

**EL ZOMBI DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA EVOLUCIÓN Y LA PREHISTORIA**  
**THE ZOMBIE FROM THE POINT OF VIEW OF EVOLUTION AND PREHISTORY**

Alberto Lombo Montañés

Universidad de Zaragoza

[albertolommon@hotmail.com](mailto:albertolommon@hotmail.com)

ORCID <https://orcid.org/0000-0003-0972-2459>

## Resumen

En el presente artículo demostraremos por qué la prehistoria es importante para conocer el fenómeno zombi. Intentamos averiguar la relación de la figura del zombi con el imaginario prehistórico a través de los medios audiovisuales. Primero el zombi tradicional, surgido del folklore y segundo el zombi moderno, surgido de las películas de George A. Romero. Veremos cómo algunos aspectos del zombi moderno se relacionan con la evolución, el primitivismo o el canibalismo, como practicas supuestamente ligadas a la prehistoria.

## Abstract

In this article we will demonstrate why prehistory is important to know the zombie phenomenon. We try to find out the relationship of the figure of the zombie with the prehistoric imaginary through audiovisual media. First, we study the traditional zombie of folklore. And secondly, we study the modern zombie

of George A. Romero's films. We will see how some aspects of the modern zombie are related to evolution, primitivism or cannibalism.

## Palabras clave

Paleolítico; evolución; arqueología; imaginario; muertos; cine; zombi

## Keywords

Paleolithic; evolution; archaeology; imaginary; dead; cinema; zombie

## 1. Introducción

Cada civilización se define por la manera de enterrar a sus muertos, por la forma en la que se vive y representa la muerte (Le Goff y Trung, 2005: 102).

El zombi moderno tiene su origen en el cine y su creador es George Romero (*La noche de los muertos vivientes*, 1968). Claro que hubo zombis antes, pero nunca como los de Romero (Añón, 2021). El muerto viviente tiene tras de sí una larga tradición en nuestro imaginario, pero resucitaban casi siempre en forma de fantasmas y durante un día consagrado para ellos<sup>1</sup>; pero el zombi moderno regresa para quedarse los 365 días del año. Es decir, la clave del simbolismo de la muerte, la idea del alma que regresa (el muerto en espíritu), era en las tradiciones un día de fiesta (Barley, 2000). Romero resucita un mito universal y lo moderniza porque ya no se trata de muertos revividos por la magia, el sueño o los rituales ceremoniales de fin de año, sino un paradigma social que adquiere nuevo significado en el entramado de la civilización moderna. El zombi romeriano no es un espíritu, sino de carne y hueso putrefacta, a medio camino entre el fantasma y el vampiro, un depredador humano, además, una amenaza de lo primitivo, en definitiva, para la historia de la civilización. El

---

<sup>1</sup> Normalmente el espíritu del fallecido regresaba al mundo de los vivos el último día del año (simbología del final y el comienzo de un año nuevo), por ejemplo, en los pueblos celtas (Marco, 1990), quizás también en los celtíberos (Sopeña, 1987) y en otras muchas culturas (Eliade, 2009: 559-560). Pero, además cabe tener en cuenta la relación de los espíritus retornados con la noción del alma de la que inevitablemente parte (Tylor, 1981: 28-261) y que para algunos autores aparece muy pronto en la evolución de nuestra especie (Hayden, 2003, Wilson, 2003, Boyer, 2007).

apocalipsis moderno tiene un protagonista y es el zombi moderno, el milenarismo medieval se ha estancado, Romero lo ha hecho trizas.

A día de hoy existen magníficos trabajos del fenómeno zombi (Dendle, 2001, Gómez, 2009; Christine y Lauro, 2011, Carcavilla, 2014, Añón 2021), también desde la antropología (Davis, 1988, Ackermann y Gauthier, 1991) y la prehistoria (Romero *et al.*, 2023). El fenómeno zombi afecta a distintas disciplinas, y creo que la prehistoria puede enfocar de una manera diferente al zombi y desvelar algunos de sus secretos mejor guardados. Nos interesa sobre todo el estatus del zombi dentro del imaginario humano (Lombo, 2019: 22). Porque todos sus caracteres (nomadismo, canibalismo) son en el fondo símbolos supuestamente primitivos que de una u otra forma aluden a la prehistoria. Ya nos lo advirtió Romero, lo único que vive en los zombis es su cerebro prehistórico, la base del complejo retiniano, dice el doctor que los estudia, en *El día de los muertos (Day of the Dead, George Romero, 1985)*. Sin embargo, en su anterior filme *Zombi (Dawn of the Dead, George A. Romero, 1978)*, reconocía los orígenes haitianos de sus zombis al principio de la película y en la figura de su personaje principal, que es de origen caribeño. Y es que los zombis tienen su historia, han evolucionado en los medios audiovisuales a expensas del folklore haitiano. Pues el zombi no tiene una clara tradición literaria, sino una base oral confusa, cuyos orígenes cabe remontarlos a las religiones africanas (Añón, 2021: 27-39).

## 2. Método

Nuestro objetivo es resaltar un hecho que nos deja algo perplejos como prehistoriadores, desde hace ya un tiempo (Lombo, 2017). El uso a menudo indiscriminado y casi siempre soterrado, de la prehistoria en multitud de ámbitos del imaginario moderno (Lombo, 2020b). Pretendemos, de este modo, estimular la reflexión y la investigación de estos temas *adyacentes* a la prehistoria (Ruiz, 1997). Ello es útil para la difusión científica de la prehistoria y el incremento de las relaciones con otras ciencias (Ruiz, 2012).

La imparable vigencia del zombi en el imaginario contemporáneo justifica su estudio. La mencionada alusión de Romero suscitó nuestra curiosidad durante varios años, ¿por qué se mencionaba la prehistoria en una película de

zombis?, ¿qué tenía que ver? Lo cierto es que afirmaciones como esta se producen constantemente en el cine y nadie les presta demasiada atención. Debimos olvidarnos del tema, pero el examen de varias de estas películas confirmaba una relación con el canibalismo, el nomadismo y la evolución humana pocas veces atendida. Decidimos traspasar las barreras de la ficción para estudiar el fenómeno desde varias disciplinas científicas, sobre todo la antropológica, hermana de la prehistoria. Sin embargo, lo verdaderamente novedoso era enfocarlo desde un punto de vista arqueológico.

El material reunido durante casi una década y los estudios mencionados acerca de la naturaleza del zombi nos ofrecía una información muy heterogénea y difícil de cohesionar. Sabíamos que el tema *zombis y prehistoria* rozaba la herejía académica, al menos en nuestra disciplina. Así que abandonamos el trabajo porque creímos que no se entendería bien la difusa, pero existente relación entre la evolución y el zombi moderno. La cosa cambió con la publicación de Antonio Romero, Araceli Hernández y Diana Cembreros (2023), sobre la serie *The Walking Dead* (AMC Studios, 2010-2022). Porque los autores habían observado también las conexiones del fenómeno zombi con la ciencia prehistórica. Era posible entonces hacer un artículo académico, aunque nuestro objeto de estudio era algo más indefinido y nos obligaba a indagar en los conceptos utilizados.

## 2.1. Terminología

Cada cultura tiene su propia idea de la vida y de la muerte, de cuándo acaba una y comienza la otra (Barley, 2000: 68). Solemos creer que tenemos claro lo que significan ambos conceptos, pero sin embargo sus definiciones son algo confusas. En el cine, por ejemplo, podemos ver actores que han muerto hace mucho tiempo como si estuvieran vivos. Los medios audiovisuales tienen el poder de resucitar a los muertos. En este sentido, un filme de los años veinte, es, si lo pensamos bien, una auténtica película de muertos vivientes. Es decir, tenemos a los muertos muy cerca de nuestras vidas, convivimos con ellos, aunque nos tomamos muchas molestias en ocultarlo.

El término zombi es muy confuso. El cine lo ha usado para describir personajes que han cambiado mucho a lo largo de su trayectoria fílmica. La primera vez

que aparece la palabra zombi en el cine es en 1932. El cochero de *La legión de los hombres sin alma* (*White Zombie*, Victor Halperin, 1932), define al zombi como un muerto viviente, un cadáver sacado de la tumba para trabajar en las fábricas o en los campos. Desde entonces, el zombi cinematográfico no ha hecho más que cambiar. Y los zombis de las primeras producciones no tienen casi nada que ver con el de las actuales. La magia y el vudú tienden a desaparecer y los zombis ya no trabajan, comen, mientras diseñan el apocalipsis humano.

El cine usó el concepto del libro de Seabrook (2005). En principio se pensaba que los muertos vivientes eran espíritus, pero Seabrook descubrió que eran personas reales. En sentido estricto, el zombi no es un muerto viviente, sino un pobre hombre intoxicado con una potente droga, aunque los haitianos tienen otra visión de los hechos. Ellos creen que es un resucitado. Y la verdad es que tienen buenas razones para creerlo, pues en ocasiones el intoxicado está en tal alto grado de letargo que puede pasar por muerto. Incluso algunas sectas vudú han llegado a desenterrar intoxicados para luego controlarlos mediante drogas (Davis, 1988). Por lo tanto, el término zombi en antropología es distinto al del cine y no hay que confundirlos. Incluye en su haber, el conjunto de creencias acerca de los espíritus que retornan al mundo de los vivos y que generalmente viven en sueños o en el infierno. Su presencia es constante en los mitos y lo encontramos también en muchas culturas ágrafas. El muerto que vive no tiene por qué ser especialmente tétrico, ni comer carne humana como el zombi moderno. Podemos incluso incluir en esta categoría a los retornados, o revividos, como los de la serie *Retornados* (Canal +, 2012-2015).

La zombificación es un término usado más bien para referirse a un estado, normalmente producido en un ser vivo y no un muerto que revive. Hay que advertir que el término ha sido utilizado por biólogos para describir ciertos fenómenos naturales, como el hongo que domina a las hormigas (Evans *et al.*, 2011), o el veneno del pez globo utilizado por los maestros vudú con personas (Davis, 1988).

Los medios audiovisuales han popularizado el término hasta el punto de convertirlo en una útil metáfora para explicar ciertos fenómenos sociológicos, psicológicos, económicos o políticos actuales (Añón, 2021; 2022). Como se ve,

el término zombi se ha introducido en el lenguaje de la vida cotidiana, incluso en el académico, es polisémico y confunde la ciencia con la ficción, por eso hay quienes han empezado a bromear con el tema (Brooks, 2010). También hay quienes han visto zombis como en su día se avistaron OVNIS.

En este trabajo consideramos que los zombis son fruto del imaginario, especialmente audiovisual, comedores de carne humana, surgidos eso sí de las antiguas creencias en los muertos vivientes y posiblemente también de extrañas experiencias con la muerte, los sueños, las enfermedades, los enterrados vivos, su origen es muy diverso.

### **3. La fiesta de los muertos**

#### **3.1. Más allá del zombi**

En su tesis, Añón (2021) explica el largo viaje de las ideas que desde África llevaron consigo los esclavos a la isla de Haití y luego el malintencionado uso que hicieron de ellas los occidentales<sup>2</sup>. Supongamos que podemos dividir la idea del zombi en tres fases: primero su origen en África, segundo parte con los esclavos llevados a Haití y tercero los occidentales la convierten en un relato de terror. Pero ¿cuáles son esos supuestos orígenes africanos?, ¿se puede aún profundizar más lejos en el origen de los muertos vivientes?, ¿qué nos dice al respecto la arqueología? Y ¿cuál es la transformación fundamental que sufrió el personaje de la mano de las culturas occidentales?

Es posible que el personaje del zombi tenga sus orígenes en África Ecuatorial y Central (Ackermann y Gauthier, 1991), pero también es cierto que se trata de unos orígenes compartidos con otras muchas culturas del continente. Por ejemplo, los baloma trobriandeses son espíritus de muertos que una vez al año visitan a los vivos y, aparte de cumplir determinadas funciones dentro del sistema de creencias de la sociedad trobriandesa, nadie les tiene especial miedo (Malinowski, 1916). Los indígenas de Oceanía creían que los blancos que llegaban a sus islas tras la Segunda Guerra Mundial eran muertos de tez

---

<sup>2</sup> Tras la revolución de los esclavos en Haití (1791), surgen las leyendas sobre el vudú. Según las noticias difundidas desde EE.UU., el país está gobernado por la superstición, los sacrificios humanos, el canibalismo y un culto al diablo que puede extenderse al resto del mundo. El objetivo de tales infundios era legitimar una intervención militar en Haití para controlar el Caribe (Véase al respecto la imprescindible descripción en Añón, 2021: 39-49).

pálida que auguraban una nueva era de abundancia y felicidad (Eliade, 1989: 166-170). Hubo quien incluso proclamó la *fiesta de los muertos*, porque para casi todas las culturas ágrafas los muertos son un símbolo de renovación. Se pueden escoger otros muchos ejemplos al respecto, pero lo que nos interesa saber es que estamos ante una fiesta de los muertos. Han sido las culturas occidentales modernas quienes han convertido estas fiestas en cuentos de terror. El Día de Todos los Santos o el caso de la noche de Halloween (el *Samain* de los celtas)<sup>3</sup> son dos ejemplos bien conocidos (Marco, 1990). Las famosas calabazas de Halloween representan en realidad calaveras (Markale, 2001: 188).

### 3.2. Esqueletos

En determinadas circunstancias, los muertos pueden atormentar a los vivos. Suelen ser personajes de cuentos para asustar a los niños. Por ejemplo, los espectros en forma de esqueleto que se aparecen a los pequeños Lemhi Shoshoni de Idaho (Lowie, 1983: 107). El esqueleto suele ser un motivo íntimamente relacionado con la muerte y la resurrección, como nos demuestra el Día de los Muertos en México y otras tantas costumbres de los pueblos cazadores-recolectores.

El motivo del esqueleto es muy común en la cultura Dorset de los pueblos inuit con figurillas en las que se observan formas descarnadas, huesos, costillas, vertebras, etc. (Aldea, 1991: 378-381). Los paleolíticos también practicaron este tipo de arte sobre propulsores o soportes mobiliarios (F1). Las cabezas descarnadas o semidescarnadas de caballos de Más d'Azil, representan un équido en tres etapas de su vida (Barbaza *et al.*, 2017: 396). En este mismo yacimiento se encontró un cráneo humano con dos pequeñas placas en los ojos (Leroi-Gourhan, 1994: 42).

---

<sup>3</sup> Durante este día señalado, el fin de año celta, se abren las puertas del infierno, los vivos reciben a los muertos con alegría y bromas (Markale, 2001: 186-187).



F1. Cabezas descarnadas paleolíticas (Barandiarán, 2017: 140, fig. 112).

Por todo ello, parece que el esqueleto es un símbolo material de lo permanente, es decir de lo que queda tras la vida y muy posiblemente sea un símbolo de tendencia universal que en la actualidad no se comprende. Principalmente porque en las ciudades ya no hay un contacto familiar con los restos óseos, su presencia se nos ha hecho extraña. Su relación con los zombis parece evidente en algunas películas y libros (Palacios, 2010: 10). Los

esqueletos vivientes de las películas de Ray Harryhausen son equivalentes óseos del zombi putrefacto. Es decir, son muertos vivientes pero ya absolutamente descarnados, e incluso salen de debajo de la tierra<sup>4</sup> (*Jasón y los argonautas*, Don Chaffey, 1963). Estos ejércitos de esqueletos, especie de zombis caducados, a veces mitad hueso, mitad carne (*Juego de tronos*, HBO, 2011-2019), recuerdan a los guerreros resucitados que aparecen en la literatura medieval galesa, seguramente de tradición bastante antigua, como el *Mabinogion* (Cirlot, 1986: 108).

#### 4. Arqueología zombi: un caramelo para esotéricos

Los medios audiovisuales son muy hábiles a la hora de hacer pasar por realidades sus ficciones. Y algunos escritores han aprovechado el éxito del tema ya no para narrar historias de ficción, sino hacernos creer que de verdad los zombis existieron o existen. Así se interpretan los restos encontrados en la cueva de Katanda, el cadáver enterrado en Hierakonpolis o el famoso hombre pintado en el pozo de la cueva de Lascaux (Brooks, 2010: 227-228)<sup>5</sup>. No cabe duda de que Max ha heredado el humor de su padre. En *La loca historia del mundo Parte 1* (Mel Brooks, 1981), un personaje mea sobre un caballo de la mencionada caverna (F2), los Brooks parecen tener una pequeña obsesión con la cueva.

---

<sup>4</sup> Ambos surgen del interior de la tierra, en donde se descomponen los organismos y renacen las plantas. El subsuelo es por lo tanto un lugar simbólico de muerte y regeneración (Elíade, 2009: 278).

<sup>5</sup> También en Renee Friedman, «Zombie Attack at Hierakonpolis». En:

<http://www.archaeology.org/online/features/hierakonpolis/zombies.html> (Fecha de consulta: 6-03-2023). Véase la entrevista a Max Brooks en «Archaeology of the Undead» (abril 2006). En: <https://archive.archaeology.org/online/interviews/zombies/> (Fecha de consulta: 3-03-2023).



F2. Prehistórico orinando sobre una pintura de Lascaux, en el filme de Mel Brooks *La loca historia del mundo*.

Aparte de estas bromas, la idea de que los muertos pueden revivir parece muy antigua. Aparece ya en los primeros textos conservados, en los mitos y las leyendas de las primeras civilizaciones humanas, pero hay que tener cuidado a la hora de interpretarlos. En la epopeya de Gilgamesh (tablilla VI, versos 99-100), la diosa Ishtar dice «... que suban los muertos, que devoren a los vivos» (Bottéro, 1998: 151) y todos pensamos en una horda de zombis cinematográficos. Este tipo de creencias además son imposibles de detectar arqueológicamente, claro que toda tumba sellada puede interpretarse como un medio de encerrar a los muertos para que no revivan, pero en realidad no hay nada que confirme ideas semejantes. Se pueden señalar algunos extraños casos, tratamientos inusuales del cadáver, en los que se colocaron piedras en la boca del difunto. Pero todos estos casos son de época histórica, nunca prehistórica. De hecho, este tipo de miedos, parecen estar relacionados con el fenómeno urbano, es decir la aglomeración de los vivos y de los muertos en ciudades y cementerios. Una nueva convivencia entre vivos y muertos se observa en las ciudades, muy diferente a la que existía anteriormente entre las tribus nómadas de cazadores-recolectores. Las enfermedades, las epidemias y

las plagas siembran el pesimismo en las primeras aglomeraciones urbanas, tal y como reflejan los textos (Bottéro y Kramer, 2004: 554-556). Es en este contexto en donde hay que ubicar la moderna idea del muerto viviente que nos ha sido transmitida a través de los medios audiovisuales. Los cadáveres se amontonan en las calles amuralladas e infectadas de poblaciones hacinadas y mal alimentadas en la mayoría de los casos (Diamond, 2008). Este drama es cuantitativamente novedoso en la historia del ser humano y reúne dos ideas que de otro modo serían imposibles de relacionar, como la propagación de una enfermedad contagiosa (virus o plaga) y la resurrección de los muertos, o lo que es lo mismo, la creencia de que son los muertos quienes pueden transmitir dicha enfermedad. En algún que otro momento de la historia, esta idea parece haber surgido siempre en relación con pandemias o guerras<sup>6</sup>, como la de Farsalia (Fontana, 2021: 241). Esto explicaría el tratamiento inusual de los cadáveres infectados con malaria, colocando una piedra en la boca, como ocurre en el célebre caso del niño de Lugano (F3) y algunos otros de época más moderna (Bellantoni y Sledzik, 1994). Lo que se pretende ¿es que el muerto no se levante y la propague? Pero estas prácticas se producen en determinados contextos y no surgen siempre, solo a veces cuando parece imposible detener a la muerte en su camino virulento y desenfrenado.



F3. El niño de Lugano, David Pickel (Universidad de Stanford).

<sup>6</sup> De hecho, las masacres de seres humanos producidas en las guerras suscitaron las primeras películas de zombis, como *Yo acuso* (Abel Gance 1919), o *Revolt of the zombies* (Victor Halperin, 1936). Si la Primera Guerra Mundial fue uno de los contextos históricos de los zombis, la guerra del Vietnam fue crucial para la reconstrucción del zombi moderno romeriano (Flint, 2010: 9).

#### 4.1 Vampiros y otros no muertos

Algunos arqueólogos como Nikolai Ovcharov creen que en el siglo XIII se practicó en Europa del este una especie de ritual anti-vampírico. En el sitio de Perperikon, en la antigua Tracia, se encontró un esqueleto con una estaca clavada en el corazón, que al parecer tenía la intención de evitar la resurrección del cadáver. La prensa no ha tardado mucho en difundir el hallazgo del supuesto vampiro de Bulgaria. Estas leyendas parten del mismo temor a los muertos resucitados (Baber, 1988).

Como hemos señalado antes, a veces resulta difícil dictaminar el límite entre lo vivo y lo muerto. Para las culturas pre-industriales no existe una barrera infranqueable. Algo de razón tienen, pues en la naturaleza hay casos en los que los organismos pueden pasar cientos de años hibernando para *resucitar* cuando las condiciones de vida les son favorables. Tal es el caso de ciertos microorganismos que viven en el subsuelo, como los tardígrados (Wolfe, 2019: 31). Más famosa es la hibernación de los osos, incluso es posible que sea una de las razones por las cuales algunos pueblos adoran este animal. Los ainus por ejemplo, lo veneran en una fiesta de invierno llamada *Kumamatsuri* (Kyōsuke y Minori, 1949). Una vez sacrificado el oso, le siguen dando de comer y de beber como si estuviera vivo. Para estas gentes, como para otras tantas del mundo, la muerte casi no existe. De forma parecida los inuit lanzan los huesos de las ballenas al mar, esperando que se regeneren. Esperan, por así decirlo, la resurrección de la carne. Parece existir una especie de simbología basada en los diferentes estados de putrefacción orgánica. Ciertas culturas no creen que el difunto esté del todo muerto hasta que la carne desaparece, por esa razón suelen acelerar o detener el proceso (Ardanuy, 2009: 95). Los toraja tienen la costumbre de conservar los cadáveres de sus familiares en sus casas (F4) y tratarlos como si estuvieran vivos (Barley, 2000: 70). Pretenden con estas prácticas asimilar la muerte ya desde su más tierna infancia. Sin embargo, nuestro mundo esconde la muerte. Apenas se nos dice nada acerca de ella durante la infancia y lo poco que conocemos lo hemos visto a través de los medios audiovisuales. Y, como es bien sabido, se teme lo que no se conoce. El zombi moderno es una creación exclusivamente audiovisual, pura materia descarnada sin alma, según Romero no es un caníbal, pues no se come a los

de su propia especie, sino un nuevo depredador humano. Sino tiene alma, ni es despertado por la magia de un brujo, ¿qué es lo que mueve al nuevo zombi?



F4. Ritual Toraja. En: <https://rcdn.rolloid.net/uploads/2016/09/muerto.png> (Fecha de consulta 2-02-2023).

## 5. El zombi moderno visto por la prehistoria

### 5.1. El complejo reptiliano

En 1968 McLean creyó haber localizado las bases de la conducta agresiva en el cerebro. El desarrollo del cerebro se dividía en: cerebro reptiliano, cerebro de viejo mamífero o paleocórtex y cerebro de nuevo mamífero o neocórtex. Por lo tanto, el cerebro reptiliano (residuo atávico de una supuesta herencia tyranosáurica) es para algunos autores el responsable de nuestros instintos más salvajes (Montagu, 1978: 159 y 172). En *El día de los muertos (Day of the Dead)*, George A. Romero, 1985), unos científicos experimentan con zombis en un laboratorio. El doctor Logan, o Frankenstein, como lo llaman los supervivientes del búnker, explica que los zombis comen, aunque no tienen estómago, porque obedecen a sus primitivos instintos ubicados en el núcleo del cerebro,

el complejo R, «la parte de sustancia prehistórica que heredamos de los reptiles». Por esta razón, uno de los primeros planos del film es el de un cocodrilo en las puertas de un banco de una ciudad arrasada por los zombis. Romero filma a los zombis arrastrándose por las calles como reptiles y los relaciona con el cocodrilo porque tienen cerebro de reptil, es decir, son muertos vivientes con el cerebro reptiliano vivo. De hecho, lo que mueve a los zombis en muchos de estos films, es, como dicen en el episodio seis de la primera temporada de la serie *The Walking Dead* (AMC Studios, 2010-2012), el instinto. Es decir, el zombi en ocasiones es simplemente un hombre desprovisto de razón, al que solo le queda el instinto, que es el de un animal primitivo y violento. Según Romero, el mal está en nuestro interior y es inextirpable (Seligson, 1981), el mono que llevamos dentro, es un asesino (*Atracción diabólica*, Monkey Shines, George A. Romero, 1988). Estas ideas tienen antiguas raíces, pero recibieron un gran impulso durante la segunda mitad del siglo XX y están ligadas a los estudios sobre la violencia en la evolución de los homínidos. Uno de sus impulsores fue Raymond Dart, al interpretar de forma exagerada los restos de australopitecos como señales de matanzas y festines caníbales (Dart, 1953, Dart y Craig, 1959). Durante la Guerra Fría, la imagen de los homínidos empezó a ser utilizada para explicar nuestros comportamientos agresivos (Ardrey, 1961, 1966). Se exageró bastante, y a veces de forma errónea, la idea de que la naturaleza humana es sangrienta y directores de la talla de Stanley Kubrick la siguieron a la hora de recrear la vida de nuestros antepasados homínidos (Lombo, 2020a).

## 5.2. Una nueva especie: la antiespecie

Y lo que se plantea en realidad es la extinción de la especie humana, otro tema de raíces darwinistas. Nos hemos devorado a nosotros mismos, porque los zombis no sobrevivirán sin carne humana, ¿qué pasará cuando los zombis se hayan comido hasta el último representante de nuestra especie? Nos hemos consumido por culpa de nuestros instintos violentos (la guerra de Vietnam) y nuestro modo de vida materialista. La nueva especie no tiene alma, el paraíso ha dejado de existir. Podemos engañarles, dice el doctor Logan (Frankenstein), como nos engañaron a nosotros con la idea del paraíso. La humanización del zombi señala un inequívoco componente evolutivo, muerto o no, el zombi se

convierte en una especie sin sentido, la antiespecie. Como en el caso de Frankenstein, influido por las ideas del abuelo de Darwin, el zombi es influido por el post-humanismo. A veces, en mi opinión, una parodia de los deseos de inmortalidad humana, porque viven después de la muerte, pero de forma degradada y en eterna descomposición. En cierta medida expresan el fracaso de la evolución orgánica y las promesas incumplidas de la vida eterna. No nacen, resucitan y salvo casos excepcionales no se reproducen, solo se contagian. Son en ese sentido una anti-especie, porque su sistema de reproducción está ligado al ser humano vivo al que comen, son la alegoría perfecta de la extinción.

Extraños seres poblarán entonces la Tierra durante el zombiceno, pues algunos muertos vivientes sufren mutaciones genéticas, sobre todo debido a las radiaciones (*Apocalipsis caníbal*, Bruno Mattei y Claudio Fragasso, 1980). En la serie *Z Nation* (Sy Fy, 2014-2018), los zombis evolucionan a todo tipo de criaturas más propias de la isla del doctor Moreau, como si se estuviesen preparando para repoblar el mundo con nuevas especies.

### 5.3. Caminantes

Los zombis caminan estando muertos, pero no se les llama así solo por eso. Pues caminan en grupos como una manada de animales y como en el caso de los caminantes blancos de la serie *Juego de tronos* (HBO, 2011-2019) a veces forman ejércitos que se desplazan arrasándolo todo a su paso. En las ciudades, los caminantes destacan por desplazarse de forma anacrónica a los medios de transporte modernos. Además, los movimientos de los zombis romerianos son bastante lentos, razón por la cual sus ritmos difieren de los urbanos. Son casi nómadas, en términos antropológicos y el nomadismo nunca ha estado bien visto por las culturas sedentarias. Son dos sistemas contradictorios e incluso rivales (Chatwin, 1991: 234). Las grandes civilizaciones siempre han temido y considerado el modo de vida nómada como un rasgo de primitivismo o salvajismo. En las fuentes grecorromanas, uno de los rasgos de los trogloditas o etíopes era precisamente su modo de desplazarse corriendo. Aún hoy en día los países desarrollados ven con recelo a los

caminantes, entre otras cosas porque son un peligro que amenaza sus propiedades.

Una de las propiedades, casi una segunda casa, del hombre moderno es el coche. En cierta medida los zombis indican el final del coche y el regreso del bipedismo (F5). Quizás por esa razón gustan tanto estas películas, porque suponen una vuelta a las relaciones ancestrales con la naturaleza, sobre todo a las antiguas coordenadas espaciotemporales. Las técnicas audiovisuales restituyen esta vieja relación, en palabras de Leroi-Gourhan la *vida figurada* (1971: 347), de los cazadores-recolectores paleolíticos y la supervivencia como medio de vida. Las carreteras vacías o convertidas en auténticos cementerios de choques es uno de los planos más repetidos en estas series. En los primeros episodios de la temporada 2 de *The Walking Dead*, la autopista está ocupada por cientos de automóviles parados y los protagonistas buscan recursos dentro de los coches (Romero *et al.*, 2023: 121).



F5. Caminantes y coches parados en *Walking Dead* (AMC Studios 2010-2012).

## 5.4. La masa

Los zombis forman grupos, a veces como en *The Walking Dead*, se concentran por multitudes y parecen estar comunicados entre ellos. Estos zombis son sensibles al olor, pero otros como los de la serie coreana *Estamos muertos* (Netflix, 2022-), reaccionan ante el ruido. Cuando los zombis perciben a un humano actúan al unísono como si fueran una colmena. Se propagan rápidamente gracias a las aglomeraciones, es decir el estilo de vida urbano. Es imposible entender bien al zombi moderno sin tener en cuenta el fenómeno de las multitudes. Muchos escritos de principios del siglo XX denuncian este suceso, pretendidamente novedoso<sup>7</sup>. Los lugares antes poco frecuentados se llenan de gente; pero no son reuniones normales, hay algo raro en estos grupos que acuden en masa a los sitios. Dominados por el ajetreo de las voces y el frenesí que los envuelve, las personas hacen cosas que no harían nunca estando solos, se transforman en una masa anónima. Los hinchas de los equipos de fútbol y los fans de grupos de música son en ocasiones ejemplos bien conocidos de este tipo de conductas. Algunas series o filmes han aprovechado esta circunstancia, para comparar estos comportamientos con los de los zombis, tal es el caso de la serie inglesa *Deal Set: Muerte en Directo* (E4, 2008), en donde no hay excesivas diferencias entre los fans del *reality show* del Gran Hermano y los zombis.

El zombi explota el miedo a convertirse en masa (Fernández 2011: 27), a perder la identidad humana, hecho perceptible, sobre todo en el cine de ciencia-ficción de los años cincuenta (Añón, 2021: 31); pero también en los ochenta con películas como *La cosa* (John Carpenter, 1982), inspirada en el relato de John W. Campbell<sup>8</sup> *Who Goes There?* El extraterrestre revive después de estar veinte millones de años congelado, como los mamuts de Siberia. Es una masa que imita otras formas de vida gracias a la capacidad de sus células. Las egoístas células, (la expresión es usada por Campbell mucho antes que Richard Dawkins) son las que nos dominan y nos utilizan como si fuéramos carcasas. Según afirmará el etólogo, los genes prehistóricos usan nuestros

---

<sup>7</sup> Las aglomeraciones humanas no son un fenómeno original exclusivo del siglo XX, sino se producen ya en las primeras ciudades.

<sup>8</sup> Aparecido en la revista *Analog Science Fiction and Fact* en 1938. El cadáver extraterrestre ha quedado congelado en el hielo de la Antártida, esperando que sus células revivan, como un zombi.

cuerpos mortales para reproducirse (Dawkins, 1976). De hecho, en muchas ocasiones son los virus quienes crean a los zombis, obligándoles a morder para propagarse como una plaga. Toda la franquicia audiovisual de *Resident Evil* y otras tantas películas y series de zombis, están basadas en este principio (F6).



F6. Zombis masa en *Walking Dead* (AMC Studios 2010-2012).

### 5.5. La nostalgia del Edén

Las intenciones del doctor Logan, alias Frankenstein, del film de Romero, eran las de enseñar a los zombis a ser mejores, «engañándoles cómo nos engañaron a nosotros con la promesa de un paraíso». El mote de Frankenstein no es baladí y se enmarca en los postulados post-humanistas ya presentes en la obra de Thomas Huxley (1888). Una clave para entender mejor el imaginario zombi es la deriva darwiniana hacía las teorías de Hobbes. Pues el hombre tiene un zombi dentro, un lobo, en definitiva, hambriento y voraz (Fernández, 2011: 111), no es nada sin la capa de civilización que le sostiene. Este es uno

de los mitos urbanos que más vigencia sigue teniendo en la actualidad, en realidad un recurso para exculpar los hechos más escabrosos del mundo moderno, como si estos fueran siempre la herencia animal de un pasado primitivo. Nuestro pasado, según nos dicen algunos de los autores de mayor éxito actual, está lleno de sangre, violencia y canibalismo (Pinker, 2007: 95 y 446). Igualmente, Matt Ridley nos aconseja que veamos la prehistoria como una guerra de todos contra todos «...olvidense del jardín del edén; piensen en Mad Max» (Ridley, 2011: 54).

El zombi encarna el miedo a lo orgánico tan potenciado por el desarrollo post-humanista. El nuevo humano, amparado por la tecnología, promueve valores que están en clara contraposición: la inteligencia artificial (que puede conservar la identidad individual) y la cibernética (que puede hacer lo propio con los cuerpos). Por esto el zombi es un residuo de lo antiguo, que vuelve a imponer las leyes de la selección natural (mal entendida) y la supervivencia. Pero, como bien ha visto Fredric Jameson, la supervivencia no es un instinto, sino una ideología, el yo como forma de propiedad que hay que conservar a costa de otros (Jameson, 2009: 213).

## 5.6. Canibalismo

El género zombi ha recuperado también un miedo ancestral, de cuando nuestra especie podía ser consumida o devorada por otra (F7). Caníbales o no, los zombis siempre aluden subrepticamente al canibalismo, que es uno de los tópicos más extendidos usados para caracterizar al salvaje o al primitivo. Y no es que la antropofagia y el canibalismo no existieran en la prehistoria (Romero y Díez, 2015). Lo que pasa es no puede ser un elemento caracterizador de una cultura, ni mucho menos de todas las que existieron durante el paleolítico (Díez y Romero, 2016: 35). Tampoco puede ser el rasgo que defina a los pueblos ágrafos que la practiquen, ni se puede olvidar que ha sido uno de los argumentos habituales para justificar el exterminio de muchos de estos pueblos. Tampoco se trata de dulcificar estas prácticas, sino de tener cuidado con la incomprensión y superioridad que suscitan a nuestros ojos, baste recordar la imagen recurrente de un negro asando en una olla ardiente a un blanco y otras lindezas de las películas racistas de Tarzán, que han

llegado a traumatizar a los propios africanos (Shohat y Stam, 2002: 318). Y es que existen muy pocas diferencias entre películas de indígenas caníbales como *Holocausto caníbal* (Ruggero Deaodato, 1980) y las prácticas gore de los zombis. Efectivamente, el zombi es una figura poliédrica, un personaje polivalente (Añón, 2021: 35).



F7. Comiendo humanos en *Zombi* (*Dawn of the Dead*, George Romero, 1978).

### 5.7. ¿Humanización u hominización?, el caso de la manipulación de objetos

La humanización del zombi (Añón, 2021: 36), puede ser entendida como un proceso de hominización. Se ha detectado este mismo proceso en personajes como Frankenstein (Gubern, 2002: 37). Un paso interesante que atraviesan ambos, es la manipulación de herramientas. El profesor Logan, cuyo apodo es el del monstruo de Shelley, trata de enseñar a un zombi especialmente aventajado. El zombi aprende a manejar un walkman, pero sobre todo a disparar una pistola. Cuando mata con una pistola, asesina como un ser

humano civilizado y ya no como un caníbal *primitivo*. Deja de ser primitivo en cuando mata y come carne como lo hacemos nosotros hoy. Son los modales en la mesa lo que convierte a una persona en civilizada o no, así Olivia Liv de la serie *iZombie* (The CW, 2015-2019), mantiene su estatus humano. Come cerebros, sí, pero en privado, con cierto decoro y sin matar para comer.

Se puede pensar que en realidad los zombis no aprenden, solo recuerdan como usaban los objetos antes de vivir la muerte. Pero las técnicas del doctor Logan para despertar los recuerdos del zombi Bob son las propias del aprendizaje y recuerdan groseramente a las que usan los primatólogos con los chimpancés. El doctor trata al zombi como si fuera un niño he insiste, «tienes que ser civilizado», pero el zombi solo imita, aunque acaba descubriendo el uso de los objetos (F8). Muchos zombis en determinadas películas portan objetos que agarran e incluso usan torpemente, sobre todo en el último filme de Romero *La tierra de los muertos vivientes*, 2005, parece que los zombis alcanzan un extraño estatus cultural.



F8 El zombi Bob con un cepillo de dientes, en *El día de los muertos* (*Day of the Dead*, George Romero, 1985).

## 6. En síntesis, la zombificación

En los medios audiovisuales y a tenor de lo establecido, podemos distinguir entre zombis resucitados por fuerzas *primitivas* y zombis resucitados por la tecnología. Entre los primeros estarían filmes como *Más allá (Tu vivrai nel terrore! L'aldilà)*, Lucio Fulci, 1981) o los de Romero. Es la reanimación de ámbito espiritual que nos encontramos en las culturas orales de múltiples pueblos, no solo los haitianos, sino también por ejemplo los celtas (Marco, 1990). Las puertas del infierno se abren, porque como dice el protagonista de *Zombi (Dawn of the Dead)*, George Romero, 1978), ya no caben más muertos en el infierno. O en otras ocasiones son brujos los que resucitan los cadáveres con fines perversos. A caballo entre lo primitivo y lo tecnológico estarían los parásitos o virus, porque a pesar de que su existencia es más antigua que la del ser humano fueron descubiertos recientemente a través del microscopio. En el segundo tipo de reanimación estarían casi todos los filmes de zombis modernos. Por ejemplo, las ondas de baja frecuencia usadas como insecticidas despiertan a los muertos en *No profanarás el sueño de los muertos* (Jorge Grau, 1974).

Los vampiros y extraterrestres se zombifican a mediados del siglo, es decir adquieren elementos del fenómeno zombi. Ello produce curiosos paralelos, los muertos de *Soy leyenda* son vampiros, pero podrían ser igualmente zombis<sup>9</sup>. Cuando un muerto viviente se masifica aparece el zombi, los fantasmas y los vampiros son entidades más independientes. Dicho de otro modo, el zombi alberga el género del terror, la ciencia-ficción y la fantasía. Los niños hambrientos de *Melanie (The Girl with All the Gifts)* Colm, McCarthy, 2016) se asemejan a los niños extraterrestres de películas de ciencia-ficción como *El pueblo de los Malditos* (John Carpenter, 1995). Y los ejércitos de muertos de la serie *Juego de Tronos* (HBO, 2011-2019) ocupan su posición en el reino fantástico de gigantes y dragones. Cualquier cosa puede zombificarse, el director John Carpenter es uno de los que más y mejor ha usado la zombificación de sus personajes, las pandillas callejeras que asaltan como si

---

<sup>9</sup> Nos referimos tanto al libro de Richard Matheson (2020), publicado en 1959, como a las versiones fílmicas, sobre todo la última (*Soy leyenda*, Francis Lawrence, 2007). Los vampiros de Matheson son muertos vivientes que resucitan. En ocasiones el escritor alude a ellos casi como si fueran zombis (2020: 67-68). Luego se aclara que los vampiros han sido infectados por una bacteria que además tiene la capacidad de mutar.

fueran tribus las comisarías en *Asalto a la comisaría del distrito 13*, 1976 o *Los fantasmas de Marte*, 2001.

Finalmente, el zombi es la imagen de la alteridad más absoluta, razón por la cual, la serie noruega *ZombieLars* (NRK Super, 2017-2019), la ha utilizado para denunciar el abuso escolar. El protagonista de esta serie es un niño que es marginado en clase porque ha heredado los genes zombis de su padre. Sufre entonces todo tipo de burlas e incluso es atropellado, pues no puede morir. El zombi, por lo tanto, es una figura de la diversidad, pues reúne todo lo que siempre hemos considerado diferente a nuestro modo de vida urbano y sedentario. Todo lo que nos afanamos en no comprender, incluidas las prácticas más atroces de las culturas aborígenes. Lo que tiene de primitivo el mundo, es en definitiva un zombi.

## 7. Conclusiones

La arqueología no puede revelar creencias acerca de los muertos vivientes como las encontradas en las culturas orales. A no ser que interpretemos el encerramiento de los cadáveres en ese sentido, casi todos los enterramientos serían susceptibles de ser una precaución para que el muerto no se levante. Sin embargo, las cabezas de équidos descarnadas u otros cráneos encontrados podrían representar ideas relacionadas con la muerte. No hay excesivas razones para diferenciar, las creencias africanas en muertos vivientes y las de otros pueblos de Oceanía. Estas ideas no tendrían que ser necesariamente terroríficas, la muerte simboliza en muchas culturas la regeneración cósmica.

La prehistoria ayuda a comprender porque los medios audiovisuales transmiten un concepto tan negativo de la muerte. Estas concepciones se observan y desarrollan en contextos históricos, con el advenimiento de las ciudades, las masas, las epidemias y las guerras. El zombi deja de ser un espíritu que regresa a casa los días de fiesta, para convertirse en un monstruo capaz de destruir la civilización humana.

Los elementos que unen el zombi moderno con la prehistoria son varios. Empezando por el escenario apocalíptico que sitúa a los personajes en un entorno de extinción y supervivencia, una naturaleza hostil de todos contra

todos. Así es precisamente como muchos se imaginan nuestro pasado prehistórico, como una especie de *Mad Max*. El cine de ciencia-ficción está lleno de *futuros prehistóricos* de este tipo.

El zombi moderno está sometido a las leyes de la evolución, la mutación genética, la especiación imaginaria y monstruosa de nuevas especies depredadoras del ser humano. Encarna la violencia, el canibalismo, el nomadismo, valores siempre asociados a lo primitivo y considerados contrarios a la civilización.

La pantalla explota nuestras debilidades y la muerte es una de las más llamativas. Nuestros cuerpos son dominados por genes egoístas que nos utilizan como si fuéramos carcasas, carne, en definitiva, que se pudre y muere. El zombi es el reflejo magistral de una degradación simbólica, a mitad camino de las nuevas tecnologías que prometen la eternidad o una nueva naturaleza humana biónica.

Finalmente, no todo en el zombi es gore, y ha habido quienes han encontrado en este personaje un medio para comprender lo diferente. La capacidad metafórica del zombi no ha hecho más que empezar y es sencillamente inagotable. Un punto de vista prehistórico puede ayudarnos a comprender mejor un tema confuso, cuya antigüedad se remonta a las primeras experiencias simbólicas con la muerte, que ya nadie recuerda.

## Referencias bibliográficas

ABBOTT, Stacey (2016), *Undead Apocalypse: Vampires and Zombies in the 21st Century*, Edimburgo: Edinburgh University Press Ltd.

ACKERMANN, Hans y GAUTHIER, Jeanine (1991), «The Ways and Nature of the Zombi», *The Journal of American Folklore*, vol. 104, nº 414, pp. 466-494.

ALDEA HERNÁNDEZ, Angela (1991), *El arte esquimal. La cultura artística esquimal y su trascendencia literaria*, Madrid: Editorial de la Universidad Complutense de Madrid.

AÑÓN LARA, Alberto (2021), *Aproximación a la metáfora zombi: del cine a las series de televisión*, Universidad de Córdoba, Departamento de Historia de Arte, Arqueología y Música.

AÑÓN LARA, Alberto (2022), «Kingdom y el auge del zombi en la ficción televisiva surcoreana», *SERiarTE. Revista científica de series televisivas y arte audiovisual*, 1, pp. 7-26.

- ARDANUY, Jordi (2009): *Los vampiros ¡vaya timo!*, Pamplona: Laetoli.
- ARDREY, Robert (1961), *African Genesis*, New York: Atheneum.
- ARDREY, Robert (1966), *The territorial Imperative*, New York: Atheneum.
- BABER, Paul (1988): *Vampires, Burial, and Death*, New Haven: Yale University Press.
- BARANDIARÁN, Ignacio (2015), «Contextualización arqueológica de La Covaciella: una koiné pirenaico/cantábrica en el magdalenense medio», en GARCÍA-DIEZ, Marcos, OCHOA, Blanca y RODRÍGUEZ-ASENSIO, José Antonio (eds.), *Arte rupestre paleolítico en la cueva de La Covaciella (Iguanzo, Asturias)*, Oviedo: Consejería de Educación, Cultura y Deporte, pp. 125-144.
- BARBAZA, Michel, TOSELLO, Gilles, FRITZ, Carole, PINÇON, Gneviève, MAGAIL, Jérôme, CONKEY, Margaret, GÁRATE, Diego, PETROGNANI, Stéphane, RIVERO, Olivia, ROBERT, Éric y SAUVET, Georges (2017), «Iconographie et société», en FRITZ, Carole (dir.), *L'art de la préhistoire*, Paris: Citadelles & Mazenod, pp. 353-401.
- BARLEY, Nigel (2000), *Bailando sobre la tumba. Encuentros con la muerte*, Barcelona: Anagrama.
- BELLANTONI, Nicholas y SLEDZIK, Paul (1994): «Bioarcheological and biocultural evidence for the New England vampire folk belief», *American Journal of Biological Anthropology* vol. 92, nº 2, pp. 269-274.
- BISHOP, Kyle William (2010), *American Zombie Gothic: The rise and fall (and rise) of the walking dead in popular culture*. North Carolina: McFarland & Co Inc.
- BOTTÉRO, Jean (1998), *La epopeya de Gilgamesh: el gran hombre que no quería morir*, Madrid: Akal.
- BOTTÉRO, Jean y KRAMER, Samuel Noah (2004), *Cuando los dioses hacían de hombres: mitología mesopotámica*, Madrid: Akal.
- BOYER, Pascal (2007), *Y el hombre creó a los dioses*, México: Penguin Random House.
- BROOKS, Max (2010), *Zombi. Guía de supervivencia*, Berenice.
- CAMPBELL, W. John (2011), ¿Quién anda ahí?, en *La cabeza de la Gorgona y otras transformaciones terroríficas*, Madrid: Valdemar.
- CARCAVILLA PUEY, Lorenzo (2014), *Historia y simbolismo del mito del zombi: un análisis imaginal de la psique colectiva contemporánea desde el sonámbulo magnetizado hasta la realidad virtual*, Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- CHRISTIE Deborah y LAURO Sarah Juliet (2011), *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, New York: Fordham University Press.
- CIRLOT, Victoria (1987), *Mabinogion*, Barcelona: Promociones y Publicaciones, D. L.
- DART, Raymond (1953), «The predatory transition from ape to man», *International Anthropological and Linguistic Review* vol. 1, nº4, pp. 201-218.

- DART, Raymond y CRAIG, Dennis (1959), *Adventures with the Missing Link*, New York: Harper and Brothers.
- DAVIS, Wade (1988), *Passage of Darkness: The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, North Carolina: University of North Carolina Press.
- DAWKINS, Richard (1976), *The Selfish Gene*, Oxford: Oxford University Press.
- DENDLE, Peter (2001), *The Zombie Movie Encyclopedia*, North Carolina: McFarland & Co Inc.
- DIAMOND, Jared (2008), *Armas, gérmenes y acero. Breve historia de la humanidad en los últimos 13000 años*, Barcelona: Random House Mondadori.
- DÍEZ FERNÁNDEZ-LOMANA, José Carlos y ROMERO, Antonio J. (2016), «Canibalismo en el Pleistoceno», *Vínculos de historia* 5, pp. 27-40.
- ELÍADE, Mircea (1989), *El mito del eterno retorno*, Madrid: Alianza.
- ELÍADE, Mircea (2009): *Tratado de Historia de las Religiones. Morfología y dialéctica de lo sagrado*, Ediciones Cristiandad: Madrid.
- EVANS Harry, ELLIOT Simon, HUGHES David (2011), «Hidden diversity behind the zombie-ant fungus *Ophiocordyceps unilateralis*: four new species described from carpenter ants in Minas Gerais, Brazil». *PLoS ONE* 6, e17024.
- FERNÁNDEZ GONZALO, Jorge (2011), *Filosofía zombi*, Barcelona: Anagrama.
- FLINT, David (2010), *Holocausto zombi. Los muertos vivos devoraron la cultura pop*, Barcelona: Robinbook.
- FONTANA ELBOJ, Gonzalo (2021), *Sub luce maligna. Antología de textos de la Antigua Roma sobre criaturas y hechos sobrenaturales*, Zaragoza: Contraseña.
- GÓMEZ RIVERO, Ángel (2009), *Cine zombi*, Madrid: Calamar.
- GUBERN, Roman (2002), *Las máscaras de la ficción*, Barcelona: Anagrama.
- KYŌSUKE, Kindaichi y MINORI, Yoshida (1949): «The Concepts behind the Ainu Bear Festival (Kumamatsuri)». *Southwestern Journal of Anthropology* 5 (4), pp. 345-350.
- HAYDEN, Brian (2003), *Shamans, sorcerers and saints. A prehistory of religion*, Washington: Smithsonian Books.
- HUXLEY, Thomas Henry (1888), «The Struggle for Existence: A Programme». *Nineteenth Century*, 23, pp. 161-180.
- JAMESON, Fredric (2009), *Arqueología del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*, Madrid: Akal.
- LE GOFF, Jaques y TRUONG, Nicolas (2005), *Una historia del cuerpo en la Edad Media*, Barcelona: Paidós.
- LEROI-GOURHAN, André (1971), *El gesto y la palabra*, Caracas: Ediciones de la Biblioteca de la Universidad de Venezuela.
- LEROI-GOURHAN, André (1994), *Las religiones en la prehistoria*, Barcelona: Laertes.

- LOMBO MONTAÑÉS, Alberto (2017), «Arte prehistórico y ciencia ficción: los retos de la divulgación académica», *ArqueoWeb*, 18, pp. 31-61.
- LOMBO MONTAÑÉS, Alberto (2019), «La imagen de la Prehistoria en el cine y los géneros del cine prehistórico. Un mundo de hombres mono, bikinis y dinosaurios», *Panta Rei. Revista Digital de Ciencia y Didáctica de la Historia*, pp. 9-35.
- LOMBO MONTAÑÉS, Alberto (2020a), «Los australopitecos de Kubrick, la teoría de la violencia y los posthumanismos en el imaginario prehistórico», *Arkeogazte*, 9, pp. 271-290.
- LOMBO MONTAÑÉS, Alberto (2020b), «Apuntes para el estudio del imaginario prehistórico y sus relaciones con la Antigüedad clásica en los personajes del cine moderno», *Anabases*, 32, pp. 33-47.
- LOWIE, Robert (1983), *Religiones primitivas*, Madrid: Alianza.
- MALINOWSKI, Bronislaw (1916), «Baloma. The spirits of the dead in the Trobriand Islands», *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 46, pp. 353-430.
- MARKALE, Jean (2001), *El cristianismo celta. Orígenes y huellas de una espiritualidad perdida*, José J. de Olañeta, Editor: Palma de Mallorca.
- MARCO SIMÓN, Francisco (1990), *Los celtas*, Madrid: Historia 16.
- MATHESON, Richard (2020), *Soy leyenda*, Barcelona: Planeta.
- MONTAGU, Ashley (1978), *La naturaleza de la agresividad humana*, Madrid: Alianza.
- PALACIOS, Jesús (2010), «El camino de zombi», en *La plaga de los zombis y otras historias de muertos vivientes*, Madrid: Valdemar, pp. 9-39.
- PINKER, Steven (2007), *La tabla rasa. La negación moderna de la naturaleza humana*, Barcelona: Paidós.
- RIDLEY, Matt (2011), *El optimista racional ¿Tiene límites la capacidad de progreso humana?*, Madrid: Taurus.
- ROMERO, Antonio J., DÍEZ, J. Carlos (2015), «Los ancestros de Caín. La violencia en las sociedades del Paleolítico», *Arkeogazte*, 5, pp. 51-70.
- ROMERO, Antonio, HERNÁNDEZ López, Araceli y CEMBRERAS CASTAÑO, Diana (2023), «Carroñeros, recolectores, cazadores, granjeros y caminantes. La serie *The Walking Dead* como recurso didáctico para la prehistoria», *SERIARTE. Revista científica de series televisivas y arte audiovisual*, 3, pp. 4-31.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1997), «Héroes de piedra en papel: la Prehistoria en el cómic», *Complutum*, 8, pp. 285-310.
- RUIZ ZAPATERO, G. (2012), «Presencia social de la Arqueología y percepción pública del pasado», en VV. AA. (eds.), *Construcciones y usos del pasado. Patrimonio Arqueológico, territorio y museo*, Valencia: Museo de Prehistoria, pp. 31-73.
- SEABROOK, William Buehler (2005), *La isla mágica: Un viaje al corazón del vudú*. Madrid: Valdemar.

- SELIGSON, Tom (1981), «George Romero: Revealing the Monsters within Us», *The Twilight Zone Magazine*, vol. 1, nº. 5, pp. 12-18.
- SHOHAT, Ella y STAM, Robert (2002), *Multiculturalismo, cine y medios de comunicación. Crítica al pensamiento eurocéntrico*, Barcelona: Paidós.
- SOPEÑA, Gabriel (1987), *Dioses, ética y ritos. Aproximaciones para una comprensión de la religiosidad entre los pueblos celtíberos*, Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- TYLOR, Edward Burnett (1981), *Cultura primitiva*, Madrid: Ayuso.
- WILSON, David. S. (2003), *Darwin's cathedral. Evolution, religion, and the nature of society*, Chicago: University of Chicago Press.
- WOLFE, David. W. (2019), *El subsuelo. Una historia natural de la vida subterránea*, Barcelona: Seix Barral.