Hateful Dead* no son imbéciles retardados sino tipos de elocuente capacidad oratoria capaces de elaborar imbricados planes como revivir los cuerpos embalsamados de los más grande héroes de América: The Jesus Society. Porque, claro, al no poder con Marshal Law, Black Scarab (convertido ahora en Papa de la nueva religión zombie) acude junto a sus huestes a un museo y devuelve a la vida a estos héroes que parodian a la Sociedad de la Justicia, todo esto en *Super Babylon* dónde la crítica feroz y sin cuartel característica de Marshal Law regresa en todo su esplendor aunque desdibuje un poco la trama zombie principal. Al final la verdad es que poco importa, todos los zombies son destruidos y Marshal Law vive. Esto porque pese a que Joe de verdad intentó matarse le temblaba tanto la mano que la bala en vez de atravesar sus sienes lo hizo por sus mejillas en una suerte de doloroso (pero no fatal) tratamiento de conductos. Esta es la razón por la que pese a beber del líquido resucitador no se convierte en zombie ya que no estaba muerto.

Tan simple como eso.

© 2008, Sergio Alejandro Amira.

GOURMET Z

por Guayec Perdomo

Cerebro a la parmesana. Empanada de sesos, sin la aceituna, por favor. Corte de hipocampo a cuatro lucas el kilo. Filetitos de Broca. Cerebelo rebosado. Camarero, hay una mosca en mi cerebro. Amígdalas confitadas. LCR fermentado. Rollitos de duramadre. Mesencéfalo en escabeche. Cassatta de sustancia blanca. Anticuchos de médula espinal. Café con mielina. Tráigame un cerebro de cinco años, por favor. Corteza motosensorial frita. Cabezas fetales en su placenta. Cerebro a la toxoplasmosis. Omelette de plexo coroideo. Mesero, este hipotálamo no está lo bastante crudo. Encéfalo infartado con coágulos. Me gustaban más los cerebros de antes, los que no venían de las granjas. Estoy harto del sabor a potencial desperdiciado. A conformismo. Lóbulo frontal en su jugo. LCR enriquecido. Ahora todo me sabe a endorfinas. Prefiero los cerebros de supervivientes. A veces saben a miedo, a veces a esperanza. CRH y adrenalina. Pero quedan tan pocos. Cerebros selectivamente bioenvasados: cabezas únicas e irrepetibles por diez mil dólares el frasco. Elija y disfrute. Alan Moore. Thom Yorke. Chuck Palahniuk. Medallones talámicos a la plancha. Bulbo olfatorio caramelizado. Paté de ínsula. Quiasmas ópticos para picar. Termínate la sopa de pares craneales o no comerás postre. Es buena para la artritis zombie. Deme dos kilos de cuernos ventrales. Chicles de aracnoides. Queso de cabeza. Tumores cerebrales para servir o llevar. Romero's Raw Brains (RRB): nuestros cerebros son extraidos de humanos vivos, sin anestesia para un sabor más intenso y duradero, y conservados en líquido amniótico y LCR en una proporción 1:2 que preserva todas las cualidades fundamentales del alimento favorito de todos los zombiamericanos. Pide tu cena por teléfono, sin costo adicional, a tu sucursal RRB más cercana. También se hacen repartos de hígados, brazos y humanos completos.

© 2008, Guayec Perdomo.

BLACK TALON

por Sergio Alejandro Amira

En la nota sobre *Marvel Zombies* establecí que si bien estos son los superzombies más famosos actualmente, no fueron los primeros. Los zombies de *Marhal Law: The Hateful Dead* los predecedían con catorce años, pero estos zombies tampoco son los primeros como también establecí en aquella nota. El primer superzombie del que tengo noticia fue Wonder Man (actualmente parte de los Mighty Avengers) y fue regresado a la vida por un sujeto conocido como Black Talon... ¡veintinueve años antes que los Marvel Zombies!

El primer Black Talon apareció por primera vez en las páginas de *Strange Tales vol. 1* # 173 (abril, 1974) y era un sacerdote vodoo que podía crear y controlar zombies. Enfundado en un traje de gallo, con una cruz invertida en el pecho, decía ser un "Loa viviente" dispuesto a llevar a cabo los planes de su madre, Mama Limbo (se conoce como Loa a los espíritus del Vodoo). Este médico brujo millonario se convirtió en enemigo de Brother Vodoo y murió a manos de sus seguidores en las páginas de *Tales of the Zombie* #6 (julio, 1974), tras descubrirse que no servía a ningún Señor Oscuro, sino que junto a su madre perseguía la inmortalidad para sus propios fines egoístas.

El sucesor de Black Talon, Samuel David Barone, utilizó el mismo traje y estaba aliado con el Grim Reaper (hermano de Wonder Man). Apareció por primera vez en *Avengers* #152 (octubre 1976) y fue creado por Gerry Conway and John Buscema. Al igual que su antecesor, el segundo Black Talon era un criminal profesional y líder cultista. Cómo ya hemos dicho su principal contribución fue crear al primer superzombie al regresar de la tumba a Simon Williams (alias Wonder Man) y enviarlo a combatir a los Vengadores, quienes tras viajar a Nueva Orleans

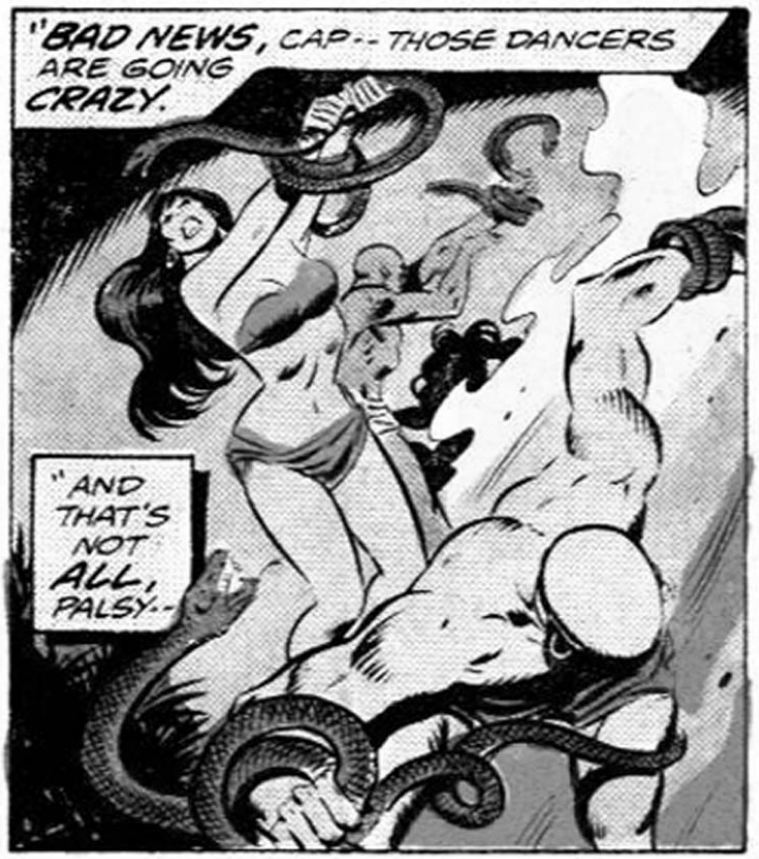
derrotaron al sacerdote con traje de pollo en su propia guarida.

Posteriormente Black Talon se unió a la Legión Letal junto a Grim Reaper y Nekra, y luchó contra

Visión y La Bruja Escarlata (a quien se la tenía jurada por la derrota en los pantanos). Black Talon posteriormente abandonó la Legión, pero sus ritos le sirvieron a Nekra para regresar a la vida como zombie a Grim Reaper en dos oportunidades.

No contento con transformar en zombie a Wonder Man, Black Talon (en un retruécano digno de aplaudir) resucitó a cuatro mutantes a quienes bautizó como X-Humed. Estos zombies (Changeling, Scaleface, Living Diamond y Harry Leland) estaban visiblemente descompuestos a diferencia de Wonder Man y vestían los uniformes de los X-Men. She-Hulk los devolvió a la tumba en el mismo número que debutaron, *Sensational She-Hulk* #34 (diciembre 1991).

© 2008, Sergio Alejandro Amira.



THE ZOMBIE SURVIVAL GUIDE

por Guayec Perdomo

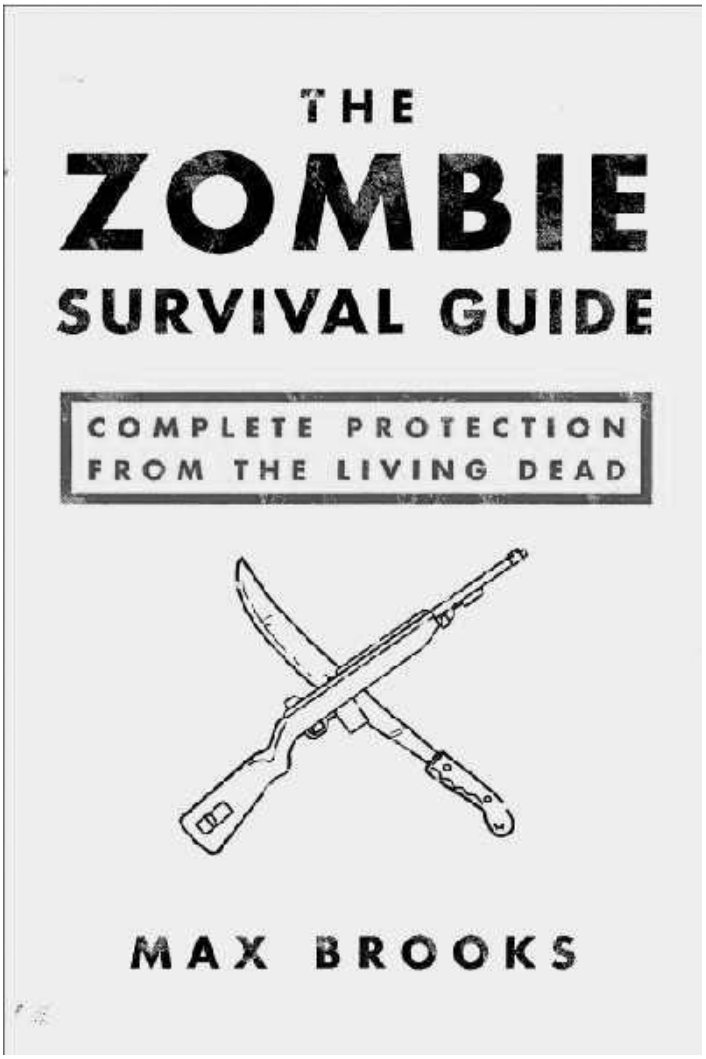
Si naufragaras en una isla desierta, y sólo pudieras escoger un libro para salvar de las aguas, cualquier libro, ¿cuál elegirías?

Bien, es una pregunta difícil, y ni siquiera voy a intentar responderla. En vez de eso, responderé una mucho más fácil: ¿qué libro llevarías contigo en el caso de un holocausto zombie?

Respuesta: *The Zombie Survival Guide*, por supuesto.

Porque *La Guía de Sobrevivencia Zombie* no es sólo una obra de ficción surgida de la mente avispada de Max Brooks con la intención de aprovechar el renacimiento del fenómeno necrofílico, en la que propone la existencia de un fantástico virus (el Solanum) que causa la condición zombie. Y tampoco es simplemente un compendio de mitos y leyendas, folclor y cultura pop sobre el segundo tipo de no-muerto más famoso de la historia (los primeros son los vampiros, lo sabe todo el mundo).

No, *TZSG* puede ser entretenidamente imaginativa y detallar extensamente en su primera parte la fisiología y la etología zombie, respondiendo con sencillez y concordancia cuestiones de ésas que nos hacen despertar en medio de la noche (¿respiran los zombies?, ¿pueden caminar por el fondo del mar, al estilo del shark-wrestler de la *Zombi* de Fulci o *Los Piratas del Caribe?*, ¿duermen?, ¿se comunican entre ellos?), pero mientras el infierno no cierre sus puertas todo eso no es más que especulación, porque, mal que nos pese, nadie que no viva en Haití ha visto jamás a un zombie de verdad. Ahora bien, tal vez lo del Solanum resulte siendo cierto, pero incluso si no lo fuera, hay que alabar el trabajo de Brooks al elaborar un conjunto de zombirreglas cohesivo y coherente, que no deja cabos sueltos como tan a menudo sucede en el



cine. Ya sólo por eso, el libro vale la pena.

Pero como ya dije, hay más. Porque Brooks puede haberse inventado lo del virus, pero eso no quiere decir que no haya estudiado el tema a fondo, como demuestra la extensa cronología en la tercera parte del manual. Una inquietante cantidad de registros históricos, muchos anteriores a la Era Cristiana, hace pensar en la posibilidad de que los zombies no sólo estén, obviamente, en nuestro futuro inmediato, sino en nuestro más remoto pasado. En este aspecto, vale la pena mencionar la frase con que comienza el libro: Los muertos caminan entre nosotros.

Sí, la ZSG es también una obra interesante para el erudito, el curioso, el historiador amante de los comecerebros.

Pero tampoco es por eso por lo que lo llevaría conmigo. La verdadera razón por la que este manual resulta esencial en toda mochila de emergencia está en la segunda parte del mismo. Es allí donde Brooks reúne la información más útil, alejándose de la teoría para sumergirse en la práctica. Técnicas de combate (tanto cuerpo a cuerpo como a distancia), instrucciones para mantenerse preparado física y psicológicamente, ventajas y desventajas de cuanta arma pueda ocurrírsete, del arco y las flechas al taladro eléctrico, pasando por los shuriken y los cócteles molotov, vestimenta de protección, formas de disponer y defender la guarida, estrategias para el corto y el largo plazo... todo eso y más es lo que puede encontrarse en la Guía de Sobrevivencia Zombie, adecuadamente ordenado por secciones, con la información distribuida en párrafos cortos y concisos, nada de ensayos abigarrados y pedantes.

En suma, un compendio al estilo rolero, absolutamente infaltable en toda biblioteca que se precie de ser útil además de bonita.

Como colofón, señalar que *TZSG* tiene una continuación, más novelesca y menos práctica, titulada *World War Z*, en la que Brooks nos narra en formato periodístico el devenir de los sobrevivientes de un holocausto zombie. ¡Y además aparece Ancud, Chile!

© 2008, Guayec Perdomo.

ALFREDO ALCALA