

Jorge Fernández Gonzalo



Filosofía zombi

Finalista Premio Anagrama de Ensayo



Lectulandia

Los zombis llegan a la filosofía. A través de la producción fílmica de George Romero y de otras obras sobre el género de los muertos vivientes (películas, cómics, series de televisión y videojuegos), *Filosofía zombi* urde un original análisis sobre las sociedades de control y las tecnologías de mediación que nos separan del acontecimiento de lo real. El zombi representa una no-construcción en el otro, esa falta de otredad a que se encamina el sujeto de las sociedades tardocapitalistas.

De este modo, las plagas de cadáveres andantes de la ficción nos sirven como metáfora para entender la complejidad de nuestra sociedad posmoderna. Si Maurice Blanchot definía la muerte como aquello que no se localiza en el acontecimiento, estos horripilantes no-muertos viven esa prolongación, proponen, a través de la espectacularidad de su código visual, un encuentro con el miedo y con el acontecimiento del ser. La ontología zombi redescubre entonces los espacios de la intimidad que habían permanecido sepultados bajo los paradigmas tecnoafectivos actuales, por la publicidad masiva y el hiperconsumismo descontrolado, y la ficticia amenaza de un apocalipsis y el colapso total de la civilización que suele acompañar a las producciones del género constituyen una crítica oblicua de las sociedades actuales del espectáculo y la tecnificación, como ya denunciaron autores como Baudrillard, Debord o Deleuze, entre otros.

Filosofía zombi plantea a lo largo de sus siete capítulos el problema de la escritura y la focalización: ¿desde dónde escribir y empezar a comprender el mundo que nos rodea? ¿Qué pieza clave desplegaría toda la arquitectura de los discursos una vez que la pandemia ha comenzado? En cierto modo, el zombi como idea, el concepto-zombi, tal y como nos propone el libro, consistiría en una vuelta de tuerca más por los laberintos de la filosofía contemporánea, en un intento por abandonar el perímetro de lo cotidiano, tal y como sugería Robert Kirkman, el autor de la exitosa serie *The Walking Dead*, y adentrarnos así en el peligro de pensar la sociedad tecnificada en que vivimos.

Lectulandia

Jorge Fernández Gonzalo

Filosofía zombi

ePub r1.0

Titivillus 06.06.16

Título original: *Filosofía zombi*
Jorge Fernández Gonzalo, 2011

Editor digital: Titivillus
ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

El día 8 de abril de 2011, el jurado compuesto por Salvador Clotas, Román Gubern, Xavier Rubert de Ventós, Fernando Savater, Vicente Verdú y el editor Jorge Herralde, concedió, por mayoría, el XXXIX Premio Anagrama de Ensayo a *La herida de Spinoza*, de Vicente Serrano.

Resultó finalista *Filosofía zombi*, de Jorge Fernández Gonzalo.

También se consideró en la última deliberación *La fábrica del lenguaje*, S. A., de Pablo Raphael (México), que se publicará en otoño de 2011.

Tráiler

INTRODUCCIÓN

Zombies won't be able to do philosophy.

OWEN FLANAGAN,
«Zombies and the Function of Consciousness»

A zombie has a different philosophy. That is the only difference. Therefore, zombies can only be detected if they happen to be philosophers.

JARON LANIER,
«You Can't Argue with a Zombie»

Las producciones sobre zombis se han ofrecido a menudo como barómetro de ciertas inquietudes sociales. Películas, series televisivas, videojuegos, cómics y hasta pasacalles o zombie walks animan el circo mediático y las prácticas de lo transcultural, punk o antisistema desde una perspectiva lúdica al mismo tiempo que turbadora. Sin embargo, las páginas que leerán a continuación no pretenden abordar de manera sistemática el fenómeno histórico-cultural del zombi en su implicación con el cine y otras artes, ni ofrecer una lectura moral o paródica de sus estilemas y de las narraciones icónicas predilectas del género. Se trata de concebir una filosofía zombi, de autorizar el zombi como concepto, como metáfora desde donde entender el entorno mediatizado que nos rodea: desequilibrios financieros, pasiones reducidas al pastiche de su expresión hiperreal, modelos de pensamiento afianzados por el poder y consolidados en la puesta en práctica de la maquinaria capitalista. Porque, como en las películas de serie B, siempre se está hablando de otra cosa, aunque no se quiera: Jorge Martínez Lucena (2008) señalaba la relación entre La invasión de los ladrones de cuerpos, de 1956, en pleno auge del mccarthysmo, y el miedo ante una posible alienación comunista. O como apunta Serrano Cueto (2009), «en el caso de George A. Romero, el zombi se utiliza como instrumento para articular una crítica social, un análisis de los conflictos humanos, que, no con mucho esfuerzo, puede asociarse con momentos históricos determinados (la guerra del Vietnam en La noche de los muertos vivientes), situaciones comúnmente aceptadas, y no por ello menos enfermas, como pueden ser el consumismo exacerbado (Zombi) y la información sensacionalista (El diario de los muertos), el abuso del poder militar (El día de los muertos) o la lucha de clases (La tierra de los muertos vivientes)». El mismo Romero lo había dejado claro en una entrevista a la publicación Scifiworld: «todas mis películas sobre zombies han surgido a partir de ideas, al observar lo que está ocurriendo a nivel cultural o político, en el momento en que la película se está rodando».

La semiótica del zombi es la del desvío, la de una ocultación indiscriminada. Sólo quien lo crea necesario podrá ver aquí un ensayo sobre muertos vivientes; sin

embargo, nuestro interés pasa por ofrecer un análisis relativo al lenguaje, a la hipercodificación del mundo actual, a las taras del capitalismo o de la moda y a los jirones afectivos que han sido recortados por las modernas sociedades computerizadas. La relación entre los capítulos o fases es poco más que anecdótica: desde la filmografía de George A. Romero encadenamos una serie de temas que no sólo pertenecen a sus películas, sino que permiten articular toda una crítica, más o menos sistemática, al orden establecido, a sus discursos, sus quimeras aceptadas. No faltarán tropiezos ni titubeos, tanteos en la oscuridad, estampidas, requiebros para esquivar los avances de la infección. Así, un apartado nos envía al poder de lo desconocido que la mitología zombi pone en juego a través del miedo y la espectacularidad de sus imágenes, otro nos previene contra la amenaza de nuestras propias servidumbres hiperconsumistas, aquél psicoanaliza al zombi, el de más allá deconstruye la horda y sus prácticas grupales, en otro se exploran las formas de afectividad degradadas y el último de los apartados dispone un análisis del fenómeno de la copia y la subversión literaria. Todo ocurre a manera de plaga, por infección y mordedura de temas, los cuales, poco a poco, hilvanan el cuerpo deshilachado de la narración. Cuerpo incompleto, con zonas expuestas a la mirada y vacíos que nos entregan la visibilidad del fondo, agujeros a través de los cuales pensar, escribir, decir aquello que los grandes relatos de la filosofía habían ocultado hasta hace muy pocos años. Pues, como decía Michel Foucault, el objetivo del pensamiento no habría de ser, como hasta ahora, preservar obras, autores o modelos de esquematización de lo real, sino que, muy al contrario, le corresponde a la filosofía siempre ir más allá, pretender, de algún modo, mostrar nuevos caminos, abrir sendas, espacios intransitados y habitaciones desconocidas de nuestra razón — aunque haya que decapitar una riada de zombis para ello.

Con todo, quien se empeñe en buscar en estas páginas a esas entrañables y pútridas criaturas podrá hacerlo. Y las encontrará casi en cada página. Cientos de ellos, legiones de muertos vivientes. El único problema habrá de ser que, en esa búsqueda denodada, es posible que el lector acabe por toparse con un espejo al final del laberinto, y que la imagen de estos hambrientos caminantes le devuelva no otra cosa que su reflejo deformado, todo aquello que creía suyo visto ahora en estado de descomposición por efecto de esa otra plaga, mucho más velada que todos los cadáveres del mundo alzándose de la tierra, pero igual de virulenta, que supone el desarrollo de un nuevo capitalismo afectivo y mediático al que asistimos expectantes.

Advertido queda, pues.

Pista I

«La noche de los muertos vivientes» (1968)

EL HORROR DE LO INDECIBLE

Nada teme más el hombre que ser tocado por lo desconocido. Desea saber quién es el que le agarra: le quiere reconocer o, al menos, poder clasificar. El hombre elude siempre el contacto con lo extraño. De noche o a oscuras, el terror ante un contacto inesperado puede llegar a convertirse en pánico. Ni siquiera la ropa ofrece suficiente seguridad: qué fácil es desgarrarla, qué fácil penetrar hasta la carne desnuda, tersa e indefensa del agredido.

ELIAS CANETTI, *Masa y poder*

El zombi representa esa fuerza de lo ignoto de la que nos habla Canetti. *Nada teme más el hombre que ser tocado por lo desconocido*. El impulso de lo irrepresentable, el trazo sin figura que nos obliga a huir de la realidad, a repudiarla, a renegar de su cercanía grumosa pero indiferenciada. Lo inmediato que carece de nombre, la presencia que no acaba de concretarse en el sortilegio de la unidad, que no se refugia en el lenguaje, sino que se sostiene por una dispersión, entre los huecos y laberintos del verbo. Ahí está el miedo, la angustia, la desazón humana. H. P. Lovecraft lo aseguraba en la apertura de su famoso texto *El horror en la literatura*: «El miedo es una de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad, y el miedo más antiguo y poderoso es el temor a lo desconocido.» Y prosigue: «Los primeros instintos y emociones del ser humano forjaron su respuesta al ámbito en que se hallaba sumiso. Los sentimientos definidos basados en el placer y el dolor nacían en torno a los fenómenos comprensibles, mientras que alrededor de los fenómenos incomprensibles se tejían las personificaciones, las interpretaciones maravillosas, las sensaciones de miedo y terror tan naturales en una raza cuyos conceptos eran elementales y su experiencia limitada.» Hasta hoy, la ciencia o la filosofía han tratado de suplir esos haces irrepresentables a través del delirio de las clasificaciones, de las leyes de la identidad, como si bastara con el nombre, el género o la familiaridad de conceptos para romper con esa angustia acuciante del ser de la que hablaba el Heidegger de *Ser y tiempo*. El *temor*, por un lado, encuentra el material que lo tortura, sabe qué es aquello que teme, frente a la desolación de la *angustia*, que desconoce qué le atenaza y nos sitúa ante lo que no podemos experimentar. Una filosofía zombi, por tanto, acepta el reto: pensar el desgarrar. Pensar esos jirones de presencia, las purulentas malformaciones de lo real, lo que no llega al nombre, los ramales de cuerpos, espacios o texturas, que se ven abocados a una desmesura irrepresentable. *Zombi* es esa extraña palabra para lo que no tiene nexos, identidad, fisonomía, cuerpo. Pensar el zombi es también pensar lo impensable.

Foucault, en su famoso ensayo *Las palabras y las cosas* (1997), hablaba de cómo habíamos perdido la capacidad de *referir* a través del lenguaje. Las palabras se habrían opacado, nos dejarían el aroma de su presencia, las desviaciones y diferencias

sustanciales, los artefactos semióticos. El lenguaje no es un cristal, sino una colorida vidriera, un túnel de infinidad de laberintos. Mallarmé escribe esos signos sobre el papel: no hay mundo. Las palabras que antes dictaminaban la ley de lo que podía o no decirse caen bajo el azar de una tirada de dados. En las últimas décadas, esas propiedades se habrían intensificado hasta el punto de que no seamos capaces de sentir ninguna de las fórmulas de inserción o presencia. Hemos perdido el contacto con el mundo y nadamos en las diferentes producciones de signos, los múltiples lenguajes y simulaciones de lo real. Baudrillard o McLuhan fijan la mirada en esta exposición de los signos, nos muestran las entrañas («el medio es el lenguaje», insiste McLuhan) como si no hubiera cuerpos, superficies exentas de barnices, espacios al descubierto. Todo hoy es percibido desde una galaxia de códigos y signos, por una hiperestructuración en la mirada, en el lenguaje, en cada intento de pensar lo real.

No en vano en la primera de las obras de George A. Romero la amenaza no tiene nombre, ni causa, apenas puede designarse o concebirse. Ni el rito vudú del que ya habían hablado libros como *The Magic Island* en 1929, de W. B. Seabrook, o películas como *White Zombie*, de 1932, con un siempre siniestro Bela Lugosi, o *I Walked with a Zombie*, de Jacques Tourneur, en 1943; ni peligros espaciales, como ocurría en *Plan 9 del espacio exterior*, de 1959, dirigida por Ed Wood y considerada una de las peores producciones de la historia del cine. Romero nos presenta el terror de lo indecible, la masa persistente y enloquecida. El zombi no tiene ni razón de ser, ni discurso, ni tan siquiera recibe el privilegio de la denominación. De hecho, a lo largo del metraje no se utiliza ni una sola vez la palabra *zombi*, por lo que hay que advertir necesariamente la importancia del bautismo popular que quiso hacer coincidir a estos peculiares caníbales con los autómatas clásicos del cine. Los famosos zombis de Romero no eran tales, sino una masa de hombres alienados, probablemente renacidos de la muerte o atravesados por una oscura maldición espacial, con un apetito monstruoso por la carne y desprovistos de su capacidad de raciocinio. Aunque no del todo: el primero de estos voraces merodeadores es capaz de coger una piedra y utilizarla para golpear el cristal del coche en el que pretende refugiarse el personaje de Bárbara; sin embargo, él y sus congéneres apenas se mueven de manera instintiva, retroceden con cierto pavor ante el fuego (instinto de conservación que no siempre será recuperado en la saga) y son incapaces de recordar cualquier vestigio de su pasada existencia. Los zombis anónimos, doblemente anónimos de la obra de Romero (no conocemos ni qué son, ni, en muchos casos, quiénes fueron) inician una de las mitologías más interesantes del panteón de lo fantástico en la cultura de masas posmoderna, muy alejada del rito haitiano del vudú, cuyo análisis antropológico no tendrá apenas cabida en nuestro trabajo.

Vemos en este primer film de la saga algunos de los puntos clave a la hora de manejar el fenómeno zombi. Sensación de agobio, proximidad creciente de la amenaza, ausencia de razones que nos indiquen cuál es el motivo que ha desplegado el apocalipsis. Y por supuesto zombis, zombis de gran sobriedad, de esencial

mutismo, que pretenden asediar a los protagonistas. Es, sin embargo, el manejo de estos supervivientes lo que destaca en la primera producción del maestro del género. Una película en donde el espasmo del miedo fuera total y continuado sería insostenible tanto para la propia integridad del guión como para la acogida por parte de los espectadores. Sin embargo, Romero viste esos espacios en blanco de situaciones complejas y conflictos tan interesantes o más que las escenas de acción propiamente dichas. Discusiones entre personajes, juegos de poder y territorialidad, decisiones, desavenencias, pactos. El espacio de la casa se torna en escenario para el vertido de los fantasmas interiores de los protagonistas, que si bien es cierto que tienen miedo, realmente *son* el miedo, representan el horror y el desgaste de las relaciones interpersonales en los momentos de dificultad. En cierto modo, el despliegue narrativo de los acontecimientos les impele a desgarrar el tejido de los pactos sociales (metáfora de alianzas familiares en desintegración como en las modernas familias americanas), por lo que los personajes no lograrán ponerse de acuerdo del mismo modo que, ante la proximidad de la amenaza, es imposible coordinar gestos, discursos, razones (ellos son la torpeza de un cuerpo ante el espanto), y sobreponerse a un horror que nos supera en todos los sentidos. Incluso desde la falta de sentido.

La película causó un gran impacto en su día, aunque no habría de ser tanto por su realismo (hay poses, actitudes y efectos de maquillaje realmente inverosímiles) como por el efecto de veladura que se propone. Los personajes son las máscaras de nuestro miedo. Máscaras del *shock*, como la pobre Bárbara, conmocionada ante la desaparición de su hermano; la máscara de Ben, quien pretende asumir el liderazgo y utilizar la razón, aunque acabe igualmente desdiciéndose y refugiándose en el sótano, frente a lo que había propuesto en un principio; la máscara de Harry, despótico padre de familia que a pesar de su hostilidad no quiere otra cosa que defender a su esposa e hija, o los enamorados Tom y Judy, siempre pendientes el uno del otro. Máscaras todos ellos de un cuerpo, de una masa similar a la horda que se amontona a las puertas de la casa, en donde cada uno parece simbolizar de algún modo los fantasmas interiores, las respuestas ante el miedo (parálisis, frialdad y raciocinio, ira, empatía e instinto de protección), que no siempre suelen coincidir y que, por lo general, logran desmembrar la tipología de nuestras respuestas ante la pesadilla, a pesar de que llevemos con nosotros, en nuestro equipaje de emociones aprendidas, cada una de estas formas de reacción. Todos ellos son el miedo, nuestro miedo, sus diferentes manifestaciones, las variaciones y gradaciones prototípicas. El miedo hecho muchos y ninguno, miedo tentacular, abismal, en constante ruptura consigo mismo. Máscaras del miedo, del horror humano, que no reacciones con afán de verosimilitud, sino juegos de contrastes que abren aún más el objetivo desde el que mirar la condición humana.

Habría, por tanto, un baile de máscaras que va a ser muy interesante a la hora de desarrollar en nuestro estudio otros fenómenos de carácter diverso. Decimos *baile*

justamente por la acumulación de representaciones a las que accedemos durante el visionado del film. A un lado, las máscaras de nuestro miedo y de la descomposición de los núcleos afectivos de los personajes. A otro, las «máscaras de la vida», la espectacularidad del zombi como aquello que nos sobrepasa de nosotros mismos, como aquello que soy y que, sin embargo, es más que yo, una representación que me desborda y que supera la propia narración que he tejido en torno a mí. En palabras de Borja Crespo (1998), «el lado oscuro de la condición humana queda descubierto ante nuestro horror, mostrándonos el verdadero peligro de una sociedad en descomposición: nosotros. Los cuerpos sin vida que se arrastran ante nuestra mirada son nuestra proyección». *Proyección* sería un buen término a la hora de definir la mitología de los silenciosos merodeadores de la película de Romero. El zombi me proyecta, proyecta mis afectos, mis discursos, sirve de pantalla para extender esa especularidad insoportable del ser humano. No habría de extrañarnos, por tanto, que este recurso especular en un nivel no pueda darse en otro. La narración, entonces, encubre asimismo una velada correspondencia con una circunstancia, un determinado hecho social, un clima histórico-económico que trasciende la pantalla de reproducción y que conecta la dimensión ficticia del relato con los acontecimientos reales.

El zombi, por lo dicho hasta aquí, también se muestra como un claro poder discursivo y deconstructivo, ya que rompe con el texto antropológico que define lo humano y, a través de la ficción, hace estallar el marco de nuestra propia condición identitaria, altera las preguntas, establece nuevos códigos morales que permiten reformular los que ya hemos asumido como pertenecientes al orden de nuestra ficcionalidad. Borja Crespo o Ángel García Romero han hablado de una *humanidad deshumanizada*. Una humanidad sin el discurso sobre lo que ella misma es, será o habría de ser, sin un lenguaje para dar cerco, confines, a las extensiones de lo humano. Puesto que, sin la ley, no es posible dar pábulo a aquello que se prohíbe, la humanidad necesita de este paso fronterizo, del discurso de la prohibición, para existir como restricción contra sí misma, como negación de lo no-humano. Freud habría contestado rápidamente: eso era el incesto. La primera ley con la que se traza el perímetro de nuestra moral, y con ella el discurso (moral) sobre el hombre. Romero parece decir que el límite de lo humano está aún más lejos, o que forma parte de una amalgama de rutinas discursivas mucho más amplias, no exclusivamente ligadas a las reglas de parentesco y reproducción: la violencia, el canibalismo, la persecución, la masa. Justamente lo que nos hace humanos es la prohibición o regulación de todo ello: no atacarás al otro, no le perseguirás, encontrarás tu individualidad.

El discurso de la ley es aquel que permite dar captación plena del fenómeno que se niega. La ley, al fin y al cabo, no es otra cosa que un relato, y es el efecto de su narración lo que da carta de ciudadanía al hecho prohibido. Con la falta de narración de estos cadáveres andantes la humanidad queda literalmente desprotegida. No sólo por la amenaza de la plaga, que aún no es palpable en los reducidos espacios que nos

presenta la primera de las obras de Romero (una casa y apenas algunos incidentes aislados que aparecen por la televisión y la radio), sino por esa incapacidad de darse palabra a sí misma, de definirse como otra cosa que no sea el miedo (es decir, la falta de definición). Los relatos que la tradición ha elaborado sobre el respeto, el intercambio de afectos o la habilidad empática para compartir, hablar o amarse, desaparecen cuando el perímetro de cadáveres que rodea a los supervivientes no es otro que la irracionalidad misma que ha tomado las riendas de sus vidas. La escritora Nancy Kilpatrick, concedora de la narrativa de zombis, también apuntaba a esa irracionalidad de los muertos vivientes que el cineasta neoyorquino habría puesto en primer plano: «muchos de nosotros echábamos de menos al antiguo cadáver resucitado, al vampiro horrible, al irracional con el que no se puede hablar [...]. Creo que los zombis han ganado popularidad porque no sólo llenan ese vacío arquetípico, sino que también reflejan el miedo de la sociedad a que algo nos posea, nos haga menos humanos o las víctimas de esos “menos que humanos”».

Con ese vampiro cruel y depredador la autora hace clara referencia a *Soy leyenda*, novela de Richard Matheson en la que una plaga ha convertido en feroces bestias nocturnas a la humanidad entera, salvo a un solo hombre, Robert Neville, que tiene que adaptarse a su solitaria condición de superviviente. La novela, de 1954, es un claro antecedente de la pieza de Romero, y nada tiene que ver con el vampiro gótico y sus derivaciones crepusculares, mucho más refinado y alegórico recipiente de la seducción y la lascivia humana. Es preciso señalar, entonces, cómo el vampiro cuenta con cierto estatus dentro de los estudios culturales y con una amplia gama de lecturas de tipo antropológico, sostenidas en buena medida por su rica tradición literaria, mientras que su silencioso hermano menor, el zombi, apenas ha recibido otras consideraciones más allá de los circuitos de cine y de las lecturas más o menos obvias (*ellos son como nosotros*, se dice en varias películas del género y en las interpretaciones sobre el mito zombi). Sin embargo, tanto su riqueza como metáfora de ese doble corrupto, a modo de vaciado de nuestra propia existencia que ha pasado por el filtro de la muerte, como las lecturas que lo vinculan al automatismo y la reproducción mecánica de lo dictado por el chamán o *bokor* en la tradición haitiana, han dejado numerosas lagunas y vacíos que estas páginas pretenderán llenar.

Podrá aducirse, sin embargo, la falta de elegancia del zombi. El director español Jesús Franco, habitual del cine de terror, mostraba cierta repulsa a la hora de trabajar con zombis. Frente a la dignidad y juego de los vampiros, estos engendros sin alma ni rostro no eran otra cosa que peleles guiados por el ansia de devorar a los vivos, sin mayor relieve como personajes dentro del amplio bestiario cinematográfico del horror. Sin embargo, es en esa extrañeza donde el zombi romeriano gana terreno como mito de las modernas sociedades de consumo, como podremos ver más profundamente en otros capítulos de nuestro trabajo. El zombi es siempre el alienado, el extranjero. Y trae con él nuestro miedo a lo que viene de fuera, por lo que pudo recordar desde sus orígenes fílmicos a los episodios recientes de racismo que hicieron

mella en el imaginario colectivo americano, sensación acentuada por el hecho de que el actor que encarnase a Ben en la ópera prima del director neoyorquino fuera de raza negra. Como ha señalado Ángel García Romero, «resulta llamativo el hecho de que por aquel entonces, en 1968, los conflictos raciales habían llegado a su cenit en los Estados Unidos. No en vano, las batidas organizadas por los humanos para aniquilar a los resucitados producen un estremecedor sentimiento de familiaridad con las persecuciones a que fue sometida la raza negra en aquel país a finales de la década, retratándose así, de manera un tanto burlesca, toda una sociedad basada en la razón por la fuerza, la violencia y el culto a las armas». A pesar de todo esa *familiaridad*, que no pasa desapercibida ni siquiera hoy, no es más que un hecho fortuito, ya que el actor negro Duane Jones, que había sido incorporado a última hora por sus claras dotes interpretativas, era además oriundo de Pittsburgh, lugar del rodaje, y el único actor profesional de la película. Su papel carecía de indicaciones sobre la raza, y no hubo mayores advertencias que unas recomendaciones de uno de los amigos de Romero, quien supo adelantarse a las interpretaciones del público, pero que no vio en este filón un acierto más del film. La posibilidad de lecturas aumenta gracias al liderazgo de Ben o incluso por su imposición física sobre otros protagonistas, ya que su personaje llegará a golpear a Harry (el hombre blanco de clase media) en una de las escenas de la película.

La obra de Romero reconvirtió el miedo al zombi precedente, miedo al automatismo y al otro (un otro que nos controla), en esa potencia abstracta de nuestra propia irracionalidad, del *hambre*. Ahora el miedo es hacia nosotros mismos, hacia nuestros instintos, ese *otro* que me habita y que habría de sustituir al *bokor* haitiano y redirigir nuestros actos. Pero también cabría hablar de un miedo real, físico, ante la amenaza palpable del otro, como señala Juan Andrés Pedro Santos, por medio de un lenguaje naciente del temor físico que daría sus primeros balbuceos en la ópera prima romeriana:

... de una u otra manera, hasta la llegada de *La noche de los muertos vivientes* siempre había estado muy presente en el género lo que podríamos llamar un sentido espiritual o psicológico del terror, relativo al miedo a lo desconocido, a los miedos interiores, aunque éstos se vean materializados en seres de carne y hueso que actúen como metáfora o símbolo de una trastienda inmaterial. Con la película de Romero, esta visión del terror se transforma; ahora es el miedo físico lo que impera, el miedo a la muerte; es más, algo tan prosaico y brutal como el hecho de ser comido vivo, sin motivo alguno y por nuestros semejantes, sin que conozcamos la causa que genera tal comportamiento.

Y es que, como señala Román Gubern, al lado de estos muertos vivientes otras criaturas como Frankenstein o Drácula parecían ridículas manifestaciones del miedo (Gubern, 1969), expresiones demasiado folclóricas, suspendidas en un dramatismo

ingenuo que hoy identificaríamos más claramente con la retórica de los relatos infantiles. Del mismo modo, la escritora Nancy Kilpatrick añadía a este miedo al otro, a lo desconocido del otro, un temor mucho más material y opresivo: el miedo grupal, miedo a la masa descontrolada: «creo que en nuestro interior existe un miedo inherente a las masas que no piensan. Son las hordas que se te vienen encima. Si le añadimos a esto nuestro horror inconsciente al consumo desaforado del primer mundo, es como si tuviéramos a cien mil comecocos insaciables, comiéndose todo lo que encuentran. No hay mucho en el ámbito del horror que me aterrorice, pero los zombis sí».

Pero también tendrían cabida el miedo a la putrefacción, a la carne carcomida, a la vejez, a la muerte. La representación del zombi trae consigo aparejada toda una mitología, en algunos casos de clara ascendencia medieval, renacentista y barroca (danzas de la muerte, *memento mori*, *tempus fugit*, etc.). Miedo individual y colectivo, miedo a la colectividad, a perder toda idea de sujeto y mezclarse con la masa. Miedo a la plaga. Su iconografía pertenece a nuestra cultura posmoderna porque representa el pánico ante las grandes sociedades, a las estrategias globalizadoras que poco a poco alteran los regímenes de asociación y pertenencia al entorno social en el que vivimos. En las grandes concentraciones urbanas en donde el otro no es vecino sino motivo de alerta, la simbología del zombi constituye esa humanidad desconocedora de sí misma, errante, peligrosa. La paranoia rige la lógica de las sociedades actuales. El zombi es el otro que me devuelve mi reflejo, un reflejo empantanado por la degradación de la carne. Mínima diferencia entre uno y otro, a pesar de la máxima separación que ha de recorrerse entre la vida y la muerte. La invasión zombi no representa tanto el miedo a lo ajeno como un miedo global, miedo a que la humanidad alcance el punto en que se haga toda ella una y no pueda soportarlo.

Es importante al respecto señalar el cambio que se ha operado en las producciones fílmicas del cine zombi, desde la espacialidad dentro-fuera del clásico de Romero, en donde unos pocos supervivientes son recluidos en una casa ante la lenta amenaza de los caminantes, hasta variaciones modernas del mito fundacional que abren los espacios fílmicos (el masificado centro comercial) o que directamente se producen a campo abierto (selvas, ciudades enteras). Las operaciones relacionadas con el miedo son distintas: frente a la inquietud de la invasión (ellos vienen a mi casa, son los otros, los extranjeros), con esa clara lectura racial en la época del primer largometraje, se produce el miedo a la falta de equilibrio entre la diferencia y la similitud. No es el miedo al otro, ese miedo que viene produciéndose desde el alba de los tiempos, el que aparecerá en producciones posteriores del propio Romero y en otros autores, es el miedo a la semejanza, miedo a que todos seamos infectados, mordidos, por ese tamiz de la igualdad que nos equipare a todos. El zombi nunca es sólo el otro temible del que hay que huir, es el yo, es mi yo reflejado, el doble oscuro, un carcomido *dopplegänger* o un infecto Narciso que reflejan mis propios temores,

de los que no podré escapar nunca, porque no puedo frenar la infección, el maleficio, la plaga que me habita.

Ese *miedo a mí mismo* queda patente en otras producciones del género. En el primer capítulo de la serie de animación japonesa *Highschool of the Dead* tres jóvenes estudiantes están encerrados en el ático de su instituto. Uno de ellos, Hisashi, ha sido mordido, y su compañero Takashi decide matarlo en cuanto empieza a mostrar los síntomas, y cercena para ello su cabeza antes de que ataque a la joven y guapa Rei. Rei increpa entonces a Takashi por haber terminado con la vida de su compañero de una forma tan aterradora: «¡No quería que me salvaras! ¡No quería ver a Hisashi de esta manera! Estaba dispuesta a ser mordida por Hisashi y a convertirme en una de ellos, ¡en vez de sobrevivir haciendo cosas como ésta!» A pesar del patetismo de la escena, se verbaliza un tópico que ya era usual en otras obras precedentes, y es la entrega a la voracidad del zombi, el sacrificio una vez que la amenaza excede lo soportable. En cierto modo, el apocalipsis zombi nos plantea una situación intolerable, y juega con esa búsqueda de los límites, ese punto en que preferiríamos la muerte a la supervivencia. No cabe duda de que los recursos para conseguir este propósito son a menudo desafortunados, como el exceso de vísceras sanguinolentas o los detalles más *gores* del género (sobre lo cual hablaremos a continuación), y sin embargo hay algo en esa búsqueda del horror que interesa a todo aficionado a las producciones de zombis. Y nótese qué delgada diferencia media entre el *terror*, que remite a la situación capaz de producir un miedo exagerado, y el *horror*, sentimiento mucho más difícil de caracterizar. Aquello que Lovecraft denominaba «espanto cósmico», un pánico que produce a partes iguales la fascinación y el delirio, se corresponde con lo que podríamos entender como «horror», o incluso la *angustia* heideggeriana. Sin embargo, hay un elemento clave que no cita el novelista y estudioso de lo extraño y es la *espectacularidad* del horror. Y no nos referimos a la grandeza o la magnitud del hecho, sino a la capacidad de producir imágenes de gran densidad semiótica, hasta el punto de enturbiar toda comprensión del fenómeno. Guy Debord, en su texto *La sociedad del espectáculo*, lo había dicho muy claramente: «el espectáculo en general, como inversión concreta de la vida, es el movimiento autónomo de lo no-viviente». Por horror ha de entenderse una representación que nos sobrepasa, que ciega todos los canales de raciocinio, que excede por su saturación o pulcritud la capacidad de *ver*, que desborda aquello que culturalmente somos capaces de contemplar, para lo cual no tenemos *un lenguaje*. Se trata de un simulacro de la vida que no tiene correspondencia con discurso alguno, ni siquiera con los lenguajes de la retórica de la imagen que manejamos habitualmente. Entonces, el horror rebasa la gramática de nuestros códigos visuales: no podemos ver la muerte de nuestros seres queridos o nuestra propia muerte sin horrorizarnos, como sucede en el zombi, que es ya de antemano la representación horrenda de nuestra mortandad, lo no-viviente que señalaba Debord y que irremediamente nos habita.

Los griegos hablaban de la contemplación del dios como exceso que conduce a la

muerte o a la locura, producida en este caso por el efecto de llevar hasta el límite los cánones de la belleza y de la perfección. El dios era también un simulacro de la vida que excedía lo imaginable o lo que somos capaces de concebir, y su contemplación era literalmente *insoportable*. Sucede como lo irreal que desborda lo real, y que en ese desbordamiento reestructura nuestra relación con las cosas, con los espacios cotidianos, entregándonos a la sabiduría plena y a su reverso, que es el delirio. La contemplación del zombi, escena útil para diversos tipos de clímax cinematográficos, puede mostrar representaciones similares entre lo intolerable y lo cómico. Romero, en su *Noche de los muertos vivientes*, atrapa en contraplanos las espaldas del primer no-muerto que hace su aparición en el cementerio, hasta que un contrapicado (casi la misma mirada de Bárbara, por ángulo y altura) nos ofrece el rostro desencajado de la criatura. En la tercera de sus obras sobre los resucitados, *El día de los muertos* (1985), veremos acercarse lentamente a través de unas calles desoladas a una sombra, y un nuevo contrapicado nos presentará a continuación la grotesca figura del no-muerto ya totalmente deformada por el avance de la epidemia. De manera cómica, la propuesta inglesa *Shaun of the Dead* (2004), renombrada en estas lides como *Zombies party*, recorre morosamente cada franja del cuerpo zombi, desde los pasos torpes hasta su rostro irrisorio, en la supuesta primera aparición de estos caminantes. Sin embargo, el andar desmañado y el desencajado rostro no apuntan sino al cómico Simon Pegg bostezando y abandonando a duras penas la cama, preparándose para ir al trabajo y comenzar así su jornada laboral. Zombi también, claro, aunque con nómina, facturas y horarios que cumplir a rajatabla.

Hay muchas formas de mirar al zombi. Incluso aquellas que literalmente aniquilan al espectador ficticio de tales representaciones. Ese momento en que nos llevamos las manos a la cara y nos tapamos los ojos (aunque perversamente dejemos libres unas rendijas en nuestro ángulo de visión) tiene en la película de Lucio Fulci *Zombi 2* un correlato bastante macabro. La destrucción de la mirada del espectador que se enfrenta ante su propia locura queda materializada aquí en una escena que ha dejado huella en la retina de los zombífilos: una de las protagonistas de la película, Susan Barret, tras parapetarse a buen recaudo en una habitación, es alcanzada por un muerto viviente, quien le atraviesa el ojo gracias a una afilada astilla de la destrozada puerta que hasta hace sólo unos segundos parecía separarla del peligro. La mujer se ve expuesta de este modo a su propia incapacidad de ver el horror, en ese punto máximo en que la espectacularidad se vuelve imposibilidad de ver. El miedo, en tanto que destruye nuestro lenguaje, rompe también con nuestros códigos representativos y acaba por astillar nuestra mirada, producir la ceguera ante lo grotesco.

Cabe hablar aquí de esa nueva fórmula de representación esperpéntica que tuvo su mayor fortuna en las obras fantásticas y de ciencia ficción de la década de los 80. El gore como género o como forma de estructurar la mirada del espectador supondría una deconstrucción del miedo. Habría que explicar esta idea: si mi miedo rompe con las coordenadas de mi lenguaje, si emerge entre lo ignoto, el gore hace explotar lo

desconocido y mostrar su exceso, que es su reverso, hasta el punto de entregarnos como cotidiano y familiar lo que se escapaba a nuestros códigos visuales o lingüísticos. La explicitud del género acaba por destripar literalmente el miedo, mostrar sus vísceras y órganos internos, el funcionamiento de su fatalidad, hasta el punto en que dejaría de afectarnos como tal miedo, para proponer, sin embargo, un miedo mayor: el de ya no temer nada. El mensaje gore no es directo, aunque en esa desviación teatral de la mutilación del cuerpo encuentra su efectividad más siniestra. La saturación de imágenes nos impide contemplar nuestro miedo, acceder a lo desconocido. Así, por una dialéctica negativa, por lo que no es el gore, se nos propone reconciliarnos con el miedo y recuperar la fascinación y su espanto, el asombro poético y el delirio del horror. Lo risible, lo cómico y lo ingenuo del gore no dejan de tramitar una carencia, que es nuestro olvido del miedo, y moldearla en múltiples figuras y recursos. Si no nos sorprendemos ante el festival de jirones sanguinolentos y cadáveres podridos, ante las imágenes de sexo más o menos cruel (se ha llegado a hablar de *gorno*, mezcla de gore y porno), es imposible recuperar lo que más humanamente nos define cómo es el miedo, aquello que forma parte de la historia del hombre, como supo ver Delumeau, a pesar de que el poder se ha preocupado a menudo por ocultarlo o por instrumentalizarlo con malintencionados propósitos.

El asco sería, en el carnaval de las representaciones zombis, el imán para nuestras coordenadas visuales. Lo asqueroso repele al mismo tiempo que presenta un componente de extrañeza, en parte, como había sabido atisbar Baudelaire en su poema «Una carroña», por mostrar de forma fragmentaria o como aquello que «se multiplicase y estuviera vivo» lo que antes estaba unido por la naturaleza. El asco ofrece esa ruptura con el orden y lo esperable, muestra lo que no debe ser mostrado, los líquidos sin contener del cuerpo, las exhalaciones internas, la carroña de un cuerpo que ya no es lo que fue, sino una pantomima siniestra que se ve abocada al tiempo y a la degradación. Con el asco las cosas no son como debieran: lo de dentro está fuera, lo sólido se vuelve viscoso, las imágenes derivan en saturaciones distintas de color. El cine gore se aprovecha de estos códigos visuales y utiliza la transgresión para hacer del asco un exceso *risible* y —por ello mismo— *perturbador* del miedo.

Otras miradas, como la de los supervivientes del exitoso cómic *The Walking Dead*, guionizado por Robert Kirkman, pretenden desligarse de esa utilización fácil del gore (aunque no falten los cadáveres, las salpicaduras de sangre o las cabezas rodando) y recuperar por caminos más directos la familiaridad con nuestro temor a lo desconocido, que era carta de presentación de la ópera prima de Romero. El cómic nos ofrece en una de sus escenas a dos niños que contemplan, tras la seguridad de una verja, la aglomeración de los cadavéricos merodeadores a las puertas de su refugio:

—¿Todavía... todavía les tienes *miedo*?

—Antes sí tenía. Sigue sin gustarme el ruido que hacen, pero ya no me

dan tanto *miedo*. Sobre todo me dan pena.

—¿Te dan *pena*? ¿Por qué?

—Porque parecen muy tristes. ¿A ti no te parecen *tristes*?

—Sí..., es verdad.

La humanización de estos seres puede enviarnos, si se trata de manera descuidada, del pánico más horrendo a la comicidad humorística. Los zombis demasiado habladores de algunas películas, o los que repiten actitudes humanas con algún respunte irrisorio (caso del zombi Otto haciendo autostop en la interesante *Otto; or, Up with Dead People*), no logran representar de manera directa el pánico ante la degradación y la muerte que nos regalan los zombis netamente romerianos. Se corre el peligro de hacer parecer a éstos demasiado razonables. Efectivamente, no hay miedo sin razón, pero ello se debe a que el miedo provoca la ruptura de la razón, ulcera su tejido y devora las paredes de la cordura, hasta crecer como un musgo purulento sobre ellas. Para tener miedo hay que tener discurso, palabra, lenguaje, y, al mismo tiempo, verse desposeído de todo ello. El miedo actúa como una pregunta sin respuesta. Un no-lenguaje. Un silencioso zombi. Por tanto, es mucho más cruel la familiaridad del no-muerto cuando apenas hay elementos visuales que lo corroboren, cuando nos quedamos literalmente sin palabras. En la última de las producciones de Romero, que tendremos ocasión de citar más adelante, unos cazadores de muertos vivientes irrumpen en una habitación en donde un par de niños zombis yacen encadenados a sus camas. Sostienen, a pesar de su estado, unos juguetes entre las manos. Se ha producido entonces ese límite en que lo familiar y lo extraño se tocan.

El automatismo del zombi remite al vago punto de transición entre lo cotidiano y lo insólito que da perímetro al miedo y que sin embargo sobrevive en él. De la misma película, cabe citar a una serie de zombis, todos ellos habitantes de la isla Plum, localización principal de la trama, que permanecen encadenados y aun así han de proseguir con sus tareas. Una labradora zombi tira de un arado mientras un cartero no deja de entregar, de forma espeluznante, la misma carta en el mismo buzón una y otra vez. Es ésta, quizá, la raíz del mito zombi y el origen de los miedos que provoca, sobre todo si se atiende a los orígenes antropológicos del mito: en Haití, como es sabido, se han documentado casos de hechiceros que habrían utilizado el llamado «polvo zombi», conseguido a partir del veneno del pez globo, para anular la voluntad de sus víctimas. Independientemente del grado de certeza o de las variopintas transfiguraciones que el hecho original haya sufrido, el caso es que el zombi no es otra cosa que un autómatas renacido, y su mitología la de una pérdida de identidad, la del desequilibrio, como apuntábamos, entre la otredad y la mismidad. Freud, en su ensayo sobre *Lo siniestro (unheimlich, lo no-cotidiano)*, veía en los títeres y autómatas maquinales esa condición ominosa, inquietante, de lo muerto que parece vivo o que actúa como tal. Respaldado por los estudios de E. Jentsch, identificaba el pánico a lo muerto revivido por medio de extrañas circunstancias con los ataques de

locura y las crisis epilépticas. El movimiento descontrolado, la gestualidad que se desmarca de lo habitual, tanto de los objetos como de los hombres, produce la inquietud de que algo habite los cuerpos, posea sus gestos y ademanes, y modifique su naturaleza. En el caso de los zombis, la película—*remake* de *El amanecer de los muertos*, de 2004, une ambos dominios, el de la objetualidad del cuerpo y el espasmo desfigurador. Algunas criaturas sufren un «tembleque», como se dice en la cinta, que erosiona aún más los pocos resquicios de humanidad que les quedaban a estas criaturas.

El zombi representa un autómeta y el autómeta, según Ceserani (1971), «es más fuerte que las enfermedades y la muerte: se substraer a los sentimientos, a las pasiones y al dolor: es una criatura artificial, pero desde otro punto de vista no es sino vida en estado puro». Cuando se tiene miedo, se tiene miedo a la muerte (Delumeau, 2001) y por eso mismo nos asusta el zombi. Porque él *vive* la muerte. Representa la vivencia en el miedo, la construcción en esa alteridad que no acabamos de entender. Contradicción que habría desmoronado toda la filosofía de Maurice Blanchot: el zombi ha conseguido apropiarse de su propia muerte, y prolongarla en el tiempo como acontecimiento. ¿Saben los zombis que son zombis? ¿Saben, acaso, que están muertos? En ese punto en que saber y no-saber se tocan es donde surge la representación del zombi. Su pensamiento no logra asirse ni a la condición de su muerte ni a la certeza de la vida, y se nos aparece en un intersticio que prolonga indefinidamente el imposible instante del morir. La vida y la muerte se reúnen en él, se ponen una junto a la otra, sin tocarse, sin formar relación, sin desarrollarse en un movimiento dialéctico. Las tinieblas entre un estadio y otro parecen no despejarse nunca. ¿Están vivos sólo porque se mueven, o, como aquellos títeres desalmados, carecen de algo que habría de insuflar el auténtico murmullo de vida? ¿O acaso su existencia pertenece ya a otros discursos sobre qué significa vivir, a otras barreras y taxonomías, nomenclaturas únicas, luminosas, más allá de lo que la biología nos había contado hasta ahora? La muerte era para Maurice Blanchot (1994) una extrañeza para la cual no tenemos lenguaje, una otredad que escapa a los mecanismos reductores de la razón: «morir no se localiza en un acontecimiento, ni dura al modo de un devenir temporal: morir no dura, no se termina y, al prolongarse en la muerte, arranca a ésta del estado de cosa en el que querría apaciguarse». La muerte es siempre lo otro que no logro asir, una desviación de mi pensamiento que rompe con la subjetividad, con un yo que pueda decir, como en el drama barroco, «yo muero». *No estamos acostumbrados a la muerte*, dice el pensador francés, y en ese punto parece remitirnos a lo insólito del zombi, a esta no-cotidianeidad que no puede entrar en relación con nosotros. La extrañeza, la desmesura de morir que define Blanchot, se vuelve improrrogable en el cuerpo del zombi. No en vano el término zombi, de *nzambi*, término del habla del Kongo, designa al mismo tiempo el «espíritu de persona muerta» y el concepto de *dios*. Así el no-instante, el no-lugar de la muerte aparecen tortuosamente prolongados en ellos, hasta el punto de recordarnos,

justamente por la fascinación y el desconcierto de esta muerte eterna, de este silencio perpetuo, lo desconocido personificado, el signo para la ruptura con nuestra razón, nuestra locura en carne y hueso.

Cerramos estas páginas justo como las habíamos comenzado. Retornamos al silencio que propone el zombi, a su mutismo que sirve como metáfora para un desafío del pensamiento que rompa con las taxonomías, la pompa de los discursos aprendidos y sus grandes relatos vinculados al poder, la ciencia, los binarismos inútiles de Occidente. Preguntas como qué es la vida o la muerte, enigmas sobre la distancia que nos separa de morir, tienen cabida tanto en la filosofía de los manuales al uso como en las producciones de Romero y otras obras del género. Entonces, ¿qué decir sobre lo que no tiene clasificación, de los jirones, vísceras de realidad, de la masa convulsa de cuerpos, figuras, restos de códigos, flujos, estragos de todo aquello que se halla privado de lenguaje? La realidad tiene un componente gore, la teatralidad de un desmembramiento que hasta Nietzsche no habíamos logrado ver (o nos habíamos empeñado en ocultar). Foucault (1997) hablaba de la experiencia clasificadora de determinados pacientes afásicos: el enfermo recibe una madeja de varios tipos de lana, de texturas, rugosidades o colores diversos, y se le expone al duro ejercicio de las clasificaciones. Con la madera de la mesa como escenario para los agrupamientos, el paciente une primero las rojizas, coloca allá las de distinta grumosidad, apila las que tienden al verde y separa en la mano las largas y destejidas. El delirio de las correspondencias le vence, y vuelve a recomponer, insatisfecho, el mosaico, el texto (*tejido*) inverosímil. La parábola de este pensamiento zombi, de esta forma de concebir al zombi como registro de una dispersión, de ese secreto ignoto que nos sujeta al miedo, es que podemos romper y descomponer los códigos que nos acercaban a la razón de muchas y diferentes maneras, y que lo desconocido que queda, el irracionalismo que fluye subterráneamente a nuestras clasificaciones, puede aparecérsenos bajo la máscara de una epidemia de cadáveres resucitados. La noche de estos muertos vivientes no es otra cosa que el correlato de aquellas tinieblas de la razón que hemos creído sortear, y que no pocas veces nos atenazan bajo la deformación del miedo, recordándonos, como señala Borja Crespo al comentar el final de la película de Romero, que todos llevamos dentro ese paisaje de desolación e irracionalidad:

... al amanecer, cuando la luz parece haber acabado con la amenaza, comprobamos que todo es un espejismo. Los cazadores caminan en grupo con sus fusiles como si fueran zombis, guiados por el impulso de acabar con ellos. Disfrutan de la captura de sus presas y muestran una crueldad que supera a la de sus enemigos. La excelente escena final, con esos ganchos que se clavan en la piel de Ben, lo dice todo. Aunque parezca que han restaurado el orden establecido, todo es una falsedad. El verdadero peligro de la humanidad es una sociedad intolerante, que rinde culto a las armas y no se da cuenta de su

propia irracionalidad.

Pista II

«Zombi-Dawn of the Dead» (1978)

ASALTO AL CENTRO COMERCIAL. PUBLICIDAD E HIPERCONSUMO

—Todavía están ahí.

—Y nos buscan. Saben que estamos aquí.

—No, es por costumbre. No saben bien por qué. En sus vidas pasadas venían aquí [al centro comercial] y lo recuerdan vagamente.

—Pero ¿quiénes son ellos?

—Son como nosotros. En el infierno ya no queda sitio.

El amanecer de los muertos, 1978

En la lógica del capitalismo avanzado todo está en relación. Flujos de dinero, de deseo, de fuerza, grandes aparatos ideológicos que permiten que los acontecimientos puedan corresponderse a escala global: un asiático vende una empresa, un neoyorquino la compra. Foucault decía: no hay afuera. El sistema, por tanto, funciona por la extensión constante de sus nodos hasta reclamar todas las formas de rebeldía o los flujos más desperdigados, como una cobertura inmensa que canalizara todo a su paso y que, por ese mismo deseo de absorción (deseo zombi), amenazara con extender constantemente la plaga. ¿Qué ocurriría si hasta el último de los supervivientes renaciera en uno de estos lívidos autómatas? Ésa es la lógica del capitalismo: absorción de códigos, filtrado, centralización. El capitalismo funciona como la pandemia zombi, es el pensamiento de la horda: cubrir todo, arrasar todo. No guardes un cadáver en la despensa, unos pocos sesos en la alacena, hay que comerse aquello que pase por delante. Como en las películas del género, no hay escapatoria, nunca hay final feliz, no se resuelve la pandemia. A lo sumo, algunos logran huir, pero su destino es una ciudad aún más sumida en el holocausto. ¿Qué espacios deja libres la extensión del capitalismo? Ni siquiera el arte o la revolución pueden escapar a su alcance. Un capitalismo zombi que nos entrega pequeños momentos de ocio, que permite la dilapidación del dinero y que retarda el pago todo el tiempo que puede. Como en la plaga zombi, hay que quemar los recursos, todos ellos, y extenderse, territorializarse. No hay un líder de la manada: el movimiento de un solo zombi hacia su presa alerta a todos los demás. El capitalismo, igualmente, ha renunciado a sus líderes, que no dejan de ser peleles para que, en un movimiento suyo, la masa pueda abroncarlos, criticar su gobierno, ridiculizarlos. No hay gobierno, sino funciones. Althusser hablaba de *aparatos ideológicos del Estado* (1988). Porque el poder, como adujo Foucault, no se tiene: se ejerce. La pelota pasa de tejado en tejado, sin líder para la horda. Un político mete la pata y, una vez que la teatralidad del humorismo ha sido absorbida por ese circuito del capitalismo avanzado, basta con reírse de él, hacer una caricatura o una imitación en algún canal privado, para que todo pueda seguir funcionando igual. Lógica capitalista. Lógica zombi.

La película de Romero de 1978, *El amanecer de los muertos*, renombrada como *Zombi* en el ámbito hispánico, plantea sucintamente ese problema en una fecha aún relativamente temprana, pero ante un crecimiento floreciente de las estrategias políticas, discursivas y espectaculares de las sociedades capitalistas. En esta ocasión la epidemia ha adquirido un carácter generalizado, y son muchos los núcleos de población que se han visto inmersos en el colapso a causa de los efectos alienantes de las fatales mordeduras. Un pequeño grupo logra escapar en helicóptero hasta un centro comercial, en donde encuentra las condiciones necesarias para subsistir durante un plazo bastante prolongado de tiempo. Sin embargo, y como veíamos en el encabezamiento de este apartado, los zombis *recuerdan vagamente* que durante sus vidas habían visitado en numerosas ocasiones los *Mall* o centros comerciales, y riadas de ellos empiezan a aglomerarse a las puertas, logrando penetrar en el edificio y rompiendo así la paz de los supervivientes.

Las primeras lecturas de la época supieron ver muy pronto la crítica realizada a las modernas sociedades de gasto. La mercantilización agresiva ocupa todos los espacios de nuestra existencia, y hasta el ocio y los tiempos de tregua de la clase obrera, aquello por lo que tanto habían luchado los grandes movimientos proletarios de finales del siglo XIX y principios del XX, se han reintegrado masivamente en la corriente de intercambio capitalista. Ahora no trabajar nos envía directamente al consumo y a la mercadotecnia del lujo, el despilfarro efímero y las lógicas del gasto. Se ha producido una inversión, en el doble sentido de la palabra, de las prácticas de ocio, y es que descansar ya no significa «no hacer nada», sino «consumir», dilapidar el dinero acumulado durante los tiempos de trabajo, a causa de un perfeccionamiento en las «inversiones» económicas en materia publicitaria y del éxito abrumador de sus seductores códigos. Aunque en términos laxos la publicidad ha existido desde que la humanidad ha necesitado algo y ha tenido herramientas semióticas para solicitarlo u ofrecerlo, ya sea publicitándose a sí mismo a través del lenguaje o incluso del propio cuerpo en la mercadotecnia de los afectos, ya a través de los bienes de consumo y lujos varios, las modernas gestiones publicitarias han configurado complejos lenguajes y un nuevo eslogan con el que afianzar su existencia: crear la necesidad.

Louis Althusser hablaba de una organización de la máquina capitalista que se aseguraba no sólo de perpetuar la producción, sino también las condiciones de dicha producción. De nada sirve elaborar productos si no se salvaguarda asimismo la manutención de fábricas y otras infraestructuras, mercados, recursos diversos, maquinaria, etc. Producir productos y medios de producción para asegurar el funcionamiento del flujo capitalista y, al mismo tiempo, cerciorarse de que la infraestructura ideológica del capitalismo perdura. Escuelas, instituciones militares o religiosas: todo ha de estar bien engrasado para el correcto funcionamiento de la máquina. La publicidad, por su parte, habría cubierto un espacio que Althusser no había tenido en cuenta, y era la *necesidad* de continuidad, el *deseo* de perpetuación que regule y haga imprescindible el modelo de intercambio económico capitalista. No

sólo hacen falta productos y soportes de producción, sino también la *necesidad* de producción. Y es ahí donde la publicidad se encarga de asegurar la zombificación de sujetos y su vínculo irremisible con el consumismo.

La publicidad reintroduce el ocio en el circuito capitalista. Un ejemplo claro se da en el fenómeno del *merchandising*: el objeto *útil* conlleva una publicidad *inútil* agregada, y viceversa: el objeto destinado a un determinado tipo de consumo (pongamos, por ejemplo, una película) trae aparejados otros productos (videojuegos, ropa, pósters, etc.) en los que acaba disgregándose. A modo de red, la producción publicitaria establece un perímetro creciente que intenta cubrir tantos ámbitos de nuestras necesidades cotidianas como le sea posible, hasta el punto de acompañarnos en los tiempos de descanso y aunque ya no estemos expuestos directamente a los canales legitimados de publicitación (televisión, radio, prensa, Internet...). No sólo una «cultura de masas», sino campañas masivas y masificadas que envuelven todos los espacios de la intimidad y acaparan terrenos cada vez más alejados de las motivaciones iniciales del producto.

Ya Julia Kristeva (1999) había señalado la conexión entre el poder y el ocio cuando afirmaba que, a través de opciones de entretenimiento y distracción crecientes, el Estado lograba sofocar las grandes empresas revolucionarias, la revuelta intelectual o el simple cuestionamiento del vigente escenario social y político. La diversión forma parte de los pólipos del poder y de su constante intromisión en cada parcela de nuestras vidas. Y la publicidad no pretende otra cosa que la recuperación del descanso como operación económica. Nuestro ocio vale dinero, es rentable, y no sólo se hace necesario vender, sino que las modernas estrategias de publicidad van más allá: hay que comprar nuestro tiempo. Sucede ya en las actuales prácticas de *product placement*, esto es, la introducción de marcas y productos comerciales al hilo de la narración, en programas y series sin ningún tipo de pausa en la acción televisiva. Así, el actual desplazamiento de los márgenes publicitarios ha dislocado el relato convencional entre el ocio y el consumismo, y, como en las grandes superficies, ha apostado por la unión indiscriminada de ambos.

En cierta manera, y como buenos zombis que somos, funcionamos en una sociedad incluso cuando somos productivamente disfuncionales: las prácticas de entretenimiento y los tiempos de descanso están tan regulados y mediatizados que el mercado asimila las tareas improductivas y transforma nuestro descanso en gasto, consumo, acumulación y despilfarro, en una búsqueda de interacción entre los espacios de diversión y los de intercambio. Se ha dado la vuelta, con ello, a una técnica ancestral del fenómeno publicitario: en lugar de conquistar los espacios públicos introduciendo la publicidad en ellos, con carteles y murales, construcciones monumentales, camisetas y productos destinados a una recepción masificada y no regulada, se ha privatizado el espacio, permitiendo así que las ciudades y los emplazamientos públicos sean sustituidos por el simulacro de las *ciudades-mall*, de las grandes superficies a modo de miniaturas urbanas. En ese diccionario zombi con

el que trabajamos el ocio sería, por tanto, el requisito indispensable de todo muerto viviente. Acudir en tropel a la última de Harry Potter o rebañar los huesecillos de algún incauto turista: da igual. El caso es tener algo que hacer en estas subciudades. Y algo que consumir, siempre de manera indiscriminada, en masa y por propagación constante. El zombi representa en este punto la brutalidad de la estructura económica que consiente en un capitalismo dionisiaco, de bienes de consumo inútiles, tecnología de ocio regulada y espacios hipercodificados.

Pero nuestros descompuestos amigos también actúan como metáfora de esos objetos destinados al consumo rápido, cuya productividad está dirigida decididamente hacia el culto de lo efímero: una vez que pasa de moda, hay que sustituirlo (se pudre); al menos ésa era la visión de los primeros pasos del capitalismo. Sin embargo, en sus formas más avanzadas lo que se nos ofrece son productos directamente perecederos, objetos de temporada que se elaboran para no durar. El lujo de lo transitorio se ha impuesto. Se compra, directamente, un residuo, un ítem que asegura su propia clausura, mediante esa gran seducción simbólica de lo efímero que es la *juventud* como concepto clave en el *marketing* publicitario. Tras una primera fase de «democratización del lujo», como lo denomina Gilles Lipovetsky, los grandes almacenes habrían descubierto la posibilidad de deconstruir el objeto de consumo y vendernos *humo*. Pero un humo que, ideológicamente, articula los ritmos vitales de los grupos de gasto. Sé joven y vive poco. Sé una estrella de *rock* o de fútbol y consúmeme (y consume lo que puedas: chicas, dinero, coches, drogas), porque si no lo haces no serás *leyenda*, esto es, no habrás escrito el relato de tu juventud conforme al guión establecido. Parece una cuestión de narratividad, al fin y al cabo. La pieza breve facilita una duración indefinida; el parco poema de nuestras vidas nos asegura una aparición espectacular en el panteón de la caducidad mediática. Escribe rápido tu vida, o escribe tu vida como rapidez, como fugacidad, y márchate para que entre el siguiente. Los zombis están de liquidación: a un zombi torero le seguirá un zombi cantante, a éste una zombi modelo, ellos se juntarán, se morderán, hilarán el texto de nuestra sobremesa y competirán por el protagonismo de esta ficticia telenovela de los *mass media*.

Frente a lo que se ha dicho a menudo, la publicidad no «capta» exclusivamente los haces de significados ya existentes en los grupos de repercusión, sino que tiene por objetivo crear nuevos espacios semióticos, *aurificar*, en términos de Walter Benjamin, nuevos productos, captar el matiz simbólico, el equipaje alegórico de lo que nos rodea y construir a partir de ahí mensajes artificiales y esterilizados de gran efectividad adulatora, empática o de influjo colectivo (cfr. Pollay, 1986). Ejerce un poderoso efecto ideológico, pero también propone una apertura del léxico imaginario de nuestra sociedad consumista. Su lenguaje es eminentemente un lenguaje «bricoleur», por decirlo con Lévi-Strauss (1994): coger representaciones sesgadas, discursos inacabados, modelos no resueltos, y establecer pastiches ideológicos que consigan motivar al espectador para asegurarse la venta de un producto, el consumo

de marcas o una política del lujo siempre sometida a las constantes mutaciones del mercado. La publicidad es zombi: mordiscos rápidos, certeros, efectos de sangre, cuerpos desnudos. Estética de videoclip musical: a la lentitud de nuestras vidas, la violencia y la rapidez de la música, las imágenes vertiginosas, las apresuradas modas. El zombi, ahora, somos nosotros. No debemos obviar, por otro lado, que uno de los grandes referentes en la historia del videoclip se corresponde con los simpáticos bailarines zombificados del aclamado *Thriller*, de Michael Jackson, en 1983. Con 800.000 dólares de presupuesto, más de trece minutos de vídeo, un *making-of* que llegaría a vender hasta un millón de copias por todo el mundo, *Thriller* es un hito dentro de la mercadotecnia musical. Cadenas como la CBS o MTV llegaron a pagar del orden de 250.000 dólares por tener la exclusividad del videoclip durante un tiempo limitado, y el disco logró vender más de 50 millones de copias según avalan datos anteriores a la muerte del cantante, por lo que la suma se habría incrementado considerablemente a día de hoy.

Los nuevos lenguajes de la moda y las marcas son aquellos que ocultan sus propios recursos narrativos, que los dinamitan desde dentro, y consienten en *flashear* a la población con deliciosos bocados publicitarios. No basta la calidad, el viejo relato de «a mí me funciona este detergente, aquel producto me ha hecho adelgazar, tal marca me hace más juvenil, más exitoso». Los mecanismos publicitarios tradicionales se han vuelto demasiado evidentes para una masa que parece familiarizada con la retórica de la persuasión mediática. Los nuevos lenguajes pasan por el desvío. ¿De qué iba ese anuncio? ¿Qué se promocionaba aquí? ¿Cuál es el producto? El erotismo del enigma forma parte ahora de las más atractivas campañas publicitarias. Es justamente aquello que desconocemos lo que quisiéramos tener.

La pregunta que constantemente debemos plantearnos ante las nuevas herramientas anunciantes es la siguiente: ¿es esto publicidad? Hasta ahora, bastaba con captar los significados ya existentes en el imaginario colectivo y proyectarlos en el producto. Es posible, como había señalado Barthes (1980), asociar los objetos de consumo con emplazamientos simbólicos a partir de los cuales ser recordados o adorados, hasta establecer un poso de *naturalidad* del que nos volvemos cómplices. Un perfume, una ciudad de fondo, la noche, el *glamour*, y el efecto ya está conseguido. Sin embargo, el simulacro del emplazamiento ha sustituido al producto en las más modernas herramientas publicitarias. No se trata de vender cosas, sino de vender el humo de la simulación. Anuncios en los que no está el coche, sino los paraísos inalcanzables, la chica guapa, entornos ignotos. Perfumes que no enfocan al objeto, sino a la modelo o al trasfondo de París como único escenario. La publicidad nos ha encandilado con esa reversión del mensaje, en donde ya no se respeta el esquema clásico de un anunciante que vende (y dice vender) un producto. Reconocemos perfectamente ese acto de habla, y lo rechazamos. Sin embargo, la sinestesia de estas nuevas narraciones (no puedo ofrecerte el *olor* de un perfume, no puedo caracterizar fielmente el efecto de conducción) nos reenvía a un onirismo

nuevo, una ensoñación experiencial que recurre en todo momento a discursos establecidos pero también a creaciones novedosas. La promesa de lo desconocido salpica su retórica, y el desvío, el desplazamiento, lo *otro* inexplicable. Se trata de construir nuestros deseos y de establecer nuevos artefactos para satisfacerlos. La maquinaria de nuestras necesidades e intereses, por tanto, aunque se pueda catalogar bajo un limitado número de entradas, siempre permite complejidades y complicidades aprovechables por la retórica publicitaria.

También podrá suceder lo contrario: el objeto se muestra sin asociaciones, en su estado natural, reducido, paradójicamente, a una *objetualización*, privado de otras implicaciones simbólicas y encajado en sus espacios cotidianos. Aunque surja el producto claramente, no acabamos de asociar lo que vemos a las técnicas publicitarias ni a sus discursos habituales. El relato de la publicidad cansa (cambiamos de canal: están los anuncios), pero no sucede lo mismo cuando ésta pierde su contexto natural y parasita otras localizaciones. Publicidad encubierta, subliminal, *product placement*, con la intención de mostrarnos el uso de los productos y, al mismo tiempo, su valor. En la película que sale proyectada de mi televisor o en la pantalla de cine Leonardo Di Caprio utiliza tal o cual cereal de desayuno, conduce este coche, llama a través de este móvil concreto. Ya no hay, como hasta hace no demasiado, un famoso que nos repetía el eslogan de *beba Coca-Cola*, con la esperanza de democratizar los bienes de mercado (estoy bebiendo lo que bebe mi ídolo, calzo sus mismas zapatillas, me puedo permitir imitar sus comportamientos consumistas). Esos relatos han perdido fuerza: hoy sabemos que tal famoso no se atiborra de Ferrero Rochers ni que tal otro usa determinada marca de dentífrico. Sólo hacen su trabajo. Leen el guión establecido. Sin embargo, las formas encubiertas bajo las máscaras de la ficción se nos antojan, a la hora de la verdad, mucho más realistas que la realidad de un actor con nombre y apellidos que consume un producto ante las cámaras: no faltan estudios que aseguran la permisividad con que captamos estos mensajes publicitarios subrepticios (la plaga que crece lentamente...). Así, cuando un personaje de ficción de nuestra serie preferida utiliza un producto concreto, no entendemos que haya allí un efecto publicitario ni que exista herramienta persuasiva alguna, aunque a menudo la demostración sea descarada y tosca. Realmente, los sujetos encuestados ven aquí un argumento en favor del valor del producto: mi héroe de televisión calza esos zapatos porque son buenos. Tal personaje (y nótese que nadie habla de los actores, con sus nombres, tragedias reales y trayectorias artísticas) decide desayunar estos cereales o consumir aquellas bebidas, utilizar tales marcas y no otras. Creemos antes al personaje que al actor. Se ha producido la mordedura: somos zombis a disposición del hambre consumista justamente porque, como buenos zombis, no sabemos que lo somos.

En esa reducción que la economía de mercado hace de todos y cada uno de nosotros como *consumidores* no estamos muy lejos de esos otros *consumidores* por antonomasia que son los no-muertos. Las técnicas que generan la necesidad de

consumo han calado perfectamente en las modernas sociedades y pertenecen a su propio lenguaje y desarrollo ideológico-cultural. Rebajas y horda de caminantes andan de la mano. Quizá por ello la filmografía zombi se esfuerza tanto en romper con esa retórica publicitaria y separarla del ocio, aislarlo mediante el terror, esterilizar las formas de dispersión y entretenimiento. No son pocas las películas dedicadas al género que comienzan la narración con un grupo de jóvenes, chicos y chicas que, entre bromas, alcohol y sexo, nos recuerdan lo precario de nuestra sociedad de bienestar ante la extraña amenaza que el público en las butacas adivina desde los primeros compases de la trama. Hay ejemplos clásicos como *El regreso de los muertos vivientes* (1985), bastante próxima al imaginario Romero, y modernos como la reciente *Dead Snow* (2009). El mismo Romero, en la obra de 2007 *El diario de los muertos*, abrió la cinta con unos jóvenes que filman una ingenua película de miedo para un proyecto universitario.

Los zombis tienen por costumbre arrasar con todos los lugares de ocio y diversión: centros comerciales, parques de atracciones, islas paradisíacas, etc. También el ámbito de lo cotidiano: desde sus orígenes en la gran pantalla hasta los videojuegos más modernos el zombi puede aparecer, de repente, al cruzar una puerta y penetrar en la habitación de al lado. O incluso ya está en esta sala y no lo sabíamos. Parecen deconstruir los espacios de nuestra anestésica diversión. La película *Zombi 2*, de Lucio Fulci, nos regala en esta línea algunos planos de exotismo, bancos de peces, islas, arrecifes. Y por supuesto, muy a tono con la época del destape, desnudos femeninos, que podríamos situar en esa tradición barroca de contraposición entre la morbidez de la carne y la dureza y recargamiento de la estética macabra o gore. El género zombi empezó, sin embargo, a modo de un *clasicismo* iconográfico, con apenas unos tintes de sangre (en realidad, chocolate en el film de Romero de 1968, rodado íntegramente en blanco y negro) y juegos de claroscuros muy eficientes, a modo de pequeñas estampas de Caravaggio, aunque con ángulos de cámara que podrían avanzar ya cierto dramatismo manierista. No será hasta la tercera película romeriana, de 1985, cuando se recargue al máximo la estética zombi, en parte por el grado de degradación que el paso del tiempo, en la ficción, habría supuesto para las huestes de caminantes. Otras películas alejadas de la línea principal de Romero por el tono o la intención (pensamos en la citada *El regreso de los muertos vivientes*, de 1985, o la entrañable *Braindead*, de 1992) han acentuado el barroquismo y el juego de contrastes, con diferentes grados de acierto, en la que fue la época dorada de las vísceras y los salpicones de sangre. Nuestra iconosfera está saturada de este tipo de mensajes que, del mismo modo que sucede con la publicidad, nos hacen sentir vacíos en la medida en que su propaganda ha sacado lo más íntimo de nosotros, ha puesto lo *obsceno* (literalmente, lo que está fuera de escena) en el centro mismo del paisaje mediático. Entonces, las representaciones que surcan todo el universo zombi proyectan el arco de nuestra intimidad, desde aquella que podríamos denominar *inmaterial*, de orden deseante, que proclama nuestros secretos y perversiones (los

tintes de erotismo del cine de terror o el deseo de esparcimiento y placeres desmedidos), hasta la intimidad *material*, de vísceras que literalmente dejan vacíos a los personajes y rompen con la sacralidad del cuerpo.

El vaciamiento, entonces, tanto en su expresión inmaterial como física, representa lo que el filósofo Mario Perniola definía como un signo de las sociedades mediáticas y de los efectos de la publicidad sobre los individuos. Los mensajes de las campañas publicitarias nos entregan lo más recóndito de nuestra intimidad, el enigma que creíamos tener a buen recaudo a través de toda una parafernalia de resortes culturales o de discursos de ocultamiento bien elaborados. Estas herramientas publicitarias capaces de entregarnos lo más descarnado de nosotros mismos (nuestra brutalidad, las relaciones amorosas explícitas, léxico sin tapujos) construyen *fantasmas*, por decirlo a la manera de Lacan, o *fantasías* en el vocabulario de Freud, tan a la medida del consumidor que atajan nuestra misma actividad deseante. El paradigma del cine zombi juega con esta iconografía al desnudo, y no deja de proponer en su desmembramiento, en su carnalidad explícita, esa falta que recorre a los individuos de las sociedades posmodernas, la vaciedad que hace de cada uno de nosotros un caminante más, un vagabundo en los espacios mediáticos sin destino ni promesa alguna.

El eterno debate de la publicidad sigue planteándose. ¿Son los medios los que generan la necesidad desde los estragos de nuestras propias carencias, a partir de ese hueco que nos hace humanos, irrisoriamente indefensos ante lo que nos rodea, o habría, de algún modo, una intención de cubrir nuestras carestías en un aumento geométrico del bienestar común? O dicho en otros términos: ¿el zombi nace o se hace? ¿Somos sólo carnaza deseante, cuerpos rabelaisianos para el consumo, o todo se ha descontrolado en las últimas décadas? El máximo ejemplo de esta economía *literalmente* zombi del ocio y del consumismo viene expuesto por la marca Eastpak, con zombis en poses juveniles y ociosas, complementos molones, rastas ensangrentadas y jirones de piel conjuntados con mochilas, bolsos, playeras o demás surtido ornamental. Lo que demuestra, por un lado, que la estilística de la moda tiene tan asumidas sus figuras retóricas (una chica joven escuchando música, el macarrilla con cresta y pose de chico duro mirando de soslayo al espectador, el piloto zombi bien rodeado de su exuberante azafata) que ya ni siquiera precisa de la belleza como registro típicamente mediático. Lo feo también vende, y lo hace bastante bien si se sabe manejar la narración propagandística y sus recursos semióticos. Incluso los contramensajes, producciones publicitarias que especifican lo contrario de lo que quieren, implican de algún modo pactos cómplices con los espectadores que apelan a su inserción dentro de los códigos posmodernos. El éxito está garantizado si en lugar de comulgar con los discursos establecidos por las tradicionales disposiciones del marco publicitario se ofrece un muestreo de los horrores, una galería de lo espantoso.

Este tipo de propaganda invertida no deja de reclamar su existencia a través de vulneraciones del cuerpo, representaciones del dolor, la putrefacción o la muerte. Sin

embargo, hay que tener en cuenta que el fenómeno de zombificación ya se había cebado con la industria de la moda y los cánones que, desde hace unas décadas, justifican la incursión de delgadísimos cuerpos femeninos en el prototipo del mercado de alta costura. Junto a estos estilemas de cuerpos anoréxicos y tallas irrisorias, el zombi putrefacto parece indicar esa misma delgadez y devolvernos reflejado el mismo diseño óseo a través de las zonas descarnadas de su andrajoso cuerpo. Las costillas, las clavículas prominentes, los pómulos exagerados a causa de la sequedad del rostro, todo remite a esa simulación de la corporalidad que tanto unos como otros, las modelos imposibles (*photoshopedas*, las más de las veces, en los medios fotográficos) y los muertos vivientes (igualmente entregados a la fatuidad del maquillaje), parecen entregarnos.

Otro ejemplo de publicidad zombi viene de la mano de la campaña «Deliver me to Hell», de la compañía neozelandesa Hell Pizza, dedicada a la venta de tan comercial producto. Una guapa y, esta vez sí, *voluptuosa* oficinista consigue escapar, en una breve escena de un par de minutos de duración, de una horda de zombis excompañeros de despacho. Tras atravesar unas calles y driblar a unos obreros nomuertos consigue encaramarse a un contenedor, lejos de las inhábiles arremetidas de los zombis que pululan a sus pies, y una vez allí, al resguardo de las alturas, encuentra tiempo, cómo no, para engancharse al consumismo y solicitar una *pizza* de la susodicha franquicia.

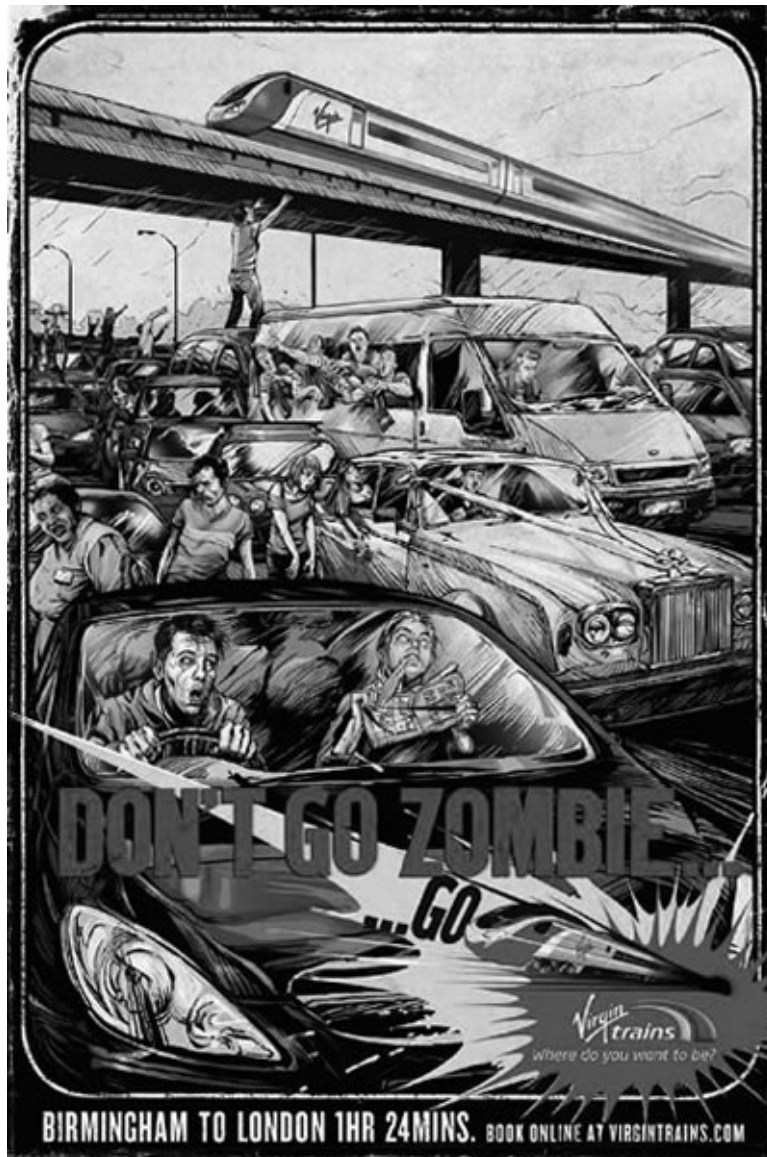
Pero no acaba ahí la cosa. El pobre pizzero tendrá que entregar a tiempo su producto (he ahí el mensaje de compromiso por parte de la marca comercial) a pesar de que su pizzería se halla asediada por más cadáveres andantes. A partir de este punto, el canal publicitario de la campaña (la famosa página de YouTube) nos ofrecerá un pequeño juego interactivo: ¿recoges en tu coche al superviviente, aparentemente no infectado, que salta sobre la capota, o lo abandonarás a su suerte? Cliquea en uno u otro enlace. ¿Conseguirás entregar a tiempo la *pizza* o caerás devorado por la muchedumbre a causa de tus errores? El consumo, por tanto, y el ocio, se plantean de nuevo conjuntamente.



¿Un partidito?



Vive la vida loca



Mejor zombi en tren que zombi al volante



¿Un café? Me sienta de muerte



Viajecito en el metro

Sobre coches y desplazamientos también trata otra de las campañas zombi, en este caso del Reino Unido, cuyo eslogan, *no te vuelvas zombi*, defiende la alta velocidad de los trenes Virgin frente a las imperdonables caravanas de coches fruto de la sociedad capitalista y de su éxito abrumador en las clases medias. A no ser, claro, que el tuyo sea un Mazda Coupé MX-5, cuya velocidad a la hora de subir la capota te permite resguardarte de cualquier incursión de muertos vivientes, como proclamaba otro *spot* de 2006. O también puedes desplazarte a pie, del mismo modo que en la campaña mexicana de Rexona, ambientada en el deporte rey y con el mensaje de «el fútbol te transforma», en donde masas de purulentos caminantes acuden a ver su partido favorito, aunque siempre bien aseados con su desodorante preferido, en una clara inversión paródica o quiasmo referencial (los zombis huelen mal, pero nosotros vamos a ser unos zombis muy limpios). Fenómeno que ya veíamos en la campaña de ropa Eastpak, en donde la decrepita carnalidad zombi

venía acompañada del contradictorio mensaje «Build to resist», *construidos para resistir o hechos para durar*, como dirían, y aun exigirían, nuestras acérrimas madres a la hora de comprar las mejores mochilas o los zapatos más longevos antes de dilapidar su escaso capital doméstico. Frente a un zombi que «dura» descompuesto en un manajo de vísceras y colgajos, inmortal pero, de igual manera, condenado al deterioro constante, encontramos que su ropa ha de ser la de mayor calidad y firmeza ante las vicisitudes del tiempo que se pueda encontrar en el mercado. Curiosamente, como puede observarse, los anuncios de zombis tienen ese componente paródico, transgresor, que veremos en otros puntos de nuestro trabajo, en donde el zombi, una vez que se alía explícitamente con el consumismo, puede llegar a producir mensajes contradictorios, resueltos exclusivamente mediante una interpretación irónica de la campaña en cuestión, frente a obras canónicas del cine o de los videojuegos en donde la crítica hacia los dispositivos y prácticas de hiperconsumismo es mucho más velada, a menudo poco efectiva entre tanta víscera y sangre desparramándose.

Otra campaña, en este caso relacionada con los dispositivos de reproducción musical mp-3 de Microsoft, Zuneart, presenta bajo el título «Piece of me, piece of you» (*parte de mí, parte de ti*) otro ejemplo de publicidad zombi que incide nuevamente en estos quiasmos a los que hacíamos alusión. A través de un pequeño vídeo de marionetas se nos muestra una plaga entre jóvenes títeres, ligados otra vez a ciertos valores publicitarios canónicos (juventud, pareja de novios, él con monopatín y aires chulescos, rebeldía de postín, y ella contagiada por un virus que obliga a bailar a los infectados, etc.). El quiasmo, como decíamos, viene impuesto por contraponer la inmovilidad y torpeza de los zombis con la representación del baile y su importancia dentro de la cultura y las formas de interrelación juveniles. Más compleja es la campaña de la marca Café Noir, en donde se nos presentan fotos de diversas actividades emprendidas por zombis (un radioaficionado manejando su instrumental, un científico con probetas y alambiques rudimentarios en plan Re-animator) y bajo el lema «Keeps you awake» (*te mantiene despierto*) como si, a pesar del cansancio, las asombrosas propiedades del café le mantuvieran a uno *eternamente* despabilado. Zombi, sí, pero despierto por siempre.

Más allá de estas campañas de venta de productos aparece otro tipo de publicidad relacionada con la concienciación y la prevención de ciertos males de nuestra sociedad de consumo. En concreto podemos hablar de la promoción de 2007 de la empresa colombiana DDB, que intentaba prevenir enfermedades o complicaciones derivadas de la mala calidad de vida, como colesterol, alta presión sanguínea, etc. «Sin saberlo, puedes estar muriendo» era el lema a partir del cual se presentaban escenas de la vida cotidiana: una pareja en metro, un trabajador y su jefe ante el ordenador, etc.

En definitiva, la relación entre los zombis y las modernas y crecientes prácticas consumistas fue vista por Romero tempranamente y con la suficiente agudeza como para prever la saturación e hipercodificación que habría de llegar poco después a su

máxima expresión mediática. El asalto al centro comercial de estas masas de cadáveres autómatas no deja de plantear ese reflejo irrisorio de nuestros propios hábitos. Pasamos casi tanto tiempo en los centros comerciales, entre compras, galerías, rebajas, cines y demás, que en los puestos de trabajo o en nuestros centros de estudio. La sociedad parece, toda ella, una horda errante que en la saturación de productos, marcas y objetos de lujo hubiera perdido la capacidad de elaborar sus propios discursos e ideologías, el territorio de su intimidad o los recursos afectivos necesarios para tomar las riendas de sus vidas y abrir los ojos ante el relato de lo que les rodea.

Pista III

«El día de los muertos» (1985)

EDIPO ZOMBI

Edipo ante la Esfinge es aparentemente el hombre ante el no-hombre.

MAURICE BLANCHOT,
El diálogo inconcluso

El zombi también hace referencia a la animalidad del ser humano. Si, como afirmaba Freud, existen dos fuerzas que guían la naturaleza del hombre, el instinto (*Instinkt*) y la pulsión (*Trieb*), es decir, la necesidad (comer, beber agua) frente al deseo sexual o libido (obtención de placer), el zombi sería todo él necesidad, muy al contrario que la otra gran figura del imaginario de lo monstruoso: el vampiro. El zombi come, sólo vive para comer, para la supervivencia. No desea nada, carece de libido. No puede entregarse a los placeres de la carne porque su carne es putrefacta, disfuncional, sus terminaciones nerviosas están dañadas, no siente el dolor o ha rebasado el umbral del dolor, frente al vampiro, que apenas necesita cuidados para mantenerse con vida, que no tiene necesidades, sino que todo en él es pasional, lujurioso. Morder y succionar a sus víctimas no tendría que ver tanto con el hambre como con el *ansia*, la exaltación del deseo. Quizá a ello se deba que todas sus actividades relacionadas con el mantenimiento de la vida estén rodeadas litúrgicamente de técnicas y representaciones que hacen de la necesidad *placer amoral*: morder y alimentarse, sí, pero alimentarse siempre de jóvenes y vírgenes, de cuerpos perfectos, mediante la seducción incluso, en mitad de la entrega amorosa, etc.

De la primera de las películas de Romero había dicho Carlos Losilla (1993) que los personajes «desplazan el énfasis del filme desde el nivel social hasta el familiar: la pareja de hermanos que se pelean ante la tumba de su padrastro, el negro que mata sin piedad al padre de familia neurótico, la pareja de novios indecisa y de carácter débil que no parece tener ningún futuro, etc. De este modo, la familia como célula principal de una sociedad en descomposición se revela a sí misma como la verdadera creadora de esos zombis, de esos muertos vivientes que la asedian simbólicamente en una casa abandonada —las ruinas de un hogar ya perdido para siempre— y que representan sus propios fantasmas reprimidos». La familia aparece, por tanto, como un núcleo en desgaste, como una fuerza de cohesión que ha perdido la legitimidad de sus discursos caracterizadores. La tercera película del autor, *El día de los muertos* (1985), da un salto desde el orden familiar hasta la esfera social: un grupo de civiles, algunos científicos y gran cantidad de contingentes militares conviven en una base subterránea mientras la amenaza zombi no deja de rodear su emplazamiento. A un lado, los militares han deshumanizado a las criaturas, burlándose de ellas, insultándolas o desarrollando escabrosos métodos de captura y contención. Los científicos, por otra parte, avanzan azarosamente en sus estudios sobre las purulentas

criaturas con la excusa de recuperar retazos de su humanidad y de gestionar su uso para nuevos fines. El enfrentamiento entre la fuerza y la razón, entre los estamentos de defensa y los de conocimiento, es un motivo constante durante todo el metraje. A medio camino de ambos, los civiles parecen sostener una visión diferente e intenciones más cabales. Ni la crudeza o el odio de las fuerzas militares, ni la falta de precaución que parecieran mostrar los científicos y sus siniestros experimentos.

Sara, una de los civiles, habla de estudiar cómo reinvertir el proceso. El comandante Rhodes, por su parte, critica duramente estos experimentos inútiles: simboliza la mecanización y zombificación de los miembros militares, el adiestramiento indiscriminado de la humanidad, frente al doctor Logan, que acabará por poner en peligro a toda la base por no haber sabido medir los riesgos del proceso científico y por tratar de llevar a cabo, como veremos en estas páginas, una nueva forma de adiestramiento, de *deshumanización* más arraigada y severa si cabe que las medidas marciales de sus detractores. Pareciera que Romero hubiera pretendido en esta ocasión mostrar tres actitudes o referentes para enfrentarse a la amenaza de la plaga inexplicable. Revertirla, luchar contra ella, o comprenderla. Sin embargo, los roces entre un grupo y otro son constantes, el vocabulario a veces deriva en el insulto, la cinta nos torpedea con giros toscos y ofrece relaciones sociales fuertemente degradadas. Las prácticas de nuestro entorno sentimental y de las diferentes políticas afectivas que recorren nuestra vida diaria se muestran aquí de manera brutalmente visible. Relaciones de poder, luchas por el liderazgo, por la dominación de bienes, mujeres o espacios que garanticen la supervivencia devuelven a los no infectados a un estado de primitivismo y crueldad que paradójicamente se hermana con las habilidades del zombi y sus salvajes incursivas. ¿Quién es el depredador aquí? ¿Qué es lo humano o lo inhumano?

Hay a lo largo del metraje, sin embargo, un hilo de esperanza que parecen proponer los inventos del doctor Logan. El *mad doctor* o médico loco, personaje recurrente en las obras del género de terror, se presenta aquí como un hombre de buenas intenciones (aunque equivocado) que pretende recuperar en sus pacientes (zombis) los rastros de humanidad que la pandemia ha borrado para facilitar así su reutilización y aprovechamiento por parte de los supervivientes. Lo que más llamará la atención será el modo *edipizante* en que tratará de hacerlo, a través del cual se ponen de manifiesto las tácticas motivacionales, educativas y de control del comportamiento que permiten configurar «cuerpos dóciles», como decía Foucault, para su presentación en sociedad.

Aunque en un primer momento la rebeldía del doctor Logan frente al estado policial y sus medidas extremas de control puedan ganarse las simpatías del espectador desprevenido, su «militarismo» es mucho más contundente y reproduce, a una escala más velada, los modelos de regulación afectiva, ideológica y conductual de las represoras civilizaciones occidentales. Su verdadera intención pasa por dominar a los zombis y moldearlos a placer, con objeto de que pierdan el apetito y

abandonen su voracidad antropófaga, es decir, que repriman sus instintos más básicos. El zombi «podría ser domesticado. Podríamos conseguir que actuase de la forma que quisiéramos», nos dice el doctor. Metáfora del proceso de *edipización* necesario para la conformación de lo que entendemos por *cultura*.

Hagamos un poco de memoria bibliográfica. Freud caracterizó el complejo de Edipo como una fórmula de sociabilidad que permitía regular la actividad deseante del individuo. Cuando éste nace, sus deseos son los de un «perverso polimorfo»; desea todo de manera instintiva, por ensayo y error, tiene hambre y necesita comida, siente placer y busca la fuente para repetir indefinidamente la adquisición satisfactoria. El cuerpo aún no ha disciplinado sus funciones psicomotoras y no presenta herramientas de regulación, métodos coercitivos. Se trata del deseo sin obstáculos, de una sexualidad que no encuentra el refrendo o la prohibición hasta que los padres introduzcan la pesada losa del *no*, del *otro*, la castración como esquematismo simbólico de ordenación de los afectos. La identificación sexual del niño con el cuerpo de la madre (él es un ser polimorfo; aún no ha aclimatado su imagen corporal a los límites especulares de un cuerpo biológico y *forma cuerpo* con todo aquello que asegura sus placeres —el seno materno, sus caricias, su contacto, etc.) se romperá en ese momento de la intervención edípica. Entre la madre y el niño se interpone el *falo* en tanto que significante, como supo añadir Lacan a las observaciones freudianas. Este niño-zombi, que hasta ahora no quería otra cosa que succionar, dar salida a sus instintos, ha descubierto una cura para su infección: el reconocimiento del otro. Una vez que aparece el lenguaje, es capaz de registrar lo *otro* por la palabra que lo nombra: tú eres mamá, tú eres papá, esto es, esto no es. Realmente, el significante primero (que no tiene nada que ver con la capacidad de verbalizar del niño, sino con la capacidad de simbolizar) *escribe* la ausencia. Tú no eres yo, parece decir en una primera instancia el falo, significante, dice Lacan, para *la ausencia de significante* (para decir *no*). A partir de aquí, nuestro niño-zombi habrá adquirido la capacidad de clasificar el mundo, de configurar categorías, agrupamientos, identidades, diferencias, acumulaciones, etc., que nos separan irremisiblemente del mundo mediante la fuerza sustitutiva del lenguaje.

Pero ¿por qué el *falo*? ¿Por qué hablar de falo cuando estamos hablando de lenguaje, de simbolización y sustitución por el nombre? Porque el falo era aquello de lo que carecía la madre, y el objeto que, por tanto, habrá de simbolizar su deseo. Y el niño por su parte no hace otra cosa que identificarse con el deseo materno. Entonces, en la medida en que el niño *crea* ser el falo de su madre, ese añadido que la completa, la aparición del lenguaje no hará otra cosa que nombrar la ausencia, la ausencia de falo, la separación del otro y el peligro de ser castigado con esa separación (la famosa castración edípica). El falo como herramienta simbólica destruye la conexión del niño, lo separa de ese universo imaginario de atracción e identificación materna, e interpone los símbolos del lenguaje entre él y las cosas.

Nuestro perverso polimorfo ha dejado de serlo. Ahora conoce la carencia, se ha

visto separado de la madre, y su deseo se pone en acción. No se ve el cuerpo materno como una extensión de sí mismo que le procura alimento, calor, protección, etc., sino que ahora *se desea*. No instinto, necesidad, sino deseo. Ya no es «polimorfo», porque ha comenzado a entender la separación del otro, y avanza hacia una morfología autónoma que cuajará en lo que Lacan llamaba el *estadio del espejo*: delimitación de las barreras del cuerpo propio, y primer gran asalto en la construcción de la identidad. Se edifica Edipo. No tanto un deseo sexual entendido a la manera adulta, pero sí un deseo de recuperar a la madre y de desprenderse del padre (de matarlo simbólicamente) en tanto que rivaliza con las intenciones del niño. Fase que sucede, según Freud, entre los tres y los seis años, y que puede reproducirse patológicamente en la edad adulta si no se resuelve de forma satisfactoria durante el período infantil.

Cerramos el paréntesis y volvemos a nuestro laboratorio de zombis destripados. El zombi, como ya se anunció, se corresponde con una fase instintiva del hombre, con esa *perversidad polimorfa* del recién nacido. El zombi «nace» (es decir, «muere») y resucita sin afecciones, sin la mirada del otro como rasero para su construcción identitaria, sin sentimientos de culpa. Sólo quiere formar cuerpo con aquello que cae a su paso: cerebros, cerebros y más cerebros. Se ha sustituido el pecho materno por la masa encefálica, pero poco importa eso. El caso es conseguir un buen bocado que llevarse a la boca. Cuando Logan le muestra uno de sus conejillos de Indias a Sara, lo deja bien claro: aunque carezcan de estómago que llenar, aunque no posean órganos que puedan procesar correctamente la ingesta, los zombis sólo quieren comer, y se lanzarán hacia su presa sin pensarlo dos veces.

A partir de aquí hará su aparición uno de los más carismáticos zombis de la obra romeriana. Se trata del bueno de Bub, un zombi adulto, varón, que sirve de cobaya para los presupuestos de la empresa del *mad doctor* Logan. Nuestro científico loco cree que es posible reeducar al zombi, y utiliza los clásicos medios conductistas para ello: un sencillo código de recompensas y castigos según las respuestas del sujeto. Sin embargo, a los condicionamientos *pavlovianos* añade una toma de contacto con las estructuras edípicas, con el juego de papá-mamá como medio de instrucción. No se trata sólo de que quiera educarlo como a un niño, sino de que confíe en que la educación infantil es la correcta, que vea como *natural* los mecanismos edipizantes a la hora de emprender cualquier intento de *sociabilización*, mostrando, en el ridículo ceremonial del aprendizaje, las fallas, los mecanismos impostados, las articulaciones del poder paterno que falsean mediante la estructuración fálica y la consiguiente amenaza de la castración los deseos del niño-zombi.

Podemos recordar, en este punto, una escena de la psicoanalista freudiana Melanie Klein que tanto había horrorizado a los autores Gilles Deleuze y Félix Guattari. «La primera vez que Dick vino a mi consulta», escribe la autora,

no manifestó ninguna emoción cuando su niñera me lo confió. Cuando le enseñé los juguetes que tenía preparados, los miró sin el menor interés. Cogí

un tren grande y lo coloqué al lado de un tren más pequeño y los llamé con el nombre de «tren papá» y «tren Dick». A continuación, tomó el tren que yo había llamado «Dick» y lo hizo rodar hasta la ventana y dijo «Estación». Yo le expliqué «la estación es mamá; Dick entra en mamá». Dejó el tren y corrió a colocarse entre la puerta interior y la puerta exterior de la habitación, y se encerró diciendo «negro» y salió enseguida corriendo. Repitió varias veces esta operación. Le expliqué que «en mamá se está negro; Dick está en el negro de mamá».

Según Lacan, esta escena le habría concedido al niño el don del lenguaje para elaborar su mito edípico, es decir, para abandonar la fase primera de perversión y reingresar en los cánones conductuales de la sociedad. Entiéndase que en esta toma de poder de la psicoanalista, por tanto, se ha *reproducido* forzosamente el papel regulador, impositivo, de la picota edípica. No pretendemos comparar aquí al doctor Logan de la ficción con la autora Melanie Klein, ni a los monosilábicos pacientes Bub y Dick, pero no cabe duda de que el proceso de regulación de los afectos es prácticamente idéntico. «Ellos son como... como nosotros. Nuestra prolongación. Son el mismo animal, pero con una función más elemental. Podemos engañarles como nos engañaron a nosotros: con la promesa del paraíso», dice Logan. El paraíso materno del túnel kleiniano se correspondería con el retorno al Reino Celestial de la mitología cristiana. Morir para volver a la madre, a un Dios-madre que vuelve a acogernos en el paraíso recobrado; ésa es la metáfora que se propone como hilo conductor del film. Hemos sido engañados por la esperanza edípico-cristiana de esa recuperación, vivimos bajo la alienación de una carencia deseante que nos vuelve productivos, que organiza nuestras esperanzas y que las reinvierte en procesos de estructura macrosocial. La economía libidinal del individuo traspasa constantemente la separación de las formas deseantes individuales de los sistemas macroeconómicos: no es casualidad que la fecha de la muerte de Marx coincida con los primeros tanteos de Freud en las teorías psicoanalíticas.

Pero Logan hace aún más explícitas sus intenciones y técnicas de adiestramiento: a un zombi que «se ha portado mal» y que ha tirado unas mesas le apagará la luz para que «piense en lo que ha hecho». Con Bub desplegará todo su repertorio e intentará que «juegue» con libros, teléfonos y hasta con pistolas descargadas. Todo para recuperar algunos de los recuerdos olvidados a causa de la infección zombi. Pero las leyes de propiedad, las coordenadas de poder que formula el doctor remiten siempre al código edípico: «son los calcetines de papá», dirá en una grabación, «¡son los míos! Mira, los he apartado. Los he guardado, mamá. ¡Los he guardado! Tienes que ser civilizado. ¿No me oyes? Quítate eso, quítate eso. Cinco minutos, mamá, cinco minutos. Los calcetines de mamá tienen rayas...». O directamente a Bub: «Mamá está muy orgullosa de ti. Está muy orgullosa de su nene. Hoy te has portado muy bien.» Pero ¿quién es mamá? No importa: en el código del aprendizaje, la madre

existe como categoría antes que como individuo. El aprendizaje necesita enraizar en los juegos de poder y alienación edípicos para que la ficción de realidad sea posible. Un *principio del placer*, nos dirá Lacan, que codifica el deseo a través de significantes sustitutivos y construye un *principio de realidad* en el cual sobrevivir desde la ficción y el autoengaño.

Deleuze y Guattari, en su obra *El antiedipo* (1973), critican duramente la concepción kleiniana. El niño se empeña en crear máquinas, en eslabonar mecanismos, afirmar la construcción de la realidad a partir de artefactos. El tren forma una máquina con el túnel, eso puede verlo cualquiera. Pero el código edípico de Klein, su lenguaje simbólico, procura que el tren Dick *penetre* literalmente en la madre como operación analógica de su deseo de posesión, y goce así del cuerpo materno. Se da cobertura a su complejo de Edipo, se pretende educar mediante la obtención de la aprobación materna y del odio paterno, en un intento de culpabilizar al niño (el *otro* no existe para mí sino desde la *culpabilidad* de que le he hecho daño) y asegurar así la construcción de sujetos dependientes de la sociedad y altamente productivos. Afirman Deleuze y Guattari que «la producción deseante es aplastada, abatida, sobre las imágenes parentales, alineada en las fases preedípicas, totalizada en Edipo: de este modo, la lógica de los objetos parciales es reducida a nada». Klein había descubierto la noción de objetos parciales que tanto entusiasmaba al filósofo y al psicoanalista autores de *El antiedipo*. Cuerpos fracturados, sesgados, que interactúan con otros objetos, otras partes, mediante engranajes, máquinas. La boca (objeto parcial del niño) se amamanta del seno (objeto parcial de la madre). No hay sujetos, sino máquinas, conexiones, cuerpos en ligazón.

El individuo es, por tanto, un efecto de poder. Da igual si el poder lo ejerce la familia o el refuerzo institucionalizado de la medicina psicoanalítica. En el caso de la película de Romero, queda bien claro que la individualidad de Bub el zombi viene dada por determinadas estrategias médicas, científicas. Por decirlo con Foucault: a partir de un dispositivo de poder. Este dispositivo ejerce una violencia sobre la «perversión polimórfica» del pobre Bub. Una serie de representaciones, de prácticas institucionales y recursos dramáticos están ligados a este dispositivo de poder. Cuando el doctor Logan le habla como a un niño está recuperando la teatralidad de la empresa edipizante. Tanto la formación de la subjetividad del individuo como las agrupaciones en sociedades, como veremos al hablar de la horda zombi, se sustentan en esta red de poder y sus procedimientos. No se trata tanto de valorar o cuestionar sus implicaciones culturales, como de poner en relieve la alienación que constituye encontrar ese yo, afirmarse en una individualidad. Un yo es *otro*, como había sabido ver Rimbaud adelantándose algunos años al psicoanálisis.

El zombi representa esa perversión y esa polimorfia de la que se nos ha obligado a salir. Frente a la instrumentalización de los nuevos diseños en red de nuestra economía y de nuestro tejido ideológico y discursivo, el zombi se alza como la no-instrumentalización, lo in-diferente, lo disociado. El poder no forma unidad con él, no

establece medidas válidas para su contención y utilización, y cuando eso sucede (domesticación del zombi, experimentos imposibles, reclutamiento) la empresa fracasa. Todo le resbala al zombi; Deleuze diría: constituye un *cuerpo sin órganos* (y no porque alguien se los haya comido antes o porque un disparo lo haya abierto en canal). Es el esquizofrénico-Artaud que no se deja acometer por los dictámenes del poder y por sus tentativas de control. El zombi sirve de emblema de lo no productivo, de la no-institucionalidad. Representa el abanderado de la víscera, y como tal pasa por no dejarse edipizar y no acceder a la masificación normalizadora (pese a lo que se suele pensar, el zombi no es social, no forma grupos). Él es, junto con todos los de la horda, lo asocial reunido, lo diferenciado que no acierta a unirse en forma de totalidad o género, como se pone de manifiesto, por poner una vez más un ejemplo canónico de la mitología Romero, en la segunda de sus obras: en el espacio reductor del centro comercial habita la diferencia máxima, el canon posmoderno de lo heterogéneo, desde el ama de casa en chándal hasta el ejecutivo, el obrero o el *Hare Krishna*. Y todos con el mismo apetito por alimentarse de sus presas y romper así los parámetros de las relaciones comunitarias, grupales.

El zombi, por tanto, nos ofrece una no-humanidad cuyo deseo es incapaz de construirse en el otro. Es un ser enteramente asocial: su única esperanza consiste en procurarse alimento, y no parará hasta conseguirlo. El apetito zombi no deja de ser metáfora de los instintos humanos, deseo sin reservas, sin el código o la castración como tope para reprimirlo. Deseo y al mismo tiempo miedo al deseo, miedo a desear y a que el deseo, el apetito, sea mayor que la humanidad, que la cultura y las construcciones culturales que hemos interpuesto entre nosotros y las cosas. Por ello, en las producciones sobre zombis el zombi no desea nada (salvo la expansión y la saciedad, pero eso ya son cosas del instinto), frente a los hombres, que desean demasiado, que se traicionan, que se engañan, se asesinan o se violan, por lo que, finalmente, el zombi cuestionaría desde su mutismo impertérrito la falsedad del hombre, su doble moral, sus constantes traiciones mediante las cuales pretende satisfacer sus deseos, sus ansias de poder.

CUERPOS ZOMBIS

En una demostración triunfal, West estaba a punto de relegar el misterio de la vida a la simple categoría del mito.

H. P. LOVECRAFT,
Herbert West, reanimador

Si Cioran decía que el ser humano era un experimento fallido, la mitología zombi no deja de aducir los mismos argumentos desde la analogía y la narración figurada. No faltan películas en las que el inquietante personaje del *mad doctor* ensambla cuerpos, experimenta con virus mortales o analiza el comportamiento de los extraños híbridos de una región inhóspita del planeta. Desde el más o menos elegante mito de Frankenstein hasta las más delirantes imágenes del film *El ciempiés humano* (2010), en donde varias personas son conectadas para formar un espeluznante sistema digestivo gigante, pasando por las literarias reanimaciones del *Herbert West* lovecraftiano, el mito no deja de provocar una fascinación ante los cuerpos, sus límites, las construcciones sociales o simbólicas de lo corporal, los términos morales a los que cada sociedad se enfrenta a la hora de *elaborar y representar* cuerpos, hablar sobre ellos o infligir castigos, penas y padecimientos físicos.

El tercer film de Romero establece ya de manera contundente la semiótica visual del zombi. Su degradación física, el gesto de dolor, la delgadez, costillas abiertas, boca y manos ensangrentadas, vientres esparcidos, piel amoratada, marrón, gris, azulada, verdosa... La gama de códigos visuales referidos a la piel es sumamente interesante en este tipo de representaciones. Tom Savini, el maquillador de la mayor parte de las obras romerianas, desmenuza en esta tercera obra la carnalidad zombi y propone una serie de imágenes de gran crudeza e impacto visual. Basta pensar en uno de los pacientes de Logan, aquel que conservaba su apetito a pesar de no tener en buen estado los órganos necesarios para la ingesta. Cuando se incorpora de la camilla para «recibir» a Sara, toda la masa estomacal se vierte sobre el suelo. De igual modo, y casi al final de la película, el despótico comandante Rhodes es abierto en canal por varias criaturas enfurecidas que luchan por hacerse con un bocado de sus jugosas tripas. El recrudescimiento de las representaciones corporales, que se perfila como gore pero sin resto alguno de tintes humorísticos, pura víscera ofrecida a la mirada, se acentúa notablemente en esta entrega, la que más duras críticas recibiera de la trilogía original justamente por este exceso de carnicería y *splatters* (salpicaduras) que hicieron mella en la estética ochentera del cine de terror.

La interioridad de este cuerpo zombi es susceptible de ser vista en todo momento, así como la de los humanos no infectados. Las representaciones entregadas a la ruptura, al desgarrar de miembros y al descuartizamiento en toda regla, establecen una *desacralización* del cuerpo que se perfila como *angustiosa*. Todo cuerpo es sagrado,

o acumula un porcentaje de sacralidad que varía según las culturas, menos este cuerpo zombi que ha perdido la ceremonia del discurso que lo contiene. Podemos dispararlo, golpearlo, atravesarlo o investigar con él, cortar partes, comprobar el funcionamiento de los órganos seccionados, moldear su imagen y no sentir, como aseguran muchos de los supervivientes, el más mínimo resquicio de arrepentimiento. No hay palabras para su legitimación. Su cuerpo no vale nada, y sólo puede ser dicho desde el desmembramiento, sin ninguna imagen totalizante que permita la compasión.

Interioridad y desmembramiento, licuefacción y desgarró. Todo parece romper con la corporalidad zombi y con los ritos occidentales que hemos acostumbrado a producir a la hora de constituir la imagen corporal. El zombi, por su parte, representa la no-representación. Supone una ruptura con los códigos de la imaginación corporal, como ya se dijo al hablar del fenómeno gore, el cual tendría en la figura de los muertos vivientes una de sus más interesantes manifestaciones.

No se trata, por tanto, como se ha aducido a menudo, de mostrarnos un carnaval de vísceras sin sentido, de dejarse llevar por la violencia ingenua y desmedida al gusto del público adolescente. La corporalidad desacralizada del género fílmico de zombis permite una visión aumentada del cuerpo, lo que podríamos denominar como *hiperescopia*: la amplificación de los detalles de la putrefacción, de la *terribilità* de la inmundicia, así como los recovecos que componen el interior de los cuerpos, sus primeros planos, sus perspectivas imposibles. La experiencia hiperescópica, *panóptica*, del cuerpo recrea los laberínticos espacios de la corporalidad, sus degradaciones y mortificaciones, en una estilización perversa de las imágenes corporales. Aparece por ello una rica relación entre las herramientas narrativas del gore y las representaciones eróticas de los cuerpos de mujeres, no especialmente recurrentes en la obra de Romero pero sí muy solicitados en otras producciones (piénsese, por ejemplo, en la película *El regreso de los muertos vivientes*, del mismo año que esta tercera película romeriana, con el erótico *striptease* sobre una lápida por parte de una de las jóvenes protagonistas). El contraste entre el cuerpo femenino, los atributos de belleza y juventud que una larga tradición iconográfica le ha atribuido, y la corporalidad escindida del zombi y de sus pobres víctimas, no ponen al descubierto más que la complejidad y fragilidad de nuestras representaciones corporales. Mientras que la mujer es, para el imaginario simbólico y las técnicas de publicitación de lo corporal, nada más que la superficie y la insinuación de esa superficie, el zombi reclama una exterioridad, vence el encapsulamiento de las representaciones políticamente estables y nos presenta, como ya adelantamos, lo *obsceno*, lo que queda fuera de escena por una serie de dispositivos culturales, emanaciones del poder establecido y discursos sobre las constricciones morales que habrían tomado forma y codificado fuertemente el imaginario de la corporalidad.

El cuerpo femenino de la publicidad queda así reducido a las pasiones carnales que pueda despertar, eminentemente, en un público varón o entre mujeres de

orientación homoerótica, aunque prácticamente la totalidad del público sepa «participar» de esos códigos, tanto para aceptarlos como para criticarlos, y también desde un reconocimiento no exento de indiferencia, las más de las veces. Sobre todo hoy, el cuerpo de la mujer ha copado la mayor parte de las producciones de esta iconosfera de lo corporal que producen los canales de información (televisión, prensa, Internet). Estos cuerpos de mujer, como los de los zombis (independientemente del género), también reclaman la mirada del otro para alcanzar sus propósitos: el de una hiperescopia. La corporalidad femenina ha de ser vista por todos los lados para que alcance su función propagandística, seductora; por toda su superficie y desde todos los ángulos, pero con diferentes grados de ocultación que permiten su entrada dentro del mercado publicitario o iconográfico regulado. La mujer en bikini de ciertos catálogos de ropa alcanza un grado de sugerencia erótica mucho más eficaz, las más de las veces, que el desnudo total, como había llegado a intuir Barthes. La semiótica del escote femenino, de las líneas de ropa que marcan las aberturas en la desnudez, maneja si cabe con mayor rotundidad el vocabulario erotómano de las representaciones del cuerpo. El cuerpo femenino, y he aquí lo importante, se ve incluso en su ocultación.

Hemos dado con una clave de la hiperescopia de la corporalidad de las representaciones femeninas: el grado de «heteroscopia» que ésta llega a presentar, la urgencia y necesidad de *lo otro* que la constituye, de un ítem que no se corresponde con aquello que observamos, pero que lo complementa. El seno y el escote forman una heteroscopia frecuente para los canales mediáticos: se necesitan mutuamente, aunque aquello que otorga la experiencia del escote o la percepción de la ranura es potencialmente sustituible. Como afirmaba Lacan al definir el objeto de deseo, da lo mismo uno u otro. Cualquier cosa puede suplantar el velado de los senos: la ropa, un fular, unas cortinas de seda, el cabello largo cayendo sobre el busto, una serpiente a modo de bufanda con que la bailarina asusta al mismo tiempo que encandila a su público, etc. La capacidad de captar la mirada del otro en las representaciones de contenido erótico que se elaboran del cuerpo femenino requiere de esta formulación heteroscópica, de un escenario, de una abertura o rendija desde donde ver el cuerpo para que su desnudo sea asumible. No basta con ver el cuerpo de la mujer, también hay que no verlo para que se produzca el lenguaje erótico. De hecho, la pornografía no sería sino una hiperescopia que carece de heteroscopia: todo es visible, y no hay espacio para la ocultación.

El zombi, por su parte, no precisa de heteroscopia alguna. Representa ese exceso de la pornografía que, en lugar de mostrar los cánones de lo bello, nos ofrece su reverso. Por decirlo más concretamente, constituye una simulación del cuerpo pornográfico. Su imagen ha de verse desde todos los ángulos, ha de proponer todas las perspectivas, incluso aquella que nos facilita ver el interior del zombi. En cierto modo, él es su escote; su propia piel le sirve de entredós. No en vano la experiencia de la *heteroscopia* define en el vocabulario de lo paranormal la capacidad de ver, más

allá de la carne, la interioridad del cuerpo radiografiada. Quizá por ello la experiencia de veladura no funciona en el zombi y se pasa del erotismo de enseñar veladamente el cuerpo a la repugnancia de que esta demostración no reciba los filtros necesarios. El cuerpo del zombi da asco porque no se han canalizado bien los mecanismos de su ocultación, porque se ha devuelto al ángulo de lo visible lo que carecía de moldes perceptivos: el interior, lo pútrido, los líquidos y sus salpicaduras. No tanto porque se acerca a la muerte, sino porque enlaza con la desmesura del cuerpo, el zombi produce la *angustia de las representaciones*. Ya hablamos, en el primer capítulo, del espanto, del horror de la contemplación. El zombi, como el dios griego, no produce heteroscopias, no se deja ver, porque todo lo pone insoportablemente a la vista.

Pero cabría hablar aquí ya no de las representaciones del cuerpo zombi, de cómo el zombi aparece ante nosotros, sino de la propia mirada zombi y de su vaciamiento igualmente angustioso, del horror que constituye aproximarnos a sus cuencas vacías y situar una mirada ante las razones especulares de la otra. Como había dicho Emmanuel Levinas, mirar el rostro del otro nos propone una otredad desmesurada, rompe la relación de equivalencia entre un yo y un tú, y nos obliga a desistir de la capacidad de reducir ese otro a una dimensión pensable. Los demás siempre me sobrepasan, el otro siempre es más que yo, supera la unidad. Sin embargo, el zombi no ha sabido nunca construirse en la mirada del otro. Tal y como decía el personaje Jabón, del relato recogido en la antología *Zombies* «Planes de emergencia zombie», de Kelly Link, los zombis no discriminan. Todo el mundo sabe igual de bien. Otto el zombi, de la película que ya citamos, era de la misma opinión y lo formula casi con las mismas palabras. El zombi no reconoce esa desmesura del otro, o más concretamente, no conoce la otredad, y reduce a una equivalencia *apetecible* todo lo que sale a su paso. No es más que comida, piensa el zombi, por lo que su mirada no distingue, no recula ante la morfología del rostro humano. Es incapaz de leer el placer o el terror de su víctima.

A pesar de todo, la mirada vacía del zombi, sin alma, escrutándonos desde el anonimato de la muerte igualatoria, pareciera en un primer momento analizar nuestros actos desde su mutismo y vaciamiento esencial. Pero no sucede realmente así, su objetivo es justamente el contrario: nos invita a despojarnos de la carga moral que conforma esta reciprocidad de miradas. Nos contemplamos en su mueca vacía y el reflejo que nos devuelve es igualmente vacío. Abandonamos toda conciencia, toda humanidad, porque ya no leemos humanidad en sus rasgos. Él ya no es un otro, aquel que vigila nuestros actos y que nos asegura la estructura paranoica del respeto recíproco. Entonces, se ha producido entre ambos, entre el zombi y su presa, una reducción. Los supervivientes no legitiman esa dimensión especular del otro en el zombi, del mismo modo que él no consiente en otorgársela. En el caso de los no afectados, porque han sacado al zombi del perímetro de los discursos sobre lo humano y lo han reducido a una cosa. Como en el cuento de Lovecraft sobre Herbert West, el zombi les ha permitido relegar la vida a la categoría de mito, y han dejado de

creer en ella y en la necesidad de su conservación. En el caso de nuestro purulento amigo, porque éste es incapaz de proyectarse en el otro (ni siquiera en otro zombi) para constituir cualquier tipo de relación grupal, incluso la que une al cazador y su presa (porque no está edipizado). La simetría, por tanto, entre el hombre y el zombi no origina ninguna dialéctica, algo que el doctor Logan intentaba reproducir como fuera. El muerto viviente es por definición incompatible con el otro, al menos con esa «desmesura del otro», a la manera levinasiana de la que hablábamos, por lo que la presa pasa a ser *cuantificable*: tú no eres ni más ni menos que yo, parece decir el zombi (qué lejos queda la soberbia del vampiro), porque ni siquiera existe un código que regule la otredad y que justifique el *tú* como experiencia, por lo que no queda otro tratamiento que el de equipararte a una *cosa*, a una unidad con la que puedo operar, que puedo sentir, pensar, comer.

Algo similar ocurrirá con la identidad del zombi.

El zombi no es un yo. No es un sujeto. Ese estado de transición entre la vida y la muerte, esa muerte eternamente prolongada del zombi, fuera del tiempo y del espacio, se posibilita gracias a la pérdida de la identidad y al aborrecimiento del binarismo entre lo mismo y lo otro. El cuerpo del zombi no puede ser nunca uno, porque cada órgano, literalmente, hace un cuerpo total, y sin esa imagen especular que reduzca la existencia a la identidad biológica del cuerpo, tal y como proponía Lacan, el sujeto no acaba de constituirse. Basta pensar en la obra que citábamos: *Herbert West, reanimador*, de H. P. Lovecraft, y sus versiones fílmicas *Re-Animator* (1985), *La novia de Re-Animator* (1990) y la última recreación, de cuño nacional, *Beyond Re-Animator* (2003). El cuerpo y la vida serían, como afirmara el relato del escritor estadounidense, no otra cosa que *mecánica*:

Sus puntos de vista, que eran ampliamente ridiculizados por el profesorado o los compañeros de estudios, giraban en torno a la naturaleza esencialmente materialista de la vida, y a los procedimientos para influir en la maquinaria orgánica del ser humano mediante una calculada acción química que entraría en liza tras el fallo de los procesos naturales. Durante sus experimentos con varias criaturas vivientes había matado y ensayado con un número ingente de conejos, cobayas, gatos, perros y monos, llegando a convertirse en el personaje más molesto de la Facultad.

En la primera película de la saga (en muchos aspectos una interpretación libre del relato original), el doctor Carl Hill acaba convertido en una criatura reanimada gracias a un líquido verdoso que el protagonista le inyecta. Los reanimados, a pesar de todo, son muy poco agradecidos con sus benefactores y se limitan a atacar irracionalmente a quienes encuentran a su paso, si bien el doctor Hill recibe la dosis al poco tiempo de morir decapitado (por West) y la poca exposición a la necrosis le permite conservar gran parte de su actividad cerebral y calcular mejor su venganza: la

cabeza perseguirá a West a través de un cuerpo amputado que sigue moviéndose bajo las órdenes de su amo.

La segunda parte de *Re-Animator* cuenta con numerosas representaciones de cuerpos atroces, cuerpos fragmentados que toman vida gracias a las investigaciones de Herbert West, como el ojo-mano de las primeras escenas, una conjunción entre un globo ocular y varios dedos cosidos a la córnea, que tienen la capacidad de caminar como si de una grotesca araña se tratara. Asimismo vemos un brazo-pierna o un perro con brazos, todo ello para ofrecernos «una deliciosa feria de monstruosidades», como apunta Serrano Cueto en su análisis del film. Se ha producido, por tanto, una ruptura. Ruptura con la representación corporal que remite nuevamente al mundo de la fantasía y del onirismo que habíamos sepultado bajo las estrategias edipizantes y las fórmulas especulares de interacción social y construcción individual. Durante el sueño, el cuerpo no tiene límites, ofrece conexiones imposibles, analogías extrañas, formas de relación complejas, devenir-animal, devenir-máquina, devenir-otro. El zombi y otras corporalidades de la fantasía y la ciencia ficción deconstruyen el texto de nuestra anatomía corporal; manifestaciones de lo humano en el límite con que soñar y reconfigurar la narración impuesta de nuestro propio cuerpo. Por decirlo con Jean-Luc Nancy, no un cuerpo cerrado, ordenado, sino un *corpus*, un cuerpo que no forma una unidad de sí mismo, que no refleja una imagen estable, sino que se afana en captar nuevos flujos, en aumentar territorialidades, en ofrecer, por su literal desmembramiento, nuevos cuerpos, nuevas máquinas que a su vez pretenden conquistar, expandir la plaga, morder, tocar, aferrar. Entonces, ¿qué expresión del cuerpo, qué valores de lo humano se esconderían tras estas ficciones? ¿Qué discurso sobre el hombre gravitaría detrás de tales narraciones figurales del zombi? ¿Acaso no habría sino *máquinas*, como defienden Deleuze y Guattari, en cada una de las interrelaciones entre los cuerpos?

El zombi es, de algún modo, ese *bricoleur* moderno que se construye a pedazos: unos clavos que no han tocado aún el cerebro, las astillas por el torso a causa de una incursión parcialmente fallida, jirones de ropa, de carne, huesos abriéndose paso al exterior, mejillas descarnadas, restos de polvo, arena, carne, metralla. El cuerpo-bricoleur del zombi muestra, de algún modo, esa novedosa aspiración de la corporalidad que nos deja la reflexión posmoderna: a medida que nuestro cuerpo adhiere nuevos materiales, se torna un *cibercuerpo*, pierde carne, se roe su identidad. El zombi pasea por un campo de cadáveres y todo se suma a él.

Es por ello por lo que la dimensión corporal del zombi permite comprender el cuerpo como una multiplicidad. Ni un cuerpo acabado, ni un cuerpo enteramente autónomo. Ni la máquina célibe deleuziana ni el cuerpo cerrado del psicoanálisis. Más bien un cuerpo a la manera de Jean-Luc Nancy: cuerpo al margen de una subjetividad y, por lo tanto, cuerpo vivido en el *entre*, como *desobrado*, en la multiplicidad y no en la esfera de lo anatómico. Un zombi no es enteramente un cuerpo, no tiene una imagen desde la cual representarse a sí mismo (ya que su cuerpo

está constantemente expuesto a mutilaciones, excoriaciones, putrefacción, pérdidas, resquebrajaduras, etc.) y, por lo tanto, no determina su corporalidad desde una anatomía o por la maduración de un discurso biologicista. No hay, por decirlo nuevamente con Deleuze y Guattari, cuerpos, sino máquinas preedípicas: el zombi muerde, se acopla a su presa, funciona. El zombi y su víctima forman máquinas, la mordedura y el resto mordido construyen un mecanismo. Cuerpos-plaga y cuerpos que se territorializan, que buscan expandir su territorio pero que no producen otra cosa que otros cuerpos no-muertos. El régimen productivo zombi, por tanto, no es nunca algo distinto a él, sino él mismo multiplicándose, reproduciéndose sin deseo, sin cuerpo unitario para el deseo, por contagio.

Pista IV

«La tierra de los muertos» (2005)

LAS COSAS HAN CAMBIADO. LO COTIDIANO COMO TEXTO

Soy policía. Sé que técnicamente lo que hice estuvo mal. Conozco las leyes, sé cómo eran las cosas. ¡Las cosas han cambiado!

RICK GRIMES, en *The Walking Dead*

La obra *La tierra de los muertos* (2005) propone una reversión de los parámetros sociales establecidos. Los zombis proyectan llegar hasta la ciudad, los oprimidos toman el control de la situación, se alzan contra el Estado centralizado que representa Kaufman (el veterano actor Denis Hopper, recientemente fallecido), y las defensas acaban por poner a los supervivientes a merced de la incursión de no-muertos. Pero George Romero, críptico como siempre, pretende llegar más allá en sus transgresoras alteraciones:

—... hay una gran diferencia entre ellos y nosotros. Están muertos. Es como si fingieran estar vivos.

—¿No es lo que hacemos nosotros, fingir que estamos vivos?

La relación entre la vida y la muerte se ha visto comprometida. Los muertos somos nosotros, con Estados de poder totalitarios, epidemias corporativas, abusos de poder, crisis mundiales, sindicatos empresariales que ahogan los mecanismos de producción, etc. Cada uno podrá añadir las catástrofes que crea conveniente a la lista, las hay de todos los gustos y colores. Un ejemplo lo tenemos en las palabras del premio Nobel de Economía Paul Krugman, quien hablaba de «bancos zombi» para referirse a las entidades bancarias que siguen funcionando pero que, en realidad, han quebrado hace ya tiempo y sólo se mantienen en pie ante la esperanza de ser rescatadas por el Estado. Todo ello nos recuerda el simulacro que asumimos por *vida*, las endeble operaciones institucionales con que fingimos asegurar nuestra existencia, gobernar nuestro destino. El zombi se mueve a la manera de un capitalismo de signo avanzado y, sin embargo, lo que nos propone la plaga zombi es justamente lo opuesto: la caída del sistema, el miedo al caos, la desmembración del *socius* o cuerpo de lo social. El zombi es punk, antisistema, anarquista, vanguardista y todo lo que se quiera. Su despliegue en forma de plaga incontrolable no deja de conformar una siniestra simulación de los medios de propagación del capitalismo y de la amenaza del efecto de globalización.

Quizá por ello el zombi reclama como suyo el lenguaje de la transgresión. Y su principal figura retórica sería el Apocalipsis. No hay zombi que no prometa, él solo, la devastación de toda la raza humana; basta que una pieza del engranaje se rompa

para que el sistema entero acabe hecho añicos. Esta literatura del cataclismo ofrece en la cuarta película romeriana alguno de sus compases fundamentales. Si en el capítulo anterior veíamos a un zombi reeducado, el zombi Bub, en la tardía *La tierra de los muertos* será un gasolinero-zombi, que apenas se limita a repetir maquinalmente las actividades cotidianas de su profesión antes de caer víctima de la pandemia, quien movilice al grupo de merodeadores y prepare una incursión contra las fortificaciones de los emplazamientos humanos. El zombi, curiosamente también de raza negra, como Ben en la primera de las cintas de Romero, habría superado el ensimismamiento que produce en los no-muertos la contemplación de los fuegos artificiales que lanzan los soldados para poder realizar así sus incursiones, desfalcos y matanzas en las zonas desprotegidas que bordean el perímetro de seguridad. Metáfora, tal vez, de este despertar de las clases bajas cuando aquellos que viven en las grandes ciudades no hacen nada por ellos, a pesar de producir la ilusión del ocio, los fuegos artificiales del espectáculo *hollywoodiense*, y deciden, todos juntos, llevar a cabo la revolución. Quince años antes de que se estrenara el film, Fernando Savater comparaba ya esta riada de cuerpos imperfectos con un recordatorio de los estragos del capitalismo y del desigual reparto de riquezas: «los cadáveres ambulantes y caníbales de Romero, con su aspecto desastrado y famélico, tienen algo de amenaza tercermundista: son como esos habitantes de tantas partes del globo que mueren diariamente de hambre para que los demás comamos bien y que quizá un día terrible o una noche fatal vendrán a reclamarnos la grasa que hemos acumulado a sus expensas...».

Hay toda una tradición cataclísmica en el cine y una recurrente visión de lo apocalíptico. Huracanes, terremotos, meteoritos, invasiones alienígenas o volcanes. El zombi no habría hecho sino apropiarse, con mayor razón, de este estilema fundamental de la ficción de lo fantástico y lo desmesurado. Y no sólo ocurre en las producciones fílmicas: un ejemplo claro lo encontramos en el *bestseller* internacional *Guerra Mundial Z*, de Max Brooks. Se trata de un conjunto de relatos orales, supuestamente recopilados por el autor con el fin de confeccionar un informe para las Naciones Unidas en el año 2025, con la «Guerra Z» ya concluida, firmados por los más variopintos supervivientes. No deja de ser interesante el retrato de todos los estamentos, clases sociales, países y tipologías humanas y su respuesta ante la amenaza zombi. Desde contrabandistas del Tíbet, oficiales secretos de diversos gobiernos, militares, científicos o técnicos industriales, hasta ecologistas o supermodelos de postín, se describe pormenorizadamente cómo la civilización entera estuvo al borde de la extinción en su lucha contra los muertos vivientes. La novela añade, junto a algún que otro aporte que no nos interesa reseñar aquí, la perspectiva de la *reconstrucción*. No sólo muestra los rigores de la pandemia con detallismo y prodigalidad, sino toda la parafernalia que acompaña a la reparación de los órganos institucionales. Se adultera así, de algún modo, uno de los principales distintivos de la fisonomía del zombi romeriano, y es la *falta de esperanza*. El ragnarok de su

mitología personal propone el caos total, la ausencia de expectativas de futuro, el desmoronamiento total del gobierno y la imposibilidad de reversión. Como decíamos en el encabezado del capítulo, *las cosas han cambiado*. Con el inicio de la plaga, todo se alterará irremediablemente, y ya no queda nada que pueda frenar el desastre. No hay vuelta atrás.

Otra producción más acorde con el espíritu de la saga original sería el cómic de Robert Kirkman y su versión televisiva *The Walking Dead*. La obra estaría caracterizada por su trabajado pulso narrativo y por un marcado carácter «abierto», tal y como lo indica el guionista en su prólogo: «en *Los muertos vivientes* [*The Walking Dead*] quiero explorar cómo la gente se enfrenta a situaciones extremas y cómo esos acontecimientos los CAMBIAN. Y va a durar». El autor prosigue: «espero que os gusten las grandes sagas épicas, porque eso es lo que pretendo hacer aquí». El cómic constituye un intento por recuperar esa *extrañeza* de la que hablábamos en nuestro primer capítulo, con el propósito de naturalizar la plaga, de obviar la convención del cierre como instrumento narratológico, y lanzar nuestra lectura a la desesperación de lo inabarcable. Así vemos cómo Lori, la esposa de Rick Grimes, el protagonista principal, en una conversación con una recién llegada al campamento pone sobre la mesa el gran *leitmotiv* del cómic:

Hacemos preguntas *intrascendentes* que ya no *funcionan*. ¿Tienes hijos? ¿Dónde viven tus padres? ¿A qué se dedica tu marido? ¿Cuántos hermanos tienes? Deportes, tiempo, trabajo... de todo... Ya no sirven. Pero las viejas costumbres persisten, ¿verdad?

La pandemia ha alterado las prioridades del grupo de no infectados. Las estructuras que conforman nuestra biografía cotidiana (familia, trabajo, deporte) han dejado de tener importancia, y los aparatos de control (ejército, policía, administraciones e instituciones gubernamentales) se han visto envueltos en el caos. Como decía Blanchot (1970), lo cotidiano es lo más difícil de conseguir, y el zombi no habría hecho otra cosa que dar al traste con todas esas tramas que ocultan la experiencia de lo real bajo los umbrales de significación, las tecnologías sustitutivas de las prácticas culturales. En la rutina está la espontaneidad de lo no secreto, de la falta de enigma. Lo cotidiano recupera la ausencia de lenguaje y el asombro de lo no codificable, la deconstrucción de nuestra relación textual con la vida. En cierto modo, una hecatombe zombi es siempre una página que, si bien no está en blanco, permite blanquear, anular el poder, los binarismos inútiles de códigos, razones insuficientes, estructuras aporéticas. La plaga constituye una *excritura*: ha deconstruido el proceso de sistematización y condensación a través del cual damos textura a nuestra vida, elaboramos sobre la blancura de la página de lo cotidiano las alianzas, las estrategias, significados, asociaciones parasitarias de códigos y fuerzas. *El zombi deconstruye* (lo hemos visto en otros apartados del libro): deconstruye la vida, los discursos que se

interponen sobre ella, el ritualismo ingenuo que elabora la narración de lo rutinario. La contraportada de cada tomo del cómic da buena cuenta de ese propósito rompedor:

¿Cuántas horas al cabo del día pasas viendo la televisión?

¿Cuándo fue la última vez que cualquiera de nosotros *de verdad* hizo algo para conseguir lo que quería?

¿Cuánto tiempo ha pasado desde que cualquiera de nosotros *necesitó* algo de lo que *quería*?

El mundo que conocíamos ya no existe.

El mundo del comercio y las necesidades superfluas ha sido reemplazado por un mundo de supervivencia y responsabilidad.

Una epidemia de proporciones apocalípticas ha barrido la Tierra haciendo que los muertos se levanten y se alimenten de los vivos.

En cuestión de meses, la sociedad se ha desmoronado, *sin gobierno, sin supermercados, sin correo, sin televisión por cable.*

En un mundo gobernado por los muertos, por fin nos vemos obligados a empezar a vivir.

La vida como narración es un tema común, añejo, tanto o más que la propia literatura. Sólo que en la época de los bits y los bytes nuestro perfil de usuario en la existencia acostumbrada se ha visto invadido por una cantidad abrumadora de signos que acentúan la retórica de lo ficticio. No dejan de ser procedimientos narrativos, por otro lado: desde los personajes (avatares) en que nos hemos convertido para la gran novela hipermedia de nuestros días hasta las concisas declaraciones líricas con las que doy fe de mi estado a través de mi muro de Facebook, no dejamos de referir nuestra vida por todos los canales posibles. La intimidad precisa del equipaje narrativo para desenvolverse, las pasiones exigen cierto desarrollo novelesco, útiles de escritor para que su existencia pase por real en sociedades hipercodificadas como la nuestra. Reducir las incisiones del acontecimiento a toda una rejilla de códigos, hilvanados, diseños resolutivos o causalidades como operadores dentro del flujo de la existencia no es algo que debamos al cine y a sus relamidos «happy ends»: nuestros textos afectivos son bultos informes hasta que la palabra moldea, une, despieza o lima los bordes en un ejercicio escritural constante. La biografía nunca es la vida, es la escritura de la vida, y todos nos empeñamos en sustituir la imposibilidad de acotar el acontecimiento por la facilidad de escribirlo desde la vulneración biográfica. Pero el verdadero cambio operado en las últimas décadas sería, sin más, el del cúmulo de *intertextualidades* (el término es de Julia Kristeva) que delimitan la polifonía de nuestro relato biográfico, un relato que conecta como nunca lo había hecho con las experiencias quijotescas de la ficción, con los molinos de viento de los canales informáticos, las hazañas de los famosos que aparecen por la tele, los *bestsellers*, modas pasajeras, ritos absurdos, iconografías machaconas, etc. Un vídeo de YouTube

con millones de visitas se enlaza a nuestra rutina diaria, invade nuestra intimidad, lo queramos o no: nuestras conversaciones, las conversaciones de los que nos rodean, la televisión, incluso las noticias de la tarde se ven afectadas (*infectadas*). Forma, lo queramos o no, una nota a pie de página en el día a día. Una nota más de entre tantas otras.

Vivimos en una *diseminación* tecnológica. La diseminación derridiana, que estipula hasta qué punto el significado de un texto camina a la deriva por todos los demás textos, se injerta como motivo fundante de nuestras narraciones cotidianas. Esta deriva impide clausurar el sentido, dar una significación última y válida a nuestra experiencia diaria. Escribo mi vida, y no puedo dejar de escribir en ella la televisión, los programas, el cine, el periódico gratuito que dan en el metro o esa canción que no consigo quitarme de la cabeza. Pues bien: el Apocalipsis zombi da al traste con todo eso. Hace visible lo que había caído bajo la invisibilidad de las relaciones: la ligadura, la intertextualidad que asumimos, pero que no vemos, cobra relieve en su ausencia, se acentúa con su falta. Asistimos, ahora, con una horda desbocada de zombis deambulando por el patio de casa, a las capilaridades que tejía el poder, las redes que me unían a las potencias tecnológicas, las máscaras semióticas de la ficción hipermedia, las operaciones contractuales con la intimidad del otro. Como en la deconstrucción que teoriza Derrida, los zombis nos permiten el encuentro con lo absurdo y lo falto de sentido una vez que desmadejamos el hilo de la textualidad que nos rodea. Así, toda la serie *The Walking Dead* supondrá un esfuerzo por exponer a los personajes a aquello que supera la versión de lo cotidiano que nos hemos construido, para transgredirlo y, de ese modo, permitir ver las sombras del diseño narrativo, intertextual, de diseminación tecnológica, que delimita el perímetro de nuestra vivencia. Todo lo que transgrede, decía Foucault, ilumina claramente lo transgredido, el poso de lo cercano, para ofrecernos la verdad positiva de lo que permanecía oculto, esto es, lo *absurdo*, lo *tosco* de la experiencia de vivir, la *ausencia de relato* a la que no podemos enfrentarnos sin caer en la locura o, como vio Blanchot, en el aburrimiento: nuestro tedio no es otra cosa que lo cotidiano que se hace manifiesto.

The Walking Dead remite constantemente a esa iluminación que produce el simulacro, a esa luz transgresora que permite ver las alianzas y pactos humanos en su brutalidad y su sinsentido. Rick Grimes, el protagonista, es un policía que tiene que asesinar para proteger a los suyos, que se sacrifica haciendo el mal, atormentándose en solitario, consciente de que los códigos conductuales de las sociedades acomodadas como aquella en la que él había jurado servir y proteger no son válidos en tiempos de guerra. Si los zombis constituyen simulacros de los hombres, el pobre Rick será un simulacro del héroe. Pero hay más experiencias de simulación a lo largo de los más de ochenta números que suma ya la serie (78 editados en castellano, a lo largo de 13 tomos): el blanco y negro de las viñetas, secreto homenaje a la primera obra de Romero, como simulación de la vida, ofreciéndonos en esa ocultación del

color el exceso, la huella de lo horroroso e insoportable. O la cárcel que da cobijo a los protagonistas durante varios capítulos, el único lugar en donde logran sentirse libres. Simulacro, por ejemplo, de las relaciones interpersonales, como cuando Carol, otra de las supervivientes, le pide matrimonio a Lori: Carol acaba de romper con su pareja, y descubre cierta atracción hacia el matrimonio que forman Lori y Rick, formalmente casados desde antes de la invasión, padres de un hijo y de otro en camino. Las viejas reglas no sirven, dirá, y se pueden crear otras nuevas, como un enlace afectivo a tres bandas. La monogamia, en tanto que forma contractual de las relaciones matrimoniales, se verá virtualmente afectada aunque sólo sea por el impacto de la proposición. Lori rechazará de plano a su amiga, pero el daño ya está hecho. Se ha verbalizado la transgresión, se han descubierto las sombras de la institución matrimonial, se ha volcado lo extraño hacia una primera línea de visibilidad. De manera semejante, un tipo que se acaba de unir al grupo en el tomo dos le explica a Rick que ha tenido que matar a un hombre, su propio vecino: un viejo afable antes de que toda esta desgracia sobreviniera, pero que, tras los nuevos acontecimientos, había intentado violar a su hija. Rick le consuela: «Soy policía... pero no dejo que las normas me cieguen a lo que está bien y lo que está mal, especialmente a la luz de nuestra situación actual.» «No me fustigo por haberlo hecho», contesta el hombre, «me fustigo porque no me siento mal.» Las nuevas estrategias de convivencia requieren nuevas políticas de control social, nuevos discursos morales, como continuamente se exige en las sociedades del capitalismo tardío. Las cosas han cambiado. Ya Foucault, con su mirada siempre atenta, y adelantándose a la pandemia de cadáveres andantes, había sido el primero en arrebatar al hombre el privilegio de la moralidad. «El hombre ha muerto», frase lapidaria con que se asesta el último golpe en su libro *Las palabras y las cosas* (1997), cierta desde el punto mismo en que es pronunciada y ni un segundo antes, significa, pese a otras ingenuas interpretaciones, que nos hemos dado cuenta de cómo en la construcción del hombre en tanto que ser moral había intereses de orden político y socioeconómico, lo que obliga, bien mirado, a revisar los conceptos y discursos que teníamos por herencia cuando ya todo ha llegado a su máximo desgaste.

Entonces, la noción de *hombre* sería, paradójicamente, lo que autores como Ulrich Beck denominarían *categorías zombis*, marcos conceptuales vivos al mismo tiempo que muertos, los cuales, efectivos en un pasado, persistirían a la hora de participar del escenario filosófico y cultural. Baste citar otros conceptos del tipo *Estado-nación, globalidad, clase, soberanía*. Sombras de otra época, cadáveres desvencijados de construcciones lingüísticas que no reflejan sino la lividez del paso de los siglos, las telarañas de su inutilidad. Alguna vez estos conceptos zombis estuvieron vivos y consolidaron paradigmas conceptuales de gran importancia y alcance. Sin embargo, su valor ha decrecido, se ha visto sustituido por nuevos «organismos vivos» conceptuales que permiten la caracterización del panorama social-ideológico-político desde una adaptación consecuente con las urgencias del

momento. Metáforas muertas frente a metáforas vivas, abismos de claves insuficientes que se corresponden con una modernidad trasnochada, obstinada en sobrevivir y que no se atreve a levantar acta de su propio fallecimiento. Y a pesar de todo, tal y como intentamos definirlos aquí, los racimos conceptuales que se extienden a través del marco simbólico del zombi no remitirían a esa *mortandad* de la que habla Beck, sino a la promesa de una renovación: el zombi arrastra conceptos, materiales, briznas de ideologías, pastiches y conglomerados semióticos que permiten clasificaciones imposibles, jerarquías que pasan de lo absurdo a lo ilusorio, del bricolaje al artificio. Gilles Deleuze insistió en la necesidad de crear conceptos, de utilizar la práctica filosófica como herramienta para la asociación, el hilvanado de tramas, la puesta a punto de nuevos engranajes, maquinarias inverosímiles, gracias a los cuales reformular nuestra relación con el marco de realidad que pretende acotarse. Frente a modelos conservaduristas, que se extienden como fórmulas aseguradoras de ideologías y corrientes filosóficas, conceptos o léxico científico-técnico insustituible, el zombi propone el cambio, el desafío de ulcerar las categorías tradicionales del pensamiento y cruzar la delgada franja que separa una filosofía como conservación de modelos de otra como transgresión y reformulación de aquello que constantemente damos por sentado.

Pues si el zombi es, para Beck, un emplazamiento que nos condena a concebir de forma apriorística la dinámica de eventos que conforman las sociedades actuales, con fórmulas ya acomodadas, identidades escritas y prefiguradas, diferencias inmutables y relaciones abocadas a una tradición descriptiva universal, nuestro zombi no es otra cosa que la inversión de todo ello. Las cosas cambian, incluso la manera de cambiar ha cambiado. Frente a los programas evolutivos de la modernidad, destinados a dar alcance a su objeto, rodearlo, asegurarse la cada vez más microscópica y exacta apreciación de los fenómenos (la dicotomía de lo vivo frente a lo muerto que maneja Beck es ya un ejemplo de esa concepción evolutiva de los sistemas de pensamiento), la posmodernidad que nos depara nuestra filosofía zombi pasa por arremeter contra los núcleos de significación estables y las construcciones conceptuales apuntaladas por la tradición para, sin la promesa del cambio o el esnobismo de lo nuevo, asegurar modelajes de categorización siempre alterables, siempre renovadores. Nuestro zombi no es lo que está muerto y ha de sustituirse, sino la articulación misma del cambio. Un cambio, sin embargo, que no sucede bajo el paradigma ilusorio que maneja Beck (lo nuevo sustituye a lo viejo) sino que recompone, reutiliza, fragmenta, erosiona o rescata de la masa conceptual y de las fórmulas dadas esquejes conceptuales, acumulaciones semióticas o franjas inconexas. No se trata tanto de modernizar (somos posmodernos, no modernos) sino de recomponer, quitar, dejar, añadir, ensamblar. Una filosofía-Lego antes que los modelos tradicionales de sustitución e ilusoria superación metafísica. En la posmodernidad no se sustituye nada, del mismo modo que en el mito zombi los muertos andantes no se alzan sobre el humano, no lo superan, sino que recomponen aquello que podemos decir sobre nuestra humanidad.

LA HORDA DESOBRADA

Yo pienso en ellos todo el tiempo. Quiénes *eran*, qué hacían antes de morir, todas esas cosas. Pienso qué *trabajos* tenían. O si tenían *familia*, y si es así, adónde fueron o qué les pasó. ¿Algunos son miembros de la misma familia que siguen juntos? ¿Otros se *conocían* antes de *morir*? O sea, esas cosas eran *personas*. Todos ellos tenían vidas. ¿Me pillas?

The Walking Dead

Un artículo que abre una novela de zombis (*American Zombie*, de Miguel Barquero, 2010) nos propone como introducción el inquietante relato de una masiva desaparición de abejas producida en territorio USA. El fragmento, firmado por Fernando Jiménez López en el número 138 de la revista *Enigmas*, dice así:

Algo absolutamente inexplicable está pasando en Estados Unidos: unas 25.000.000.000 abejas —veinticinco mil millones— han desaparecido sin dejar rastro. Después de Navidad, cuando muchas menos abejas de las previstas aparecieron en Florida, para empezar a polinizar los campos, saltó la voz de alarma entre los apicultores. Daniel Weaver, presidente de su federación, comentó que habían desaparecido en treinta de los cincuenta estados alrededor de medio millón de colonias, cada una con unos 50.000 ejemplares. Y lo más curioso es que ni siquiera están apareciendo restos de abejas muertas. Es como si se volatilizasen, sin más.

A veces las abejas han tenido problemas, por ejemplo al verse afectadas por algún insecticida, pero no parece el caso. Además, se están observando hechos insólitos, como el que un enjambre se marche dejando abandonada a su reina. Se están barajando todo tipo de hipótesis: desde que un pesticida les haya producido alteraciones neurológicas que les impulsen a este extraño comportamiento, hasta la posibilidad de que la saturación de ondas producidas por los teléfonos móviles les estén afectando de alguna manera.

Se trata de ver, en este pequeño párrafo, al menos un problema que afecta a nuestras consideraciones, y es el *miedo a la disgregación*, a la pérdida de los vínculos sociales. Algo muy parecido a lo que ocurriría con nuestros temibles muertos vivientes. El zombi representa lo disgregado, aun en el caso de que acertemos a poner juntos varios de ellos, como si se hubieran dejado atrás todos los códigos conductuales, las leyes, la morfología de nuestros protocolos sociales establecidos. Los zombis han abandonado a su reina (en realidad, nunca tuvieron una, ni líder, ni chamán o elegido que dirigiera el clan, vigilase los ritos o promoviera las ceremonias y cultos); vagabundean sin otra intención que satisfacer su apetito, y son incapaces,

en la mayoría de los casos, de actuar en grupo, aun cuando su objetivo pueda ser el mismo.

Quizá por ello la cuarta de las producciones zombi de Romero no haya cuajado en amplios sectores de la comunidad de fans del género. El efecto de masificación de los zombis, su coalición capaz de derrocar conjuntamente el poder establecido, presentaría, de algún modo, una cierta profanación de las bases fundamentales de la mitología zombi y de sus códigos instaurados.

Ya hemos trazado en páginas anteriores algunas de esas líneas principales, como es la total ruptura con el otro y la no legitimación de la alteridad. Esto repercutiría, necesariamente, en las planificaciones sociales y decisiones de grupo. Las masas de zombis que se forman por la acumulación de individuos, y que hemos denominado con el nombre de *horda*, funcionarían de manera un tanto diferente a como el psicoanálisis freudiano definió el término. Antes de la constitución de la sociedad y la cultura, nos dice Freud, los primitivos grupúsculos humanos se habrían reunido alrededor de un tótem, un animal que reflejaba simbólicamente los valores del grupo y que de algún modo estaría vinculado con sus miembros a partir de lazos de sangre, como antepasado o familiar del clan. Estos lazos podrían renovarse a través del sacrificio: sacrificar al animal, o incluso comérselo, dentro del ritual establecido para tal efecto intensificaría los vínculos tribales con el tótem protector. Fuera del rito, la carne del animal o la violencia contra éste estarían totalmente prohibidas.

Tales clanes tendrían a un macho adulto como líder. El macho podría fecundar libremente a todas las hembras del grupo y someter a los demás a su voluntad. Por supuesto, la cópula entre otros machos jóvenes y las hembras estaría vetada, como puede verse muy claramente en congregaciones de gorilas y otros simios. A partir de esa prohibición, los jóvenes llevarán a cabo un alzamiento forzoso para recorrer el camino desde la vieja horda hasta las modernas sociedades reguladas por la ley. Los miembros jóvenes asesinan en grupo al padre, pero ninguno llega a suplantarlo. Son conscientes de que, si se adueñaran del poder y recobraran la posición del líder, estarían nuevamente amenazados por los demás miembros de la horda. Así nace la culpa, el sentimiento de temor hacia el otro, por el desvío de haber matado al jefe y temer que al ocupar su puesto el futuro les depara la misma suerte. Y, junto a la culpa, nacería la ley que prohíbe el incesto. Los jóvenes, que han matado al padre, e incluso habrán llegado a comérselo como en las ceremonias sagradas totémicas, albergan al padre en su interior, llevan su ley, la ley de no acostarse con las mujeres del clan, y la reproducen con mayor rigor si cabe. El asesinato sublima y fortalece la figura paterna, la ley, que ahora no tendría tanto la apariencia, el rostro del patriarca o de una persona cualquiera, sino que habitaría en todos los miembros de la sociedad como resto o vestigio de un ancestral sentimiento de culpa.

La sociedad se funda en la culpa y el crimen. Para Freud, un crimen real, no simbólico, aunque en el drama edípico se reproduzca toda la ceremonia en términos sustitutivos. El niño desea a la madre, mata simbólicamente al padre, pero, al hacerlo,

cae bajo la ley, asume su culpa, y se prohíbe a sí mismo tomar lo que había deseado (acostarse con la madre). Está preparado para la sociedad, como ya vimos. El zombi, sin embargo, no participa de esta escenografía. Carece de deseos como tales; todo en él son instintos. Abejas disgregadas que serían capaces de abandonar a su reina, si la hubieran tenido alguna vez, claro. Porque la horda zombi no establece jerarquías, basta como ejemplo la producción francesa del mismo título, *La horde* (2009). Este tipo de congregaciones suponen una formación sin tótem, un grupúsculo que no se ampara bajo la culpa o la ley. Nada hay sagrado para ellos, no existe el linaje ni el familiar-tótem, y aquello que se llevan a la boca no pasa por ningún tipo de ritualidad. Al ingerir a su presa (un humano), el zombi no «adquiere» las propiedades de su bocado, antes bien parece poner en juego el efecto contrario. La voracidad del zombi representa esa reducción del otro, la minimización de la alteridad. Aquello que devoran no pasa a engendrar en él sentimiento de culpa alguno, ni ningún otro tipo de duda o miramiento. La infracción zombi ha perdido entonces el estatus del asesinato porque no conoce la desmesura del otro. Podría decirse que asesinar me obliga a atestiguar el exceso de una alteridad, me hace prometer su superioridad, su rebasamiento. El otro está más lejos de mí que yo de él por el efecto del crimen. Yo mato, y al matar he perdido parte de mi poder para decir *yo*. Mi subjetividad se ha reducido, mientras que la otredad del otro queda amplificadas, me roba algo que me pertenecía, escarba en mí su recuerdo, el sentimiento de culpa o la responsabilidad del crimen, como una procesionaria que hiciera su crisálida en las agujas del pino. Con el zombi, la relación de interdependencia se ha igualado. Ya no mato a un prójimo que, a la manera del pensamiento de Levinas, quedaría más cerca de Dios, sino que lo he reducido a algo que puedo asimilar (unos despojos, unas vísceras, jirones de carne que se arrastran a por mí). Él, del mismo modo, al matarme no habrá hecho otra cosa que reducirme a aquello que es capaz de soportar: un buen trozo de comida. La relación, por tanto, entre el zombi y el superviviente permite la equidad cuando el asesinato se produce. Al asesinar, el otro no es más que yo, sino mi semejante invertido, la sombra de mis necesidades (es mi comida, si soy un zombi, o es mi amenaza —no mi enemigo—, si soy un no infectado).

Ahora bien, el zombi establece todas las relaciones desde esa reducción que le permite asegurar la conveniente separación del otro. Ya sea su presa o su semejante (otro zombi), la otredad ha perdido ese rasgo del exceso, y por lo tanto no funciona. El otro acaba convertido en cosa, sin más. De ahí que las formaciones zombis no supongan sino la adhesión de unos y otros, sin suma o régimen constitutivo que estipule las coordenadas de grupo, una *masa abierta*, como habría dicho Elias Canetti, que formarían todos ellos anónimamente:

La masa natural es la masa abierta: su crecimiento no tiene límites prefijados. No reconoce casas, puertas ni cerraduras; quienes se encierran se convierten en sospechosos. «Abierta» debe entenderse aquí en sentido amplio; lo es por

todas partes y en cualquier dirección. La masa abierta existe mientras crece. Su desintegración comienza apenas ha dejado de crecer.

Mientras que la horda freudiana existe por un límite, bajo el perímetro de sometimiento a la figura patriarcal, al jefe (que es *ese otro* más cerca de Dios, como decíamos, más lejos de mí que yo de él), la horda-masa de zombis se funda por ese exceso del crecimiento, en el derroche de población incontrolado. Cuantos más sean, más se define la horda. En la acumulación está su esencia. Del mismo modo, las motivaciones comunes que Canetti asigna al desarrollo de la masa no se adscriben con la misma justeza a la agrupación de la horda. No se produce, como afirma el pensador británico de origen búlgaro, un *estallido* que altere la masa cerrada y que ofrezca una masa abierta. No hay masa cerrada en el zombi. Nunca la hubo. Uno solo constituye ya esa abertura: atacará en masa, comerá en masa, como si fuera varios al mismo tiempo. Él es la multiplicidad toda (ya Peter Sloterdijk denunció hace años que cualquier individuo lleva la masa en su interior y que habría que tomar partido contra esa parte de nosotros que nos habita). Por eso mismo el zombi no puede delegar en el otro un individualismo que no posee. Es decir: es imposible la comunidad, la alianza, la concurrencia social, justamente porque el zombi lleva la masa dentro y no el individuo. Deleuze y Guattari, en su otra gran obra conjunta, *Mil mesetas*, describen la multiplicidad del caso clínico del *Hombre de los lobos*. Mientras que Freud reduce a uno la ensoñación onírica del paciente (todos los lobos son el lobo-padre: complejo de Edipo al canto), éste se empeña en pensar el plural. Su delirio es el delirio de la masa, de la manada, el enjambre congregado de lobos o de abejas. Seguramente, el paciente se habría horrorizado si hubiese leído la noticia de las colmenas abandonadas y los enjambres dispersos con que comenzábamos el capítulo. El inconsciente busca la multiplicidad, quiere reconocerse en ella, como sucede con el zombi: todo él es masa. Lleva muchos lobos dentro, lobos hambrientos y voraces. Su inconsciente, por decirlo con Deleuze y Guattari, no se reduce al Uno, a la totalidad, sino que juega por multiplicidades, intensidades, temperaturas. No el lobo-padre, sino todos los miembros reunidos en él. La experiencia del zombi pasa por la supresión misma de la comunidad. No cabría hablar, entonces, de *interpelación*, como diría Althusser (1988). El filósofo francés definía así el fenómeno: entre el yo y el otro se establece un engranaje o unión en donde el poder erosiona las voluntades en la medida en que el grupo de poder dominante recluta las diferentes ideologías del individuo, las canaliza y configura sujetos a su antojo y según sus necesidades, siempre con el objeto de obtener más poder. Ésta sería la formación típica de partidos políticos, de tendencias tanto radicales como moderadas, y más: la ostentación de autoridad en detrimento de las voluntades individuales opera en todos los ámbitos en los que hay una relación de poder, desde las escuelas literarias o los grupos académicos (la universidad, las asociaciones en clave ideológica), a asociaciones religiosas, espacios económicos como las empresas, o

toda la maquinaria de intercambio y plusvalías en la compra y venta de bienes. Pero también en cualquier relación de habla, en toda forma de comportamiento e interacción social. Sean cuales fueran sus manifestaciones, el poder viene del otro en forma de agresión o disfrazando tal agresión, por un intento de someterme, aunque se diera el caso de que yo haya consentido en tal vínculo. Siempre es el grupo de poder el que oficializa la captura de voluntades, su agenciamiento.

Esa captura no sucede en la anarquía zombi. No hay otro, y por lo tanto no se padece la *agresión* o el sentimiento paranoico de la posible agresión. El zombi puede morir en una incursión o por cualquier otra causa que lo enfrente a los supervivientes, pero el poder del otro no le afecta, no le condiciona, no está escrito en él como tampoco lo estaba la ley del padre, Edipo o la culpa. Quizá por eso un zombi nunca asesinará a otro, porque el poder del asesinato no está legitimado por ninguno de los dos. Y sin la relación de poder que establece el crimen no se formarán nunca sociedades o civilizaciones zombis. Estarán condenados a organizaciones primitivas. Canetti había identificado dos de ellas: la *masa*, basada en la sociabilidad de los miembros, la concentración e igualdad, la unicidad en la dirección, signos conjuntos, territorialidades semejantes, frente a la *manada*, más reducida y caracterizada por jerarquías, amplitud de direcciones, individualidades dentro del conjunto. Ambas instancias podían oponerse o combinarse: la horda zombi daría nombre a una extraña armonización que no estaría más cerca de una que de otra.

Por lo que respecta a la organización jerárquica, es preciso señalar que en la horda zombi no hay centro. El poder resbala en ella, las jerarquías se ocultan bajo la inoperancia de la individualidad o la otredad. La maquinaria de la horda impide toda acumulación de poder, todo dominio o concentración de fuerzas. Se trata, de algún modo, de una «estructura rizomática». De nuevo, los estudios de Deleuze y Guattari nos asisten. El rizoma se propone como una estructura no representable, sin centro o tallo a partir del cual se ramifican las diferentes extensiones de su cuerpo. Si se corta un segmento, vuelve a crecer, en todas direcciones, sin eje alguno. Reúne la unidad y la multiplicidad, lo individual y la muchedumbre. Es un crecimiento de raíces, y no arbóreo (por jerarquías).

Pero ¿qué es un rizoma? Para que nos entendamos: un zombi muerde a un vampiro, y, en mitad de la transformación, el vampiro clava los dientes a su atacante. Se ha producido un intercambio, un devenir. Devenir-zombi del vampiro, devenir-vampiro del zombi. Los autores de *Mil mesetas* habían propuesto otro ejemplo: la orquídea simula el cuerpo de la abeja, deviene órgano sexual suyo, y la abeja se encarga de esparcir la semilla de la orquídea después de una sesión íntima con ella. No hay reproducción, mimesis, sino compatibilidad, devenir, agenciamientos en la cadena de códigos que cada parte evoca. La zombificación se produce de igual manera por agenciamientos. El zombi es una fuerza que trata de aumentar su poder (pero que no puede contenerlo), de captar flujos de humanos vivos y de obligarles a ingresar en la horda. En ese crecimiento encuentra la motivación de su fin. Por ello,

una horda tiene esa extensión de muchedumbre sin líder, sin espectador, sin escenario. Nuestra jauría zombi representa un teatro que rompe con las limitaciones y convenciones de la escena, y que además implica una manera de organización social que se alza contra el poder sin poder alguno.

Por lo que respecta a la relación entre la horda y el individuo, lo que destaca es la falta de colaboración de sus asistentes, la falta de asociaciones, y, en definitiva, la falta de individuos de toda horda. El sujeto-zombi no se constituye en la masa, sino que deja de constituirse, tacha todas las ligaduras, y participa del otro por esa misma falta de participación que ponen en juego. Blanchot había hablado de *irrelación*: la relación de la falta de relación. La horda es en todo momento un *Ello* freudiano, un inconsciente puro ajeno a las formas edípicas de poder, de asociación con el otro. Y aunque, a primera vista, en la horda todos hagan lo mismo, todos vayan en manada hacia la misma dirección, realmente cada uno está saliendo de sus propias redes de control a su manera, con actuaciones parcialmente semejantes que lo desligan, justamente, de aquel que tiene al lado. Por la horda, cada individuo se separa del extraño uniéndose a él, sumándose en una relación que pone a prueba una falta de nexos. El otro, mera sección de la masa, no me importa. No me construyo en él, no comparto con él, con ellos, la relación de poder que veíamos en Althusser: no hay interacción aunque hagamos lo mismo, sólo hay una falta de otredad que he de llenar con la copia del otro, imitándolo, dejándome arrastrar por una masa que no ha de importarme, del mismo modo que un espejo es una ausencia de opacidad que copia todo lo que sale a su paso.

La horda no tiene deseo, sólo instintos. Su única necesidad es su propio mantenimiento de vida, como vimos. Sin embargo, esta ausencia de deseo (deseo que, como afirma Lacan, se construye siempre en el otro, es deseo de otro) obliga a no establecer relaciones mediadas con sus congéneres. Un zombi tradicional no interactúa con otro zombi, no trabajan conjuntamente para tirar abajo una verja que los contiene o que los separa de su presa, sino que, simplemente, se encarga de destruir su parcela de reja, de hacer su trabajo, de labrar su propio camino. Horda y no manada, como se ha señalado. La manada responde a habilidades superiores de sociabilidad y empatía que Romero no mostrará hasta esta cuarta película de la saga y fuera de lo que se ha denominado como la trilogía original. Habría en las hordas tradicionales, hasta cierto punto, por lo que a las implicaciones asociativas del zombi se refiere, lo que nuevamente Blanchot o Jean-Luc Nancy llamaban una *desobra*: la relación de los miembros de la comunidad es una falta de relación que excede a la comunidad, que expone la experiencia interior de lo comunitario a una falta de comunidad, una ausencia, para completarse. Lo que le une a un zombi y otro zombi es que no tienen nada que hacer el uno para con el otro, ni comerse, ni apoyarse, ni competir con los de su propio sexo o gustar al sexo ajeno. Actúan instintivamente y no mediante un inconsciente colectivo que guiara o marcara los parámetros de su acción. Cada miembro de la horda es un islote: totalmente incomunicado, a pesar de

aproximarse a otro zombi. No hay relación, intercambio, lenguaje. Se instaura así una comunidad de seres singularmente separados, una comunidad de la no-comunidad, no comunicación, no unión, no mezcla. El zombi no produce códigos, luego otro no puede captar los códigos del primero, no puede relacionarse con su individualidad ni construir la suya propia. No hay lenguaje, signos, sino que se vive tan sólo la experiencia no simbólica del *indicio*: huele a carne fresca, hay comida. Un zombi ataca, allí pasa algo. Un ruido, comida. Una luz, comida. La estrategia del zombi es la falta de movimiento, la no-producción, porque en esa desobra o falta de obra la menor pista o variación en la pauta es vital para identificar el alimento y asegurarse con él la supervivencia.

Pista V

«El diario de los muertos» (2007)

ACONTECIMIENTO Y «MASS MEDIA»

Marge: Menos mal que no nos convertimos en zombis descerebrados.

Bart: ¡Chist! La tele...

Homer: Hombre. Tropicera. Gracioso.

LOS SIMPSON,

Especial Halloween de los Simpson, III

Cuerpos en descomposición, caminantes descerebrados con un apetito insaciable por la carne de los vivos. Los zombis, a pesar de todo, son mucho más que eso, siempre lo fueron. El no-muerto representa el nuevo carnaval, la danza de la muerte posmoderna: su representación es la del exceso. Exceso alimenticio, visceral, necrótico, instintivo. Y a pesar de ello, hay algo en su mirada irreal, en su falta de habilidades, que nos angustia por acercarnos aún más al vacío, al hueco de ser hombre —mujer, negro, musulmán, burgués, niño, anciana—. Su barroquismo remite a una seducción velada, incluso a la veladura como estratagema de seducción. En la sombra, en la ocultación anónima, hallan el sentido que insinúa la falta de sentido, el artificio de romper con las tramas capitalistas y los códigos de lo moralmente correcto. Todos los signos y ninguno. El zombi televisivo juzga al zombi capitalista, que somos nosotros. Su torpeza parece culparnos por lo aparatoso de nuestras vidas.

Un bárbaro frente a un autómatas. El filósofo Alain Finkielkraut se aventuraba a poner a ambos cara a cara en su libro *La derrota del pensamiento* (1987):

Así pues, la barbarie ha acabado por apoderarse de la cultura. A la sombra de esta gran palabra, crece la intolerancia, al mismo tiempo que el infantilismo. Cuando no es la identidad cultural la que encierra al individuo en su ámbito cultural y, bajo pena de alta traición, le rechaza el acceso a la duda, a la ironía, a la razón —a todo lo que podría sustraerse de la matriz colectiva—, es la industria del ocio, esta creación de la era técnica que reduce a pacotilla las obras del espíritu (o, como se dice en América, de *entertainment*). Y la vida guiada por el pensamiento cede suavemente su lugar al terrible y ridículo cara a cara del fanático con el zombi.

Fanáticos y zombis hay en la película de Romero *El diario de los muertos*, de 2007. A un lado, los protagonistas humanos, alguno de ellos apasionado de los media, de la filmación y sus experiencias de canalización y efectismo, de las operaciones impostadas del encuadre, la cámara, el montaje cinematográfico, etc., lo que permitirá que vivan la pesadilla a través del único modo en que pueden hacerlo: desde la virtualidad, bajo el diseño y la adulteración necesarios para su consumo. Hemos democratizado la servidumbre a la informática, y justamente por ello toda la

película se ofrece desde el filtro de otro medio de reproducción: cámaras digitales, móviles, Internet, cámaras de seguridad... Y, por otro lado, los zombis, cómo no, que pierden protagonismo en esta quinta entrega de la filmografía romeriana, pero que no dejan de atemorizar a los vivos con sus malos despertares. Cuando los supervivientes inmersos en el holocausto pretenden retornar a sus casas (a «la realidad»), no lo logran. No hay lugar al que volver: los zombis lo han ocupado todo, la plaga se ha instalado en sus hogares, entre sus familias, junto a sus vecinos. La ironía de Romero saca todas sus armas a relucir desde los primeros pasos del metraje: el grupo de jóvenes se encontraba grabando una versión *amateur* de *La momia*, con toda la parafernalia y los *tics* que precisa el género —chica guapa que corre delante del monstruo, un vestido que se rompe, la lentitud de muerto viviente, etc.—; más tarde, la escena se volverá *real*: la misma chica, el monstruo, las rasgaduras del vestido... La mediatización de los canales informáticos ha construido simulacros que nos separan de toda certeza, al menos hasta que el zombi decide hacer acto de presencia y poner todo patas arriba. Unas palabras del director (en Rosales y Mae, 2008) apuntan directamente al epicentro del problema:

Quería realizar una película sobre este mundo en el que todos son medios de comunicación. Incluso los individuos..., ya no se trata sólo de las cadenas de televisión. Todo el mundo hoy en día es un reportero, todo el mundo puede colocar contenido en YouTube, todos pueden colgar sus opiniones... En los Estados Unidos se cuelgan debates políticos, lo hacen incluso los candidatos a la Presidencia... Pero es lo que puede hacer cualquier persona del público general [...]. Creí que si eso ocurriera, hoy en día su reacción sería empezar a grabar. Tal vez en 1968 se pondrían a correr, pero hoy por hoy posiblemente filmaran. De ahí surgió la idea.

Uno de los personajes le quita hierro a las primeras noticias de la epidemia mientras el otro graba. Esas muertes no son algo muy distinto al miedo por huracanes, dice, a los ataques terroristas o amenazas bacteriológicas con las que tenemos que enfrentarnos día a día. La política del terror ha perdido su efecto artístico, su artillería estética. Las múltiples máscaras han hecho del barroco arte de asustar una suerte de rococó desinflado, sin pretensiones, en donde la ritualidad colorista del miedo sustituye a la incertidumbre del espanto. ¿La solución? El actor Joan Bentalle nos daba las claves en un cortometraje: nos propone unimos al Partido Alternativa Zombi (PAZ). Su lema: *Déjate morder*. Asimismo, la novela del español Manel Loureiro, *Apocalipsis Z. Los días oscuros* (2009), también ofrece en sus primeras páginas un efecto de información y desinformación a causa de la manipulación mediática de la plaga: armas químicas, facciones de la Yihad árabe, comunicados y contracomunicados, etc. A lo que siguen una serie de cortes de líneas y bloqueos informativos por parte del poder, con el único objetivo de tomar el control

de la situación. El mismo autor le debe a los efectos de la red y la globalización informativa la publicación de sus novelas, y ya van tres. Loureiro había comenzado en su blog (vale decir: con su propia cámara de filmación al hombro) el relato a tiempo real de la invasión zombi en territorio patrio: un abogado de Pontevedra tendrá que vérselas con las litigantes huestes de no-muertos. Similar es el caso que puede documentarse en la conocida red Twitter, en donde un usuario, de nombre *Gus* (cuenta: @manvszombies), ha utilizado la plataforma no sólo para mostrar su perfil, el avatar a través del cual conectar virtualmente con otros usuarios, dejar comentarios, fotos y enlaces, sino también para narrar las desventuras del día a día contra una ficticia plaga zombi que acosa su particular mundo de ficción.

Ante esta masificación de los espacios virtuales, la película de Romero nos dice literalmente *que despertemos*. Y para ello juega con el paradigma que enfrenta lo real y lo ficticio. El uso de la cámara en este film o en otras aportaciones como la española *Rec* (2007) no habría de parecernos más natural, más invisible, por el hecho de tomar la perspectiva de un personaje o por involucrarnos espacialmente con los rápidos giros de cámara, las escenas de huida, los baches y vaivenes o incluso la reducción focal, como si estuviéramos caminando junto a los protagonistas. Muy al contrario, invita al espectador a recordar la presencia de la mediación, y a mostrar más real lo allí aparecido por el privilegio de la figuración ficticia. Se le otorga, por fin, relieve a lo que sucede, se dota de relato a lo incomprensible de la amenaza, y se logra, con ello, hacer narrativa o *narrativizar* nuestra propia experiencia como testigos. Es decir, hacer novela de la vida, *peliculizar* lo informe, que es la única forma de que la sintamos como nuestra, hacer *biografía*, como ya adelantamos, para que la imposibilidad del acontecimiento se diluya y me queden las huellas de amplias cadenas de significantes a través de las cuales colmar mi deseo de realidad. Saber que la cámara está allí me distancia, y, en ese distanciamiento, aflora la verdad, la verdad como puro desvío.

La miniserie *Dead Set*, bajo el marbete o pseudotraducción de «Muerte en directo», nos ofrece un claro exponente de esta concienzuda crítica a los *mass media* y a las sociedades hipercodificadas de la generación *gran hermano* que el género zombi traería a colación. Aunque no sea del todo exacto, se suele definir la serie como *un apocalipsis zombi en el cual los únicos supervivientes son los habitantes del Big Brother inglés*. El aislamiento de este tipo de programas permite que los habitantes de la casa sobrevivan a una plaga, a la manera de las anheladas islas desiertas de otro tipo de producciones zombi (véase el reciente videojuego *Dead Island*) o del paraíso soñado en la tercera de las grandes películas de Romero. Las conocidas reglas del *reality show*, que preconizan la incomunicación y reclusión de los participantes, suponen una ventaja para la supervivencia aunque desde una posición evidentemente mediatizada: los jugadores creerán que ciertos indicios (no suena el despertador, las cámaras no siguen sus pasos) representan otra prueba más de la organización con intenciones meramente publicitarias. De hecho, la llegada de una

superviviente a la casa, ensangrentada y asustada tras las numerosas vicisitudes que ha tenido que superar para avisar a los ingenuos concursantes, no hará sino levantar las sospechas de éstos, quienes descreerán del relato de su invitada, y harán nuevamente como si todo fuera un giro narrativo o una treta de los productores de la serie ante la baja audiencia que podría estar acaparando el programa.

Se trata de una metáfora de las políticas de mediación de las sociedades actuales. Los únicos supervivientes en un mundo de afecciones impostadas y de encuentros virtuales no son otros que los más claramente expuestos a la recepción mediática, a las valoraciones y opiniones del otro y a las numerosas reglas y disparatadas intervenciones de una organización que guía sus rutinas diarias y que codifica casi policialmente el relato de sus vidas. Adáptate a la mediocridad de las modernas interrelaciones o no podrás ser un zombi como nosotros, un zombi con fama y poder, disoluto y juerguista. En un mundo apocalíptico de plagas de no-muertos los únicos supervivientes resultarán ser los más *zombis*: una serie de personajes superficiales, con rencillas ingenuas y de un claro infantilismo afectivo —pero altamente productivo a la hora de forjar lazos sociales y atraer simpatías mediáticas— o con relaciones esporádicas y triviales por el desgaste de sus herramientas sentimentales y expresivas. Dentro del abanico de caracteres de los personajes de la serie cabe ver todas las correspondencias necesarias con las ediciones de los *reality shows* de nuestro panorama nacional, desde la grotesca presentadora (que es la auténtica Mercedes Milá de tierras inglesas representándose a sí misma) a la infantil expulsada de la casa; de los personajes ridículamente dramáticos por su propio teatro de emociones ingenuas a las absurdas luchas de liderazgo entre varones dominantes. Aunque algunos personajes no dejan de ser tópicos, responden perfectamente al *casting* de temperamentos inocuos de las sociedades posmodernas y a la exhibición televisiva de tales conductas, con lo que el retrato se acentúa más si cabe en una correspondencia perfecta con las frivolidades del *reality* actual, como si de algún modo se nos indicara, por esa estilización de los personajes, que los modelos o referentes reales no son menos impostados y estériles en el dominio de sus aptitudes que los peles de la ficción.

Los acontecimientos transcurren durante la noche de nominaciones, lo que permite entregar al gentío a la voracidad de las riadas de zombis, uniendo, por tanto, la espectacularidad mediática del programa con el necesario festival de vísceras. Entonces la televisión y los medios de comunicación no sirven de soporte para valorar el fenómeno de la pandemia, sus avances y las medidas de control tomadas, como en otros productos de las sagas de zombis, sino que se convierten directamente en los auténticos escenarios de la invasión. Metáfora, una vez más, de cómo el teatro ha invertido su relación con la vida, cómo los medios impostados de espectacularidad son ahora vividos de manera auténtica por los personajes posmodernos (nosotros), como si la televisión fuera no un medio o una lejanía relativa con respecto al aura benjaminiana de lo cotidiano y puro, sino una habitación más de la casa, un largo

pasillo hacia nuestros propios deseos, aptitudes, relatos.

Ese vacío de las relaciones humanas, vacío con tintes de zombi, de vísceras fuera y sangre a litros sobre el *parquet*, se debe a un efecto de espejo. La realidad nos entrega sus tripas: los relatos que nos permitían sobrevivir antaño a la crudeza del mundo están ahora deshilachados, vueltos jirones, como un amasijo de cables que asomara de la máquina capitalista. La visibilidad de estas entrañas del mundo posmoderno, la consiguiente aceptación, propone ese vaciamiento existencial al que se expone el zombi medio. La náusea de Sartre es ahora un vómito en toda regla, y ese vómito está cada día en las pantallas de nuestros televisores. No sabemos qué es el interior y qué el exterior, qué nos pertenece y dónde acaba nuestra relación con los medios. Estoy vacío, estoy *excorporado*, viendo cómo los no-muertos me devoran en masa y no pudiendo hacer nada para evitarlo. Un ejemplo de ello (o de algo muy similar) lo encontramos en un artículo de Juan José Millás en *El País*, 19/11/2010, y con el título de «Fuera de mí»:

Estoy lejos de casa por razones de trabajo. Gracias a un programa informático y a las cámaras que he dispuesto en las habitaciones, puedo entrar en ella desde mi portátil. Visitar de este modo clandestino mi propio salón es como penetrar dentro de mi cráneo a espaldas de mí mismo. Mis ideas o mis obsesiones (no es fácil distinguir las unas de las otras) son mis muebles, mis libros, mi chimenea y los objetos repartidos por aquí o por allá. Quiere decirse que mis ideas no son mías, puesto que toda la vivienda está equipada con muebles de Ikea. Nunca había visto con tanta claridad que, más que pensar, soy pensado, y por un empresario sueco para más extrañeza, pues jamás he visitado aquel país. ¡De qué sitios tan raros nos vienen las ideas que tomamos por nuestras! En esto, aparece una sombra y, enseguida, el cuerpo que la proyecta. Se trata de una amiga a la que he pedido que vaya de vez en cuando a echar un vistazo y a regar las plantas. Ella no sabe que me conecto desde la habitación de un hotel, no sabe que la observo. Por alguna razón incomprensible, tras quedarse en bragas y sujetador, recorre el salón manoseando mis libros, mis objetos, mis muebles, mis ideas en fin. Pero también ella, pienso, es una idea mía (quizá una obsesión), yo mismo le facilité las llaves del piso. Sabía que las mujeres se paseaban desnudas por el interior de mi cráneo, pero no de mi piso. Compruebo con perplejidad que tengo pocas ideas, y todas de una pobreza extrema. Mi amiga no es sueca, es extremeña, pero encaja bien con los muebles de Ikea. Ahora se ha sentado en el sofá que yo mismo armé con la paciencia del que arma un sistema filosófico y ha encendido mi televisión holandesa (una Philips). Empieza a masturbarse, de modo que salgo a cien por hora de mi propio cráneo (¿o era mi piso?) y me quedo en suspenso, como fuera de mí.

Aunque habrá ocasión de hablar largo y tendido en el capítulo siguiente de estas

formas de vaciamiento sentimental, de esta retórica del silencio afectivo y de la interrupción amorosa, el efecto de alienación mediática merece nuestra atención al hilo de las reflexiones que provoca la quinta producción zombi de Romero. El articulista Juan José Millás se encuentra «fuera de sí» por la intromisión de la amiga, pero también de él mismo, en los espacios de su intimidad. La habitación-cráneo permite visualizar el contenido de las ideas, tender un invisible puente entre nuestros discursos y la democratización de los objetos y del mobiliario doméstico (con la marca Ikea como adalid de esa reducción, por una suerte de minimalismo económico, a la vez que estético, de las pertenencias del ciudadano medio). Hasta tal punto es así, que la simpleza de sus muebles responde a la simpleza de las ideas foráneas que imprimen las inclemencias mediáticas y los deteriorados modelos culturales en los individuos. Con la expresión popular «tener bien amueblada la cabeza» como respaldo, surge la duda de si ese mobiliario no será docilidad, ingenuidad u otra cosa, pero en ningún momento inteligencia o espíritu crítico (aunque el autor posea sobradamente ambas cualidades). Esta *crítica zombi* hacia la zombificación, hacia la simpleza de nuestro pensamiento *made in Ikea*, con trazas de PowerPoint justito, queda patente por una ficticia pulsión escópica que no encuentra barreras y que permite la plena visión de las interioridades.

El zombi arremete contra ese contrato ilusorio del estado de bienestar. Sales un día a tomar algo, quedas con unos amigos para ir al Winchester, tu bar preferido, pero recuerdas en el último momento coger tu recortada, no vaya a ser que te asalte algún caminante que haya logrado superar el perímetro de seguridad. El miedo es siempre una alegoría política en el género zombi, pero también la política ofrece tintes de *survival horror* y de videojuego *Resident evil*: una fiebre porcina aquí, un enemigo árabe allá, una crisis macroeconómica o nuevos datos sobre el efecto invernadero. El falso estado de alarma constante ha convertido el alarmismo en una mera pantomima, en parte de la ficción televisiva, como apuntaba uno de los personajes romerianos. Ya Sloterdijk, en su *Crítica de la razón cínica*, destacaba hasta qué punto las sociedades de un capitalismo tardío como es el nuestro son plenamente conscientes de la canalización de la información, de los tejemanejes del poder, de sus discursos. No hay ilusiones válidas, todo el mundo sabe cómo opera el sistema (¡los muebles son todos de Ikea!), hasta qué punto el dinero, el beneficio propio y la corruptela de turno se apropian del decurso de los acontecimientos, ocupan su espacio establecido dentro del juego democrático, y salen a la luz en formas dramáticamente documentadas. *Wikileaks* es otra comedia que sólo pone nombres y fechas a las operaciones democráticas del engaño que ya conocíamos. Así, cualquiera sabe de antemano, sin sorpresa alguna, cuál va a ser el desarrollo de unas elecciones nacionales, quién va a ganar, qué porcentaje aproximado le corresponde, qué provincias, qué barrios emiten estos o aquellos votos. La función del arte de desenmascarar tales veladuras, había añadido Fredric Jameson, deja de tener prioridad. El engaño es demasiado evidente y no hay que prestarle atención. Ahora la cultura de masas daría cuenta de ese cinismo

ante las incongruencias del poder mediante el *desvío*: el escenario de un debate político entre candidatos puede fácilmente ser reemplazado por la programación rosa y los insultos entre periodistas y famosos de vaga reputación. Ha sucedido recientemente con la sustitución de la cadena CNN+ por un Gran Hermano de veinticuatro horas. Hemos nominado la información y el rigor mediático por la puesta en escena, sin discursos de contención, de la vida de unos jóvenes zombis que reducen, por un movimiento esclarecedor de los rincones más sucios de lo posmoderno, el acontecimiento global al acontecimiento de lo inútil, la relevancia ingenua del tipo que sale en albornoz de la ducha o de la chica que patalea porque se le ha acabado el tabaco. La espectacularidad de los canales de información es un fin en sí mismo, una manera de asistir anestesiado al desarrollo mediático del relato que cada día construye la programación y postergar así esa realidad política o económica excesivamente evidente. La superabundancia de realidad que provoca la falta de veladuras semióticas en lo referente a las tramas de corrupción política —ese suplemento novelesco que nos regala la sección nacional del periódico— ha dado paso a un intento de camuflaje del que participan unos y otros: los media, que no hallan beneficio alguno en mostrarnos lo evidente, o lo que ya sabíamos, pero también el público, que ha desistido de buscar la verdad porque esta verdad era mucho más asfixiante que la ilusoria mentira de los grandes discursos del Estado de épocas no muy pasadas. Contra el cinismo generalizado, sólo cabe una buena pandemia zombi, aunque sea en la ficción.

La cultura del espectáculo obliga a que todo aquello que suceda lo haga bajo el filtro de la expectativa ficcional de los *mass media*. Con esta idea nos referimos a ciertas coordenadas del relato, ciertas veladuras que la narración provoca para asegurar su éxito. Un accidente televisado no deja de ser parte de la parrilla de televisión, una forma de producción artificial con cámaras, juegos de luces, *zoom* o *travelling* ya perfectamente codificados en el lenguaje del cine, por lo que la carga emotiva queda relegada a la condensación de sus efectos técnicos. La primacía del espectador posmoderno, que tiene el poder de «sentir» la obra de arte, anula aquí la conciencia de su objeto artístico como objeto real: un atentado, una discusión, una conversación trivial o una bolsa de plástico volando. Gracias a la cámara podemos vivir la realidad desde el desvío, restaurando el código ficcional necesario para su aceptación en la parrilla televisiva. El documental constituiría entonces el género del siglo XXI, no tanto por levantar acta de verosimilitud, sino por todo lo contrario, por registrar toda una serie de convenciones narratológicas a partir de las cuales hacer *más real lo real*. «Si no pasa ante la cámara es como si no pasara, ¿verdad?», nos dice sarcásticamente uno de los personajes de *El diario de los muertos*.

¿Podemos entender así la amenaza de la pandemia zombi como una construcción estética? ¿O la destrucción de las Torres Gemelas como una obra de arte? En la medida en que el arte posmoderno ha prescindido totalmente del objeto o del autor como categorías o instituciones impositivas con respecto a la experiencia artística,

habría relevado el orden de la materialidad o de la autoría del fenómeno al orden de las emociones de su receptor. El arte es porque se vive, no porque se fabrique o se comercie o se firme. Paul Virilio afirmaba esa condición estética de los atentados del 11-S por la desmedida cobertura mediática. La Historia misma sería, en este punto, el efecto de la catalogación, del desvío semiótico, y por lo tanto parte potencial de nuestra biografía estética. Estar en un lugar determinado, hacer algo concreto cuando el hombre pisó la luna o cuando se atentó contra las Torres Gemelas compone el catálogo de nuestras experiencias artísticas, no tanto por el hecho en sí mismo, que puede ser efecto del progreso o de la locura humana sin otra relevancia artística *per se*, sino por la trascendencia que propone: el evento supera la vida del sujeto, la televisión registrará cada detalle, los técnicos darán noticia de la trayectoria de los aviones, el lapso de tiempo entre un incidente y otro, las zonas que se vieron afectadas por el impacto, el avance del resquebrajamiento en las estructuras, etc. El atentado de las Torres Gemelas nos transmite la sensación de que, en la medida en que la Historia ha tomado buena nota de su datación, durará más que los poemas de Horacio, que las pirámides de Egipto o que el bronce, y ni la lluvia voraz ni Aquilo desenfrenado podrán derruirlo. El museo imaginario, que decía Malraux, no tendrá aquí otro soporte que aquello que nos desvía del hecho en cuestión, siendo ya la destrucción territorio del arte, y la datación de lo efímero del acontecimiento el objetivo de su puesta en práctica.

Hay un delgado hilo de separación entre la estética y la obscenidad del atentado. La película que tratamos aquí también plantea el problema. Cuando hay un accidente en la carretera, nos dice una de las protagonistas, no paramos para ayudar, paramos para mirar. ¿Somos obscenos o posmodernos por ello? Baudrillard (2002) aseguraba que la obscenidad comienza cuando no hay escena, ni teatro, ni ningún soporte ilusorio que estructure el acontecimiento. Esta desnudez del hecho, que puede o no coincidir con la desnudez del cuerpo pornográfico en su más profana acepción, habría pasado a ocupar un lugar preeminente en el centro de la escena mediática. Podríamos hablar, un tanto forzadamente, de una *desobra* de los *mass media*. El término blanchotiano de *desobra* (*desouvre*), al que ya aludimos, remite a ese corazón de las obras de arte, a ese interrogante de la literatura que se alza contra sí misma, que nos entrega la creación como movimiento y tránsito, como *eterno retorno*, deslizamiento, ruptura de la mismidad. La obra de arte (o la comunidad) oculta la ausencia de obra (o la ausencia de comunidad), la locura del desobramiento, la falta de razón en las cavernas sinuosas de su esencia. Del mismo modo, en el centro de la escena posmoderna se ha ocultado la contra-escena, la falta de escena de la obscenidad descarnada, de la intimidad sin tapujos. Los espacios de lo obsceno se introducen así en el centro de las producciones televisivas: los *reality shows*, documentales callejeros, reportajes sobre las viviendas cochambrosas de nuestros vecinos, el porno *amateur*, los vídeos de YouTube y su amplio surtido de intimididades, etc. Lo que estaba fuera de las tablas ocupa el centro de la mediatización, excava el vacío en ella.

Internet como soledad a domicilio. No habría, por tanto, que incidir en la saturación de los medios, sino afirmar, casi al mismo tiempo y como efecto de ello, un vaciamiento esencial: cuando todo se pone a la vista, cuando todo cae ante el despotismo de la mirada, el exceso y el vacío se tocan, la hipercodificación se traduce en la falta de puntos muertos, el todo se reúne con la nada. La desobra mediática nos ha legado el problema de lo Real lacaniano como pregunta y al mismo tiempo respuesta. ¿Qué es lo Real ante tal diversidad de codificaciones, intervenciones mediatizadas, perspectivas contradictorias, veladuras, multifocalismos? Lo Real es esto, todo ello, el inventario de ventanas y espejos, el teatro de teatros de la televisión, su laberíntica estructura (veo que alguien ve, que ve a otro, que sigue viendo... hasta que sólo queda el ojo de Gran Hermano que escudriña mis actos). *Matrix* responde (¿o era Baudrillard?): bienvenidos al desierto de lo Real. No habría nada en él y, al mismo tiempo, somos retados a contar cada uno de los granos de arena de sus interminables dunas.

No existe la verdad, existe el goce. La intervención de signos en la esfera posmoderna no pretende mostrar la verdad ni en el discurso del político ni en las filtraciones de *Wikileaks*, sino el goce del derramamiento semiótico y del juego de discursos. El goce es, por su parte, siempre un exceso, se construye en una falta de palabras, se sitúa en el éxtasis, muy lejos de tal derramamiento, como un observador que no tuviera palabras. El goce presenta, por tanto, esa infidelidad con respecto al acontecimiento (no puede decirlo, no tiene palabras para decirlo) y, sin embargo, es quizá aquello que más se le acerca. Lacan situaba el goce en un exceso del placer que podía privarnos de nuestra libertad, que era capaz, incluso, de llevarnos al dolor. Por ello la verdad, que no es otra cosa que el resultado de legitimar la relación entre el hecho y los mensajes que se producen para comerciar con él, no es compatible nunca con el goce, que tiene que bracear entre las corrientes de signos para descubrir, en la orilla, que no queda nada. Quién sabe si el viaje hacia el goce dará como resultado el delirio del placer o el de la locura. O ambos. El caso es que el goce nos acerca a la muerte (el término francés *petite mort*, en alusión al orgasmo, lo deja claro) y, por lo tanto, a esa falta de lenguaje desde donde contemplar la vida. Es decir, que el goce es el signo del zombi, quien, incapaz de decir nada, vive despojado de todo código y sorteando las empalizadas semióticas de los desprevenidos supervivientes.

Todo lo que era una escena (el cuerpo o el paisaje, las alianzas, la política, los espacios públicos) propone ahora la falta de escena. Hay una desnudez de *reality show* que es al mismo tiempo el intento por no dejar ni un solo ángulo muerto para el fornicio de los concursantes. Lo real mismo parece un cuerpo inútil, había dicho Baudrillard. Se ha perdido el secreto de los espacios íntimos y la espectacularidad de los espacios públicos. Se ha democratizado la escena, hasta el punto de miniaturizar todos sus componentes, de relegar al tiempo de los simulacros, de las explosiones semióticas, sin un principio ideal para mostrar todo a escala humana (Baudrillard, 1997). Se consiente en un Diógenes mediático que acumula los objetos, que los

reduce a representaciones operacionales, fugaces repertorios de una humanidad convaleciente. Si en el muerto reanimado cada parte del cuerpo, como vimos, es el zombi —la mano que ataca, el tronco que persigue aún a sus víctimas—, los objetos posmodernos parecen haberse llevado una parte de nosotros, desprendidos de nuestro titánico cuerpo posmoderno (mi portátil, el reproductor mp-3, mis zapatillas de deporte, la ropa de marca, el móvil o *celular*, casi como si sus células fueran mías y se hubiesen separado del cuerpo biológico), conformando ese gran zombi de la corporalidad mediatizada.

Dentro del código zombi es frecuente la crítica tecnomoral al hombre y a sus prácticas durante la era industrial y tecnológica. El zombi es tecnológicamente deficiente, apenas puede subir una escalera o abrir una puerta, salvo si lo hace a empujones y asistido por el empuje anónimo de la horda. Sin embargo, lo que demuestran las plagas atecnológicas es que la misma tecnología que los zombis desconocen no puede ahora ayudar a los pocos supervivientes: las redes no funcionan, los combustibles escasean, la luz o la electricidad pronto expirarán y todo quedará a oscuras. La pandemia nos aleja de este mundo de espejismos y parafernalia publicitaria, tecnológica y utilitarista. ¿No es acaso esa mano cortada del zombi una metáfora de la deficiencia tecnológica, de la evolución del ser humano vuelta contra sí? Si la inteligencia se debe poco más que a un pulgar abatible, a la capacidad de nuestras extremidades de alcanzar utensilios, operar con ellos, aprovecharlos para la vida práctica, esa mano cortada del zombi aferrándose a una verja, que suele ocupar muchos de los carteles publicitarios del género, simboliza la pérdida de contacto con los objetos, la separación radical entre ver y tocar, entre vivir y acumular los materiales que avalan mi existencia (mi tarjeta de crédito, mis gafas, mis libros, el contenido de mis bolsillos...). Gómez de la Serna escribía sus greguerías fascinado por esa nueva intromisión de los objetos en la vida del hombre en las primeras décadas del siglo xx, mientras que el zombi posmoderno se ha cansado de ellos y ha decidido romper con la construcción virtual de carne y plásticos, con esa *tecno-imago* corporal del sujeto posmoderno, y enfrentarse así a la desnudez y al desamparo en el que empezar a vivir, como se nos decía en la serie *The Walking Dead*, cuando ya todos, o casi todos, han muerto.

Uno de los ejemplos más cómicos de esta crítica a los medios tecnológicos puede verse en el adictivo videojuego *Plants vs Zombies*, de 2009, en donde tenemos que defender nuestro jardín ante la amenaza de los descarnados zombis sin mayor armamento que un ejército de simpáticos vegetales. Otro caso lo encontramos en el episodio especial Halloween número xx de la exitosa serie *Los Simpson*: uno de los fragmentos del episodio desarrolla una doble interrupción o transgresión de lo socialmente aceptado. Interrupción de los valores de orden moral, por una parte, y de sus aplicaciones al mundo de la tecnología, en este caso de orden alimenticio, por otra. La población de Springfield se verá asaltada (¡otra vez!) por una oleada de incidentes relacionados con el fenómeno zombi. Frente a los ejemplos de las

producciones netamente romerianas, aquí el motivo queda perfectamente clarificado desde el principio: la macrocompañía de comida-espectáculo-productos basura avalada por Krusty el Payaso ha puesto en circulación un nuevo producto que infringe las leyes de la integridad moral: se trata de una *krusty burger*²; es decir, una hamburguesa al cuadrado creada a través de un hilarante proceso: coger una vaca, hacer hamburguesas con ella, dárselas de comer a otra vaca y... *voilà!*: vaca al cuadrado. Carne de vaca loca en hamburguesas hipersaturadas de componentes grasos, a la manera de los excesos y corrupciones de la política alimenticia de un país que no se construyó sobre las tradiciones autóctonas sino que tuvo que importar (seleccionar, esquilmar, elegir y *americanizar*) lo más fácilmente exportable de cocinas foráneas. A lo que hay que añadir la necesaria urgencia tanto para su producción como para el consumo, forzada por el feroz cronómetro de la maquinaria capitalista de la dieta *yuppie* (young-urban-professional). La ingestión de estas *krusty burger* al cuadrado desencadenará la plaga. Sin embargo, y como reflejo de la mentalidad imperialista de divinización de sus propios errores nacionales, el joven y carismático Bart, producto de la cultura que se pone bajo el punto de mira de la crítica ideológica de la serie, será el héroe elegido, el sujeto inmune a la infección y redentor de la humanidad. Los pocos supervivientes propondrán como remedio el canibalismo (comerse al niño) con el fin de inmunizarse ante la amenaza, pero el ingenio del pícaro muchacho atajará este nuevo desorden tecnoalimenticio. El joven Bart propone bañarse en la comida que la casi extinta población de refugiados ha de consumir diariamente y así inmunizarlos a todos, con el consiguiente recochineo ante su *alter ego* y hermana sensata Lisa, que tendrá que ingerir su repugnante ración, y, por lo tanto, tragarse sus propios argumentos de rebeldía antisistema.

El error de nuestros modelos capitalistas parece haber contorneado un género narrativo de repulsa contra el aparato tecnológico y las abominaciones científicas del *mad doctor* de turno. Desde la epopeya del cine-zombi posmoderno, este tipo de críticas manejarán unos recursos muy característicos: cataclismo mediático, contrainformaciones, intervención de teleobjetivos y otros aparatos en la narración, etc., que consiguen mostrar un tema filosófico frecuente dentro de los estudios de alta cultura sobre el tema, y es la necesaria *pérdida del acontecimiento*. Parecería una hipótesis contradictoria, sobre todo si se perfila al bies de otras teorías como las de la extrema visualización de los canales comunicativos, la obscenidad desmedida en las modernas civilizaciones virtuales, la alteración de la intimidad vía red social, etc., pero que se acomoda perfectamente a nuestro trabajo si lo situamos bajo la óptica de ese multiperspectivismo que propone la escena mediática. Ver todo y nada, estar ciegos ante lo real y al mismo tiempo construir la realidad, no deben ser entendidos como rasgos excluyentes de los procesos de mediatización informativa e informática, sino como un movimiento paradójico a la hora de componer el mapa de las categorías ontológicas de nuestro entorno. Como en las tesis del acabamiento de la Historia, léase Fukuyama, Derrida o Foucault, en mayor o menor medida y desde ángulos bien

diferenciados, la realidad no se define más que por los signos que la auspician, y su concepción temporal, el marco de la Historia, no es otra cosa que el relato, la documentación de ese proceso en devenir de los acontecimientos, en donde ya no quedan acontecimientos como tales, sino meros trámites de tasación, catalogación y comprensión semiótica. La Historia es escritura, de ahí que el zombi *desescriba* lo histórico, rompa con las operaciones del biografismo y el historicismo, para entregarnos esa piel descarnada del acontecimiento.

La estructura mediática interviene en la composición de tales sucesos, virtualizándolos y delegando su inoperancia a los valores de intercambio del signo. Los *mass media* han *monetarizado* la verdad: el discurso sobre lo verdadero tiene un valor mercantil, una tasación, presupone unas dimensiones, tiempo, *rating* en pantalla, volumen de ventas, etc. Se ha hablado de un primer capitalismo de producción y de otro de consumo. Habría que añadir una tercera fase que se correspondería con la que nos ha tocado vivir: un *capitalismo de información*. La tríada globalizadora estaría así al completo. A través de los canales mediáticos se produce una economización del tiempo, se factura el instante y se devuelve no tanto la sustitución ilusoria, que también, sino el reverso canjeable. Los media nos entregan la canalización monetaria de la realidad, y facilitan el trueque y el trapicheo noticioso. No es entonces casualidad que el capitalismo económico lleve aparejado un capitalismo informativo. La información se origina por ese desvío del suceso, y entra en el circuito del intercambio *mass media*. Produce, igualmente, plusvalías: lo que se dice genera más discursos, comentarios, exégesis infinitas, ilimitados solapamientos elocutivos, que son aprovechados por la máquina capitalista. George Steiner (2003) ha dedicado algunas palabras imprescindibles al efecto de no-escritura, al silencio zombi que ataja los discursos y la hipercodificación verbal: «el silencio es una alternativa. Cuando en la *polis* las palabras están llenas de salvajismo y de mentira, nada más resonante que el poema no escrito». Aunque aún falta bastante para que veamos poemas zombis (en concreto, faltan dos capítulos; paciencia), sí que habría que incidir en esa restauración de lo trivial, en lo transparente, lo no mediatizado aún, la intimidad sin cámaras del acontecimiento. El zombi promulga lo que Blanchot había denominado como *escritura del desastre* (1990), escritura que sucede en un espacio neutro, imaginario, que detenta esa separación, la no-relación con el suceso, las incompatibilidades entre los canales de apropiación y el trasfondo invisible de lo real; escritura destinada sólo a escribir la pérdida, la imposibilidad de la escritura, ese desgarramiento sobre la superficie del lenguaje que impide abocar a la palabra el devenir y el acontecimiento, incluso el acontecimiento de la muerte, el cual, como vimos en el primer capítulo de nuestro estudio, estaría prolongado irrisoriamente en la figura de estos tecnófobos no-muertos.

Pista VI

«La resistencia de los muertos» (2010)

FORMAS AFECTIVAS DEL ZOMBI MEDIO

Ya hay en el mercado demasiados libros sobre cómo sobrevivir a una catástrofe Zombi o cómo luchar contra ellos. Pero ¿qué pasa con la gente que se convierte en Zombi? ¿Es que nadie piensa en ellos? ¿Cuál va a ser su futuro? ¿Acaso no tienen derechos? ¿Será nuestro caso? ¿Hemos de resignarnos a que nos revienten la tapa de los sesos con una recortada?

M. TOWERS y J. D. GREENFIELD,
Oh, no! Voy a convertirme en zombi!

El zombi, en palabras de Jorge Martínez Lucena, no existe: «nos habla metafóricamente del Narciso de hoy, de ese hombre que se tiene a sí mismo como ideal, cuya vida es esclava de sus apetitos en cada instante y que, por tanto, va perdiendo su identidad, es decir, la tensión de un relato unitario que la posibilita, para pasar a fragmentarse pulsionalmente». Esta perversidad polimorfa del zombi, su desarreglo pulsional, configura un extraño y cadavérico Narciso que recrea nuestras pasiones desde el desgarramiento y la puesta en escena de nuestras limitaciones afectivas. El ser humano vive inmerso en sus obsesiones y fijaciones, como no podía ser de otra forma, del mismo modo que los hambrientos caminantes de las películas del género zombi avanzan inexorablemente hacia sus apetitosas víctimas.

El sujeto posmoderno, como había asegurado Lipovetsky en su ya clásico *La era del vacío* (1986), es un Narciso que ha visto perder esa conciencia de clase de épocas pasadas para enfrentarse, en el capitalismo tardío, a su propia construcción identitaria; un Narciso que ya no se sumerge en las aguas de lo comunitario o lo político para luchar contra aquello que le reprime, sino que ha encontrado en el campo del subconsciente su propio territorio de dudas y restricciones. El individuo traspasa las barreras de la imago y se enfrenta a las interioridades del yo para recorrer, por un proceso de autoconciencia y despertar introspectivo, las laberínticas galerías de su personalidad. Lo cual acabará, apocalípticamente, con una zombificación masiva, tal y como nos dice el autor en el capítulo «El zombi y el psi»: el entusiasmo por las interioridades de la conciencia arruina las voluntades de proyección externa, las grandes movilizaciones sociales y los fenómenos de revolución social. El narcisismo colectivo de los modelos relacionantes actuales sólo plantea, como ya avanzamos en nuestras indagaciones sobre la horda zombi, individuos monádicos, sin puertas ni ventanas, que no logran salir de sus abismos de infinitos espejos, y que sólo alcanzarán a llenar esa falta del otro por la repetición maquinal, sistemática, de las tareas que los tiempos modernos han preparado para ellos. Una forma inédita de apatía, señala el pensador francés, que pretende ocultar el vaciamiento del individuo bajo la máscara de los dispositivos «psi», subproductos de origen oriental en la mayoría de los casos, pero absorbidos por los procesos de

mercantilización y mediatización característicos de Occidente: tai-chi, feng-shui, meditación zen, *jogging* o *footing*, *rolfing* y diferentes técnicas de masaje, prácticas terapéuticas no agresivas (aromaterapia, musicoterapia, hidroterapia), y un largo etcétera.

La película de 2010 de George A. Romero, *La resistencia de los muertos*, plantea también el problema de Narciso desde varios posicionamientos. Hay «narcisos», por ejemplo, en esas familias enfrentadas de la isla de Plum, cerca de las costas de Delaware, en donde transcurre la trama, que acabarán por masacrarse unos a otros, quizá por no soportar su propio reflejo en el vecino de enfrente; hay narcisismo también en las hermanas gemelas que aparecen en la cinta, una de ellas afectada por la infección y otra no; y por supuesto en la figura del zombi, Narciso posmoderno para el avanzado estado de descomposición de nuestras relaciones interpersonales.

El largometraje nos presenta a dos familias, los O’Flynn y los Muldoon, enfrentadas en los primeros días de la pandemia. Mientras que éstos desean proteger a los transfigurados familiares zombi, los O’Flynn se empeñan en erradicar la plaga asesinando a todo aquel que muestre los síntomas de la extraña enfermedad. Algunos de estos últimos son expulsados de la isla y guiados por Patrick O’Flynn, quien una vez fuera se alía con un grupo de militares que pretendía huir de la hecatombe a zonas más seguras. A su regreso a la isla de Plum, el exiliado O’Flynn y los militares descubren que muchos más han sido infectados, y que continúan literalmente *encadenados* a sus existencias pasadas: un cartero zombi con grilletes que entrega una y otra vez la misma carta, una labriega que pasa infinitamente el arado, pero también familiares infectados apiñados en granjas, o la propia hija de O’Flynn (una de ellas, como se desvelará más tarde), que avanza zombificada por toda la isla a lomos de su caballo. Los Muldoon habían persistido en su intento de proteger a sus familiares zombis, y pretendían para ello suministrarles otro tipo de sustento que no pasara por la estricta dieta de carne humana, sin éxito aparente hasta que, al final del metraje, cuando el enfrentamiento entre los vivos ha dejado todo patas arriba, los no-muertos se abalanzan contra la montura de la hija-zombi y acaban engullendo sus tripas. Los militares que sobreviven se marchan, y los patriarcas de ambos clanes, transformados en muertos vivientes, no cejan en su empeño de acabar el uno con el otro, a pesar de que sólo saben disparar torpemente unas pistolas descargadas.

El déficit de las relaciones afectivas entre familiares, amigos y vecinos queda patente en varios momentos de la película. Tramas de poder, especulación afectiva, resolución por la violencia de los conflictos vecinales. Un Narciso bravucón que, al mirarse a sí mismo, sólo encuentra razones para borrar su reflejo en el agua a base de tirar una piedra tras otra. Y si bien el psicoanálisis nos ha dejado una imagen patológica del Narciso hedonista, el efecto contrario, nos dice el folclore popular, el de la incapacidad de ver en los espejos nuestro propio reflejo, indica para muchas tradiciones la «muerte en vida» del sujeto en cuestión (cfr. Gubern, 2002). Aunque el zombi, salvo contadas excepciones, sí es capaz de reflejarse en los espejos (esta

ceguera en la refracción especular le corresponde por derecho propio a los vampiros), lo más común es que el muerto viviente se identifique, sin espejos de por medio, con la imposibilidad de vernos en el otro, de participar de su otredad y construirnos en ella. El zombi como nueva mitología del doble nos ofrece, antes que nada, el miedo del hombre hacia sí mismo, pero visto a través del régimen refractario del prójimo, desde la violencia generada contra sí, por la perversidad de sus mecanismos de poder, por el derrumbe del estado de bienestar que acompaña a todas las películas del género. Si uno ojea otros productos del mito narcisista, como el *Dorian Gray* wildeano, descubre que la estética de la depravación y la debacle ha arraigado en este tipo de relatos: Gray es un rico y superficial muchacho que desea vivir siempre joven y hermoso, como en uno de los retratos que conserva. Su deseo se vuelve realidad, y todas las perversiones que lleva a cabo durante su disoluta existencia se truecan en decrepitud y vejez para la imagen del óleo. Mientras que Gray dedica sus días a una vida de libertinaje, su zombi-narciso retratado sufre en su aspecto todas las ulceraciones del alma del joven.

Pero el individuo posmoderno no posee ese retrato que pueda acrisolar los estragos de sus inmoralidades, y sin embargo siente una necesidad enfermiza de encontrar su doble, un *alter ego* en cada objeto que le rodea, en cada actividad rutinaria del mundo moderno, aunque no alcance a ver otra cosa que el zombi, sus pústulas, la corrosión de su deseo hecha ya otredad, extrañeza. La construcción del sujeto pasa igualmente por la degradación del otro, y las representaciones tan caras a los zombífilos de estas formas de teatralidad del cuerpo muerto no hacen otra cosa que sostener los hilos de esa perversidad escópica que nos impide ver la otredad como compañía, generosidad, amistad, amor. El Narciso posmoderno no tiene espejos, no se ve reflejado, y eso le asusta. El otro no me devuelve una panorámica de mis deseos, defectos, pasiones, etc., sino que está tan descarnado como estos muertos caminantes o como el retrato wildeano, del mismo modo que yo parezco un amasijo infecto de llagas ante sus ojos. Las relaciones afectivas monádicas de la posmodernidad no soportan esa cercanía, el tacto demasiado humano de los cuerpos, las muestras excesivas de afectuosidad, las declaraciones patéticas, las sinceridades rutinarias del odio y del amor. Todos somos Narcisos ante un zombificado prójimo, si bien la facilidad con que esos papeles pueden intercambiarse se nos escapa con demasiada frecuencia, por lo que olvidamos, no sin algo de soberbia por nuestra parte, que nosotros también asumimos el papel del zombi cuando nos presentamos ante los demás. Este fenómeno se ve muy claramente en el cuento «Los muertos», de Michael Swanwick, en donde los zombis ocupan el lugar de una mercancía: se utilizan para determinadas labores, mano de obra barata y maquinal, empleados de servicios, extras para películas de Hollywood o simplemente como exóticos compañeros sexuales, algo que ya ocurría en la interesante película canadiense *Fido* (2006). Ante esta utilización dantesca de las mercancías humanas el autor habla, por boca de uno de los personajes, de las carencias emocionales que se ponen en juego a

través de la metáfora del zombi como *alienación* del otro, no sólo de los realmente infectados, sino de aquellos que, en sus vidas reales, desempeñan tareas no muy distintas a las designadas exclusivamente para estos dóciles no-muertos:

Al atravesar Manhattan sufrí una especie de alucinación, estábamos conduciendo por una ciudad de cadáveres. Rostros grises, movimientos lánguidos. Todo el mundo parecía muerto bajo los faros y el vapor de sodio de las farolas. Al pasar ante el Museo Infantil, vi a una madre con un carrito al otro lado de las puertas de cristal. Dos niños a su lado. Los tres inmóviles, mirando hacia nada. Pasamos por una tienda, los zombies estaban sentados delante de ella, bebiendo *whisky* en botellas metidas en bolsas de papel. A través de las ventanas del piso superior pude ver los tristes trazos irisados de juegos virtuales dedicados a ojos vacíos. Había zombies en el parque, zombies fumando porros, zombies conduciendo taxis, zombies sentados en escalones y haraganeando en las esquinas, todos esperando a que pasaran los años y se les cayera la carne de los huesos.

Me sentí como el último hombre vivo.

Este protagonista solitario, a la manera del último hombre que inventó Matheson en su libro *I Am Legend* (1954), parece haber salido del juego de miradas narcisistas entre los zombis y los muertos en vida, y, una vez descubierto el engaño generalizado, sólo alcanza a sentirse como el único que no está alienado entre tanto cadáver. Y si bien el relato de Swanwick nos muestra la horrible visión de los zombis-otros que pululan por las flamantes ciudades de un capitalismo posmoderno con tintes futuristas, no faltan obras (algo tardías, por otra parte) que se posicionan del lado del zombi y de sus modelos afectivos cercenados por este imperialismo de las sensaciones fáciles. Una nota de humor la pone el libro de Martin Towers y Jason Daniel Greenfield *Oh, no! Voy a convertirme en zombi!* (2009), en donde se elabora un detallado manual para aquellos que han sido infectados y empiezan a notar una serie de cambios en su cuerpo (y no, no se trata de la adolescencia):

Has de pensar fríamente lo que te ocurre: ya estás muerto o a punto de morir, y eso no va a ser lo peor. Lo peor va a ser que todas las personas que conoces (y las que no) querrán matarte, destruirte, quemarte y mutilarte porque eres feo, apuesto, babeas y das asco. Bueno, estos apelativos no distan mucho de cómo eras antes, por lo que, en cierta forma, te van a tratar igual. Así que sí, estar (no)muerto no es muy distinto de cuando estabas vivo, porque te seguirán jodiendo en el curro, en tu casa, en la calle, o incluso en el metro.

Éstas podrían servir como líneas introductorias para una compleja obra del género, la película *Otto; or, Up with Dead People* (2008), que describe la vida

afectiva del muerto viviente Otto, un adolescente gay en busca de su estatus identitario, quien, según señala una de las protagonistas de la cinta, «estaba conduciendo su propia revolución de un solo hombre contra la realidad». Estas declaraciones, que contrastan con la fatuidad e insociabilidad del adolescente protagonista, crean un juego de perspectivas y cruces de discursos de gran eficacia estética. El perverso, como señala Foucault, tiene un potencial revolucionario, y esta perversión llevada al extremo por el zombi Otto trae aparejada consigo toda una serie de valores de repulsa contra *el mundo de los vivos*: «no es fácil ser un muerto viviente. Los vivos me parecen todos la misma persona. Y creo que no me gusta mucho esa persona». El zombi Otto es en todo momento el *otro*, el extranjero, ese que no alcanza a formar ningún tipo de vinculación emocional con aquello que le rodea. Se le llama *homeless* por lo mal que huele y por llevar siempre la misma ropa, se le desprecia como a una raza invasora o se le rechaza por su condición homosexual. La película llega a psicoanalizar al zombi y a describirlo como un niño vacío, el prototipo de futuro actor porno, solitario, muerto por dentro, niño perdido, dañado, afirma la artista Medea, personaje histriónico que realiza un proyecto documental sobre la vida del zombi Otto. Entonces, en lugar de ver las operaciones del capitalismo avanzado como una construcción fabricada y consentida por todos los sujetos que forman tales sociedades, la película incide en el producto de estas estructuras socioafectivas malogradas, en las grietas y carencias que minan la cordura de los individuos «dispuestos a llegar hasta el extremo con el fin de sentir algo». Este muerto que no siente, pero que quiere sentir, vale como interpretación de los hombres y mujeres que conforman las tardías sociedades posmodernas. En una escena situada en el metro, el joven Otto verá a todos los demás viajeros como muertos vivientes, aún más deteriorados que él, salvo a los jóvenes varones, quienes se le aparecerán bajo la forma de atractivos (y apetecibles) humanos, como si en el mercado de la carne lo único que mereciera la pena llevarse a la boca fuera a otros hombres y, más allá de las bajas pasiones, Otto no fuera capaz de ver ningún rastro de humanidad en el resto de pasajeros. Pero Otto es, a pesar de esta búsqueda insaciable de cuerpos, insensible a algunos de los «mordiscos» de aquellos zombis-erotómanos con los que se cruza, dando así buena cuenta de la tópica vaciedad de las relaciones afectivas de la comunidad gay, que aquí proponemos utilizar como trampolín para condenar una ruptura generalizada de las relaciones profundas frente a los encuentros triviales en las sociedades de consumo rápido y pasiones *kleenex*: amoríos de usar y tirar. La búsqueda sentimental, la conquista afectiva que reclama el film nos transporta más allá de las aptitudes procedimentales de los zombis de los 70, 80 y 90, acomodando el gore y el sexo en una misma ceremonia que tiene como fin destruir a los asistentes: las relaciones sexuales de nuestro joven zombi se producen en un festival de sangre y vísceras con otros sujetos, en donde el desgarrar de cuerpos cumple las veces del *goce* lacaniano, de una *petite mort* que señala prioritariamente el vaciamiento afectivo a través de un vaciamiento real de los cuerpos, de su sangre y entrañas proyectadas

contra las paredes. Se acentúa así, estratégicamente, una carencia que no es la de Otto o la de sus displicentes compañeros de cama, sino la nuestra, el desarraigo de nuestra lógica emocional posmoderna, y una búsqueda que quizá debiéramos también realizar para redimirnos de la programación afectiva que el capitalismo tiene preparada para cada uno de nosotros.

Su rebeldía, el gesto provocador de esta búsqueda sentimental de Otto, entre tanta putrefacción y desorientaciones en la lógica emocional, pasa por esa *necesidad de sentir* que guía sus acciones: encuentros con otros vivos (hombres), la participación en un rodaje con Medea, el final orgiástico de una película gay a la que Otto asiste como espectador, etc. La propia Medea parece adivinar la búsqueda identitaria de nuestro zombi adolescente y se sirve de algunas propuestas directamente tomadas de pensadores de la posmodernidad como Fredric Jameson para exponer el fenómeno de zombificación de las sociedades tardocapitalistas:

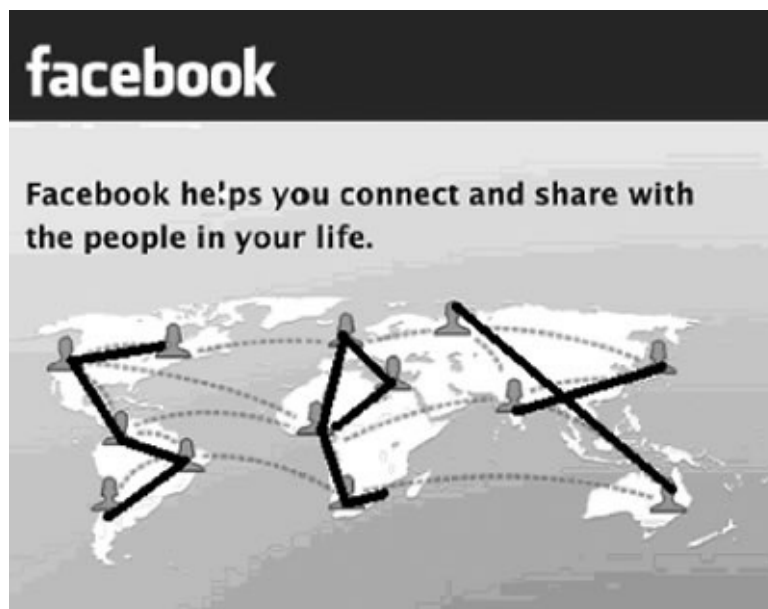
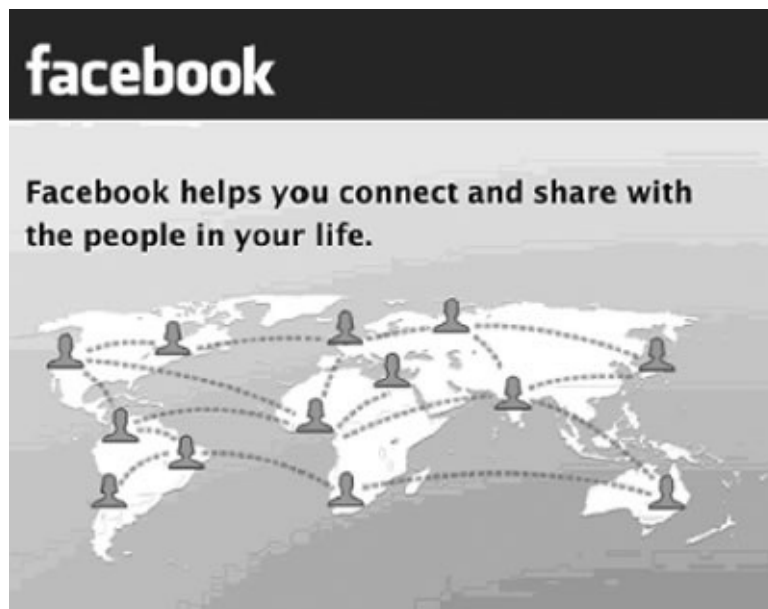
En una sociedad industrializada que ha alcanzado un punto de abundancia, que se ha caracterizado por la producción de bienes improductivos, aparatos tecnológicos, desperdicios excesivos, obsolescencia planificada, objetos de lujo, construcción militar excesiva, etcétera, afirmar la represión sobre y por encima de lo único necesario para promover la cultura se ha impuesto a sus ciudadanos. El trabajo redundante e innecesario sobre el cual ha predicado el capitalismo avanzado, caracterizado por un efecto pasmoso o detonante, una especie de estado zombi, resulta en una distracción de las propias necesidades personales y sexuales. Una persona que funciona normalmente en una sociedad enferma se convierte en un enfermo. Mientras tanto, es sólo el individuo inadaptado quien puede exteriorizar sus emociones de forma saludable, en contra de las estrictas restricciones y peticiones de la cultura dominante.

Se crea una correspondencia entre la plaga zombi y las adulteraciones del capitalismo, aunque el efecto de zombificación no sea siempre entendido como un producto de las sociedades de consumo y *mass media* actuales, sino que, además, llega a ponerse en relación con el colectivo gay y las formas de homoerotismo, vistas con violencia y desagrado por los poderes públicos y constantemente sofocadas durante el metraje por otros jóvenes radicales que se dedican a apalear zombis y a llevar a cabo una auténtica cacería de brujas contra los no-muertos gays. Por lo que respecta a estas vinculaciones con los espacios afectivos de la diferencia, quizá lo más destacable no sea tanto esta búsqueda de realización personal y de conexión con el otro, que toma aquí prestadas las herramientas de una obra *queer* y de producciones ligadas a tendencias cada vez menos marginales pero fuertemente vetadas o coaccionadas por la voz popular, sino esa falta de herramientas que el propio Otto pone en escena a la hora de hacerse merecedor de sus objetos de deseo.

Como en todo buen zombi, la atrofia narcisista de una otredad mal construida por el sujeto posmoderno se deja ver aquí a través de lo poco o nada que Otto tiene para ofrecer a sus congéneres, por la escasez de estrategias de conexión emocional con las que dar palabra a los dictámenes de su corazón y empatizar con el prójimo. El zombi adolescente se deja llevar, como buen zombi que es, por las parejas que le asaltan, por la loca Medea que pretende hacer de él una estrella mediática o por los jóvenes homófobos que le apalean, y sólo el recuerdo fragmentario de una experiencia plena con un novio *in vita* logra aparentemente redimirlo.

Otto carece de mediaciones afectivas y efectivas para llevar a cabo sus relaciones íntimas. Como asegura Medea, ejemplifica el desarraigo de un individuo que pretende una vida emocional plena (sentirse vivo) pero que no lo logra porque el sistema sólo funciona en el delirio. Y es que las políticas amorosas de las modernas sociedades de consumo registran conflictos muy similares a los que vimos que ocurrían en el terreno de los medios de comunicación. La realidad debe estar mediada, debe pasar por el filtro de las cámaras, por los discursos, los aparatos de televisión, para que logre darse como tal, del mismo modo que las relaciones interpersonales exigen nuevos protocolos de distanciamiento e intervención mediática. No es necesario entrar en ejemplos preclaros como el sexo telefónico y sus voces cercenadas, o las proliferantes manifestaciones de *sexcam*, en donde lo excitante pasa a ser esa falta de relación de los cuerpos, la distancia como eje del erotismo en su contraste con la intimidad de mi casa, mi cuarto, mis cortinas, etc., que pasan ahora a participar de la escenografía del rito amoroso y masturbatorio; basta ver el auge de las redes sociales y el doble mensaje que ofrece su cómoda instalación en la sociedad: al mismo tiempo que me acercan a desconocidos de cualquier parte del planeta, me distancian del vecino de al lado, del amigo con el que chateo antes de bajar a la calle a tomar algo con él o de la persona a la que quiero seducir. Y sin embargo estas estrategias de relación parecen haber iniciado un más que fructífero camino. Zombi conoce a zombi, empiezan a mandarse mensajitos, y cuando quieren darse cuenta están compartiendo el mismo cerebro humano como cena, ya se sabe. Y no será por falta de motivaciones: si uno abre Internet y se conecta a su página de Facebook, lo primero que podrá ver es una subliminal invitación al sexo. La serie de iconos sobre el dibujo de un mapamundi, simulando bustos de personas interconectadas (vestigios de los personajillos verdiazulados del moribundo Messenger), se distribuyen estratégicamente para formar la palabra «sex»: la «s» se corresponde claramente con el continente americano, Europa y África albergan una «e» minúscula, y de manera un tanto forzada se nos muestra una «x» sobre Asia y Oceanía. Cualquiera puede abrir su cuenta de Facebook y comprobarlo. Y todos, casi todos, estamos destinados a asistir diariamente a esta sutil invitación de formas afectivas mediatizadas, narraciones sentimentales hilvanadas bajo el tamiz de los medios interactivos, cada vez más lejanas con respecto a los espacios físicos denominados naturales, de primer orden. Existe, incluso, y no es broma, una red para

zombis (*Zombie connect*) en donde el usuario puede zombificar una foto de perfil gracias a un surtido número de herramientas, con restos de sangre, ojos caídos, cicatrices y demás parafernalia gore acorde con la estética del género, en donde la simulación de las técnicas de ligue alcanza su punto máximo de parodia: podemos etiquetarnos como «podrido y perturbado», «descompuesto y responsable» o «el líder de la manada», según sea nuestro carácter, gracias a una serie de clasificaciones que nos facilita la plataforma.



Cabe citar aquí otros fenómenos recurrentes como la llamada perdida, protocolo que nos indica el desgaste de las prácticas afectivas basadas en el contacto y en la compleja elaboración de discursos. Si ya la llamada telefónica se correspondía, de alguna manera, con un régimen interrelacional de segundo orden (no estamos presentes cuando hablamos por teléfono), la llamada perdida remite a una ausencia de la ausencia misma, un vacío sobrecogedor que institucionaliza las banalidades de la

conversación y las sortea a través del signo-cero de la ausencia de mensaje. Ya Barthes (1982) hacía notar la extrema soledad del discurso amoroso, su separación del poder, de las ciencias o saberes establecidos, la falta de apoyos, figuras, paisajes, el desasimiento de su retórica. Esta vacuidad comunicativa (traspasada por un trasfondo de racaneo económico) imprime en las relaciones diarias rapidez y precipitación, lo que muestra el desgaste y la saturación de códigos, y la necesidad de los amigos o amantes de enfatizar aún más la soledad de los discursos amorosos desde una total desaparición de los códigos verbales, un auténtico grado cero de la declaración afectiva. El lenguaje, en cierto modo, es lo que a un mismo tiempo nos une y nos separa. El habla *habla* entre los cuerpos (como el falo simbólico que separaba al niño de la madre), vagabundea más allá de la presencia o la ausencia y se interna en los espacios intersticiales que, en cierto modo, no son ya espacios, sino no-lugares, fricciones y desencadenamientos del pacto semiótico, oquedades en circulación. La llamada perdida pone en funcionamiento una ausencia que podemos interpretar, a partes iguales, como un intento por abandonar la saturación discursiva, una suerte de fragmento amoroso al borde mismo de su desaparición, o como una nueva codificación del mensaje, un signo cero que hay que estructurar (¿qué significa una llamada perdida? ¿Que te acuerdas de mí? ¿Que te llame porque no tienes saldo?). De cualquier manera, no es fácil imaginar que dos supervivientes a una pandemia zombi se dedicasen a darse toques al móvil aprovechando las últimas horas de funcionamiento de unas abandonadas antenas de repetición. No les quedaría otra que llamarse y gastar todo el saldo en ello, e intentar reunirse para recuperar el contacto humano. Cuando todo desaparece, nos dice la pandemia zombi, sólo entonces, sería posible *resetear* las modalidades comunicativas y recuperar, de una vez por todas, la capacidad de hablar.

Se puede citar en este punto la importancia de los nuevos espacios afectivos como son las discotecas, bares, *raves* y demás entornos lúdico-relacionales que el ciudadanoespectador-zombi medio tiene a su disposición, en los cuales las ceremonias de interacción y de cortejo han pasado a verse sometidas por un contrato de miradas (el Renacimiento hablaba de *spirtos* o espíritus que la dama, *señora* o *midons*, lanzaba al enamorado), invitaciones al consumo de sustancias y determinadas poses, actitudes, prendas o ubicaciones dentro del lugar en cuestión. La discoteca tiene su lirismo, ofrece estructuras espaciales fuertemente codificadas, y dónde se liga más es una incógnita que cada cual, desde sus posibilidades dentro de un competitivo mercado de oferta y contraoferta constante, debe tratar de descubrir para ser correspondido con el éxito social o, cuando menos, con una velada que le proporcione «un alma que llevar a la boca», como decía un poema de Jaime Gil de Biedma que comentaremos más abajo. Si no estamos zombificados, como le pasaba a Otto, más humano que los humanos mismos, si no participamos de la maquinaria del cortejo y de este Eros trivial, en verdad es difícil dar con un buen bocado. A menudo el conocimiento o la consciencia de las prácticas afectivas, de las estrategias de poder

que se ponen en juego o de los códigos y exigencias del mercado de la carne, puede acarrear el efecto contrario al que se esperaba: la no-participación de sus regímenes interrelacionales, un distanciamiento emocional (y al mismo tiempo un *emocional distanciamiento*, como nos propondrá Biedma) que impide la identificación expresiva y la cooperación mutua. El púber que pasa de las fiestas ya no es un tipo raro, sino que se está sobreponiendo a los efectos de una zombificación masiva, aunque para ello es probable que eche mano de otros paraísos semiótico-artificiales igualmente infecciosos: Internet, redes sociales, botellón en los parques o interminables partidas de rol en casa de un amigo. En definitiva: la adolescencia no sabe —¡cómo iba a saber!— vivir sus protocolos sociales sin el filtro de un rígido sistema de acuerdos y estructuraciones ceremoniales en el trato pasional o amistoso. Y el problema es que la adolescencia se prolonga cada vez más en las sociedades tardocapitalistas.

Hemos dejado caer una idea que es imprescindible para entender las propiedades de este Eros mediatizado. Los zombis ligan más, siempre ha sido así, pero ahora todo se ha tornado mucho más explícito. La sintomatología de las ulceraciones sentimentales de nuestras coaliciones de consumo pasa por privilegiar la viralidad de estos *infectados* de la informatocracia. Sin embargo, tal imperio de la información tiene la paradójica propiedad de desconocerse a sí mismo. Es decir: poseer una serie de aptitudes para los rituales sociales pasa por no tener la menor idea de cómo se hace, algo así como nuestro deficiente manejo del lenguaje: todos sabemos qué es cada cosa pero no podríamos dar una definición inequívoca de tal término, y son pocos los que ofrecerían una explicación coherente de la gramática de la que se sirven. Nuestro diccionario está corrupto, apenas acertamos a abrir la página conveniente, pero seguimos hablando, a pesar de todo.

En las ubicaciones que hemos apuntado en estos párrafos, discotecas, locales de ocio y demás, esta misma regla opera a la hora de entablar conversaciones (sé banal pero sin saberlo: en cuanto se note que te has dado cuenta estás perdido) o de esgrimir otro tipo de recursos no verbales al manejar los protocolos de la vida sentimental. El bruto, estimado Segismundo, es más feliz justamente por eso, porque no pasa de ser un disoluto zombi. Y en nuestra vida nocturna no faltan zombis congraciados con el éxito y la popularidad a distintos niveles.

Por decirlo de otro modo: no hay manual de ligue que no haga explícito, en algún momento, que no es otra cosa que eso, un manual, un discurso de segundo orden, un simulacro *tecnoafectivo* (es decir, mediado, o mediatizado) para dirigir nuestros encuentros amorosos en las limitadas situaciones sociales que se nos plantean. Luego la captación de sus reglas anula el poder anestésico de todas las referencias sentimentales, hasta el punto de producir angustia o desconcierto. Algo parecido ocurriría en el poema de Gil de Biedma del que citábamos unas palabras:

NOCHES DEL MES DE JUNIO

Alguna vez recuerdo
ciertas noches de junio de aquel año,
casi borrosas, de mi adolescencia
(era en mil novecientos me parece
cuarenta y nueve)
porque en ese mes
sentía siempre una inquietud, una angustia pequeña
lo mismo que el calor que empezaba,
nada más
que la especial sonoridad del aire
y una disposición vagamente afectiva.

Eran las noches incurables
y la calentura.
Las altas horas de estudiante solo
y el libro intempestivo
junto al balcón abierto de par en par (la calle
recién regada desaparecía
abajo, entre el follaje iluminado)
sin un alma que llevar a la boca.

Cuántas veces me acuerdo
de vosotras, lejanas
noches del mes de junio, cuántas veces
me saltaron las lágrimas, las lágrimas
por ser más que un hombre, cuánto quise
morir
o soñé con venderme al diablo,
que nunca me escuchó.

Pero también
la vida nos sujeta porque precisamente
no es como la esperábamos.

El poema describe la primera manifestación del deseo adolescente, la «calentura» que va a condicionar en forma de vaguedad afectiva toda la actividad deseante de la joven voz narrativa. De nuevo encontramos un espacio medial, en este caso la ventana, parapeto para la desintegración de los placeres sociales. A través de ella se analiza la imposibilidad de acceder a relaciones pasionales, a «almas que llevarse a la

boca» como oxímoron de lo intangible de una experiencia amorosa que se transmuta en el reverso material de las pasiones sexuales. El veinteañero (si damos cierta credibilidad a las fechas y accedemos a una parcial identificación entre el yo del poema y el yo del poeta, nacido en el 29) nos está hablando de una ausencia de Eros que le produce desazón y angustia, de una falta tanto de amor idílico (alma) como sexual (boca).

A lo largo de estos versos la voz adolescente no logra encontrar un espacio afectivo de interacción, desconoce, con toda probabilidad, los pactos sociales de aproximación amorosa que vienen aquí representados por ese otro gran producto de las modernas ciudades y elaboraciones precapitalistas como es el mito de Fausto, el ser hipercodificado que personifica la creación goethiana, que ha vendido su humanidad, sus reparos morales, para conseguir la sabiduría y por ende establecer las alianzas necesarias para desenvolverse en la realidad que le rodea. La composición de Gil de Biedma es muy hermética en este punto: el poeta, recipiente para una sentimentalidad formidable, se sabe más que un hombre, es decir, ha desarrollado su «humanidad», sus afecciones, de una manera desproporcionada hasta el punto de separarle de la vacuidad necesaria para los códigos del flirteo amoroso y demás vinculaciones. Sin embargo, sueña con vender esa humanidad al diablo, alcanzar un conocimiento especial de tales modos de alianza y empatía por la pérdida de sus propias reservas morales. Es decir: para el triunfo en esta serie de actividades amatorias el programa afectivo ha de pasar necesariamente por dos puntos: conocimiento de los signos de toda la retórica interrelacional (la sabiduría que gana Fausto con el pacto), pero, al mismo tiempo y como contrapartida, pérdida de otros códigos, los morales, la *humanidad* entendida como aprendizaje empático (el alma que entrega el personaje goethiano), para que el conocimiento de la gramática del ligue pueda ser efectivo y logre llevarse a cabo sin reparos de ningún tipo.

Queda claro, por tanto, que en nuestras modernas sociedades tecnoafectivas la polaridad de los encuentros amorosos y de otras relaciones sociales aparece dictaminada por dos vectores o cadenas de signos: los signos que trazan o despliegan discursos sobre lo humano y lo moral, a un lado, frente al vector que establece códigos principalmente volátiles, con módulos fácilmente intercambiables, paquetes de signos que enseguida son sustituidos por otras modas pasajeras y que crecen continuamente por captación de flujos, mediante nuevas capturas dentro de otros mercados afectivos foráneos, por recuperaciones y modulación del pasado, etc. Si bien los paquetes de signos que localizan lo moral, que permiten el orden y que, de algún modo, aunque sólo sea de forma metafórica, dejan *al otro fuera*, respetan su espacio, impiden el contagio y la plaga, también sufren el varapalo de la temporalidad y el paso del tiempo, ofrecen discursos que tienden a la estabilidad pero cuya constitución no deja de ser reciente. Foucault hablaba de discursos humanistas instaurados en los últimos dos o tres siglos y que habrían derivado en una concepción del hombre, de lo humano, aunque detrás hubiera intereses necesariamente

fraudulentos, juegos de poder bajo capas y capas de buenas palabras y producciones discursivas de fácil aceptación popular (hasta formar ese frágil concepto de *hombre*, como ya vimos). Estos códigos que podemos cifrar como «morales», estructuras y esquematismos bien organizados ante la pandemia zombi, se enfrentan a la rapiña de los afectos de un Eros social, de deslices vertiginosos y precipitados cambios de corriente, modas de discoteca y ceremonias de gran inestabilidad histórica, cuyo verdadero alcance estriba en una renovación continua de mensajes y signos que «crispen» al orden y que puedan ser reconocidos sólo por unos pocos iniciados. No cabe duda de que los afectos de la juventud de Gil de Biedma estaban movidos por unos hilos muy distintos a los que eran manejados en la época en que se escribió el poema, así como de las construcciones sentimentales de nuestro tiempo, a pesar de que estamos hablando de pocas décadas de diferencia. Y aunque el psicoanálisis se empeña en estudiar de forma ahistórica el deseo humano, las afectividades de la vida real del zombi medio no dejan de estar lideradas por constantes movimientos de renovación y por alteraciones de mercado, en términos de productividad sentimental (cfr. Fernández Porta, 2010). El capitalismo no habría hecho otra cosa que cercenar la importancia de los códigos más estables de nuestra vida sentimental, aquellos que aceptan la individualidad del otro, que lo expulsan de nuestro lenguaje emocional, frente a las modernas y complejas prácticas de apropiación de los afectos ajenos, de captación de su mirada, de imposición del poder, de mi poder. Esta sentimentalidad posmoderna, por tanto, se presentará bajo la forma de una estética populista, arraigada en las experiencias de innovación y descubrimiento del Eros que cada generación lleva a cabo, haciendo de los signos amorosos algo perpetuamente joven, reinventado en cada quinta de adolescentes, como si, de algún modo, ellos fueran los protagonistas de las pasiones del mundo, cuando no han hecho otra cosa que captar los flujos que desde todos los frentes (publicidad, literatura, cine, etc.) se les había facilitado subrepticamente, con la intención de hacerles creer que eran los poseedores de sus propios laberintos sentimentales y que tenían el derecho de imponerlos sobre los demás.

Ahora bien, el final de la composición de Gil de Biedma nos depara una nueva incógnita necesaria para entender este conflicto entre códigos afectivos y enclaves generacionales, y es la falta de esperabilidad en el desenvolvimiento de la vida como disolución de la encrucijada de ambas codificaciones o paquetes de signos. Desde la perspectiva del poeta adulto que describe la incertidumbre de la adolescencia, las cosas se ven mucho más claras, el mercado de las emociones muestra todas sus cartas y los posicionamientos se hacen totalmente evidentes. Ahora que la publicidad no está dedicada a nosotros, que los discursos sobre el amor, los productos culturales o las canciones de la radio no se empeñan en saturar nuestra adolescencia de nuevos flujos o cadenas de signos de las que apropiarnos, el mercado afectivo se ofrece con mayor perspectiva a la hora de seleccionar o de pronunciarse en las decisiones que nos incumben. No podemos morir, o desear morir, dice el autor, porque después todo

cambiará. En efecto, no tendremos a nuestra disposición los mismos códigos, no nos encontraremos con un camino marcado, no seremos zombis en una plaga mediática de discursos amorosos posmodernos, pero habremos dado, al fin, con una vía o espacio para componer nuestra existencia desde una menor saturación semiótica y sin la parafernalia amorosa de las redes sociales o de la mediación de productos como películas, canciones, etc., que habían guiado casi de manera literaria la formación de nuestra sentimentalidad. Cómo se tome cada cual este nuevo escenario (desde la nostalgia por los tiempos pasados hasta la esperanza de encontrar mejores oportunidades una vez que se ha superado la cándida inestabilidad emocional del púber) dependerá de muy diversos factores. Sin embargo, no queda claro que los supervivientes a la plaga de un Eros zombificado no caigan nuevamente en la viralidad de una pandemia aún mayor: tras el simulacro del variopinto mercado de las pasiones adolescentes llega el enfrentamiento a un agresivo mundo laboral, como si la construcción de las emociones púberes no fuera sino una prueba, un mero ensayo antes del estreno, realizado por un capitalismo omnisciente, el cual habría jugado con nuestras ingenuas pasiones a fin de que, en la función real del mercado económico, todos hallasen el lugar que les corresponde y desempeñaran el personaje programado para ellos con el fin de que su productividad sea la estimada para el correcto funcionamiento de la maquinaria financiera.

Pista VII

«Remakes»

LITERATURA Z

El arte es para la gente a la que no le preocupan los zombies.

KELLY LINK,
«Planes de emergencia zombie»

Todo *remake* plantea un efecto deconstructor. Ni falta de ideas ni continuación apócrifa, afán por perfeccionar el original o dar cierre a la saga, sino la ruptura y el ensamblaje, el juego, el reparto en paralelismos y la reestructuración, el simulacro. Ya conocíamos la distinción platónica de dos tipos distintos de *mímesis*: aquella que reproduce exactamente el modelo y que pone a buen recaudo la vida de la copia, que la acerca a su original y que escribe los destinos de ambas bajo el mismo patrón, en un mismo texto, frente a una *mímesis* paulatinamente degradada, que se deja embargar de imperfecciones, rozamientos, desgastes, en donde cada nuevo ejemplar ha arrojado un mayor cúmulo de diferencias y deformidades sobre el modelo (cfr. Tena Beltrán, 2008). Sin embargo, el *remake* nos pone en la línea de la simulación y no de la imitación. No se trata de una copia, no se busca la reduplicación, sino establecer parámetros de diferencias, pautas de contraste, desvíos. Si la copia platónica se amparaba en la ley del original, en una suerte de pureza ideal en torno a la fuente que la separaba de todas sus reduplicaciones, autores como Nietzsche o Klossowski han escudriñado esa diferencia de lo mismo, ese efecto de desgaste que, en lugar de entregarnos la pureza del original y la degradación de las copias, entrevé en los simulacros una suerte de *transgresión de lo mismo*, de ruptura con las leyes de encadenamiento platónicas, en donde el efecto degradante se transmuta en juego, vibración siempre renovada, eterno retorno, variación y reciclaje continuo. El discurso que legitima el original frente a la copia se revierte, y son ahora los sucesivos simulacros los que rompen con el privilegio de la mismidad, del ser, del modelo, y se despliegan sin dependencia alguna con el original. Klossowski (2004) llega más lejos al afirmar que el arte, en tanto que creación de simulacros (copias de las prácticas legitimadas para describir lo real), deshabilita los discursos de poder, desarma sus estrategias, parodia sus leyes, anula las construcciones de signos que nos concedían la seguridad de habitar en un determinado mundo, bajo unas reglas, mediante códigos prefigurados, oscuras políticas de lo verdadero. El arte sería una suspensión lúdica del principio de realidad.

Dentro del ámbito cinematográfico, un *remake* constituye de algún modo un mapa de sugerencias que se añaden a la fuente, que la desvelan, la asimilan, pero al mismo tiempo aseguran la continuidad del modelo. Rehacer una película no es tanto homenajearla como reafirmar su existencia, ya sea por la parodia o por la consideración positiva de su factura. El *remake* nos trae, en cierta medida, la ficción del comentario, de la interpretación, las glosas y paráfrasis, pero transmutadas en

obras filmicas y no en construcciones discursivas. Constituye una suerte de texto deconstrutor *espectacular* (basado en imágenes): para la filosofía de Derrida, la deconstrucción se define como una estrategia de lectura que no disecciona el texto de origen, no trata de degradar, por medio del comentario, sus efectos estéticos, sus relaciones estructurales, estrategias de cohesión, coherencia y demás, sino que rompe con la relación entre la obra y el comentario, ocupa el hueco destinado a la exégesis, irrumpe en escena como un juego de simulación, poniéndose en lugar del texto interpretativo, el cual no ha llegado a suceder jamás. Es decir, la deconstrucción, frente a lo que se ha intentado ver, no *deconstruye* el texto junto al que aparece (la obra en sí), sino que ataja la aparición del comentario y, antes de que éste ponga en juego sus estructuras aporéticas, los diseños impostados de la razón y sus articulaciones de poder, construye en su lugar un texto en que las prácticas *logocéntricas*, de la lógica y la metafísica occidental, no utilizan su poder para apropiarse del texto. Se apuntala la razón, no el arte: deconstruir es establecer un nuevo género a medio camino entre la obra artística y las estructuras lógicas del comentario; un género desprovisto de finalidad estética y de operaciones aporéticas (o en donde tales operaciones se exponen de forma paradójica); un texto que es un hueco, que no clausura la obra y que accede a ocupar ese intersticio, el vacío que alza la interpretación. Así el *remake* presenta, a un mismo tiempo, algo de obra artística y algo de comentario: un *remake* siempre interpreta el original, establece canales de correspondencia, lecturas, alteraciones que, en último término, nos dan la clave estructural del texto primero, ponen de relieve sus estilemas principales, acumula, mediante la desviación, juegos de perspectiva y registros de lectura que, en lugar de anular o reescribir el original, lo propulsan, lo encaraman a su esencia, restituyen su experiencia de ser, para dejar fuera (en la disposición estructural del segundo film) los efectos de la exégesis y el poder acaparador de la lectura. El original permanece intocado, mientras que la copia sufre todas las secuelas de reelaboración, acumula las interpretaciones y elucidaciones, acapara los designios de la crítica, del paso del tiempo, etc.

Claro que, como en todo, hay buenos y malos *remakes*, y *remakes* de películas mejores y peores. Las producciones de Romero no iban a ser menos. Desde la interesante versión de Tom Savini de *La noche de los muertos vivientes* (1990), o la de Zack Snyder sobre *Zombi* (*El amanecer de los muertos*, 2004), hasta una moderna e inocua adaptación del clásico de 1968 rodada en tres dimensiones (*Night of the Living Dead 3D*, 2006), o la aberrante *Day of the Dead* (2008) de Steve Miner, que José Manuel Serrano Cueto definía como *falso remake* por la falta de referentes con respecto al original, la obra romeriana ha pasado por numerosos filtros, por varias voces que no han desplegado nunca con tanta autoridad ese juego de lecturas, de interpretaciones y crítica social que proponía el maestro en cada uno de sus films. La recreación de Savini propone al menos tres desvíos reseñables con respecto a la obra original, y son, por un lado, la incorporación del color, principalmente para adaptarse

a una retina ya acostumbrada a la surtida paleta de tonos y modulaciones pictóricas, junto con una caracterización del personaje de Bárbara mucho más agresiva: pelo corto y castaño, rasgos duros, capaz de reaccionar ante las adversidades y, rifle en mano, desjarretar a un par de zombis si se le ponen por delante (influencia directa de la Teniente Ripley y de la afamada *Alien*). Asimismo, el final es quizá el aspecto en donde se altera más la fuente y se ponen en funcionamiento los mecanismos de lectura y deconstrucción de forma más visible: Ben no se salva de los zombis para acabar confundido con uno de ellos por unos temibles cazadores, como ocurría en la obra principal, sino que es contagiado y asesinado con un tiro en la cabeza, mientras que Bárbara matará al personaje de Harry (el padre de familia testarudo y alcohólico, pero humano no infectado, al fin y al cabo) para contemplar, a continuación, las vejaciones que los cazadores infligen a los cadáveres. Hay, sin embargo, y junto a estos juegos de disimilitud, espacios de mismidad, estrategias de correlación que definen igualmente el alcance ideológico del *remake*, como es el hecho de que el personaje de Ben vuelva a ser de raza negra, con lo que se afirma así la lectura, vigente aún en 1990, de que la pigmentación de la piel del actor de 1968 constituye un «efecto de significación», independientemente de las razones intrascendentes que habrían provocado su elección durante el *casting*.

El otro gran *remake* que debe señalarse con respecto a las producciones de zombis romerianas sería la cinta *El amanecer de los muertos*, de 2004, en donde las discrepancias son aún mayores. La atmósfera que se respira en el film es la de una producción *hollywoodiense*, con gran cantidad de medios e impecables escenas de acción, que, si bien se distancia, y mucho, del producto original (apenas podemos apuntar el escenario del centro comercial como nexo entre ambas películas), ofrece un resultado más que interesante. La cinta maneja efectos humorísticos, recursos de tensión, persecuciones, momentos claustrofóbicos y demás estrategias escenográficas, y si bien no llega a ese manejo de la crítica social y de los modelos de consumo de la población tardocapitalista de la obra romeriana, propone una certera imagen no de lo que el zombi ha sido, sino de lo que habría de ser para impresionar al espectador del siglo XXI. Se trata de zombis rápidos, mucho más violentos y contundentes que los anteriores (influencia directa de los infectados de *28 días después*, de 2002), que consiguen poner en más de un apuro a un variopinto grupo de supervivientes. Huelga decir que la película *Shaun of the Dead (Zombies Party)*, a pesar de la referencia explícita en el título a esta cinta (*Dawn of the Dead*, en el cartel original), no puede considerarse en ningún momento un *remake* de la obra romeriana o de sus derivaciones directas, sino una producción paródica.

Mucho se ha hablado de la falta de ideas en el cine americano ante la proliferación de secuelas y *remakes* de todo tipo. Antes bien habría que ver en todo el fenómeno un efecto posmoderno de revisión del arte y de sus productos legitimados. El *remake* en cine constituye, como advertíamos, una deconstrucción *espectacular*. Es decir: es preciso reconfigurar obras anteriores y exponerlas a los avances de la

técnica, adaptarlas al lenguaje cinematográfico de hoy, recomponer sus imágenes, filtrar sus representaciones y hacerlas pasar por el rasero de una nueva retórica de lo espectacular. Se suele aducir la mala conversión de los guiones, pero es justamente el guión lo que carece de interés para el *remake*: el texto ya existe, no es preciso trabajar los diálogos, arreglar las tramas, alterar las localizaciones, etc.; lo que se está reestructurando es aquello más propiamente fílmico, lo que pertenece más estrechamente al lenguaje del cine, y es el uso de las imágenes. El *remake* comprende una *reimaginación*, no una reescritura. Su deconstrucción acontece en el plano de lo imaginario, por una cartografía de semejanzas y disimilitudes iconográficas, por el espejeo y la ensoñación visual. Esta crisis de originalidad no es otra cosa que el encuentro con la simulación, el apasionamiento por la repetición y la diferencia, ya muy lejos de las coordenadas platónicas y más en la línea de Deleuze (1988), para quien «el mundo moderno es el mundo de los simulacros». En efecto, la simulación específica del *remake* como género o como efecto deconstructor ha dado numerosas obras en cine, pero también en pintura, escultura, etc. Sin embargo, ¿existen los *remakes* en literatura? ¿Se puede *remakear* un poema, una novela? La respuesta, a primera vista, es que no, aunque veremos algunas excepciones. Y en parte la culpa de ello la tienen, cómo no, los zombis.

El *remake* define una práctica deconstructiva que deja de lado el tejido lingüístico para centrarse en las imágenes espectaculares. Cuando Avellaneda quiere escribir un nuevo *Quijote*, acepta el itinerario de la ficción cervantina y establece coordenadas de narración diferentes, pero que perpetúan o prosiguen los presupuestos originales. Las celestinas, amadises, lazarillos y demás continuaciones de nuestra tradición literaria no han hecho otra cosa que fundar nuevas aventuras, reelaborar personajes, resucitarlos, transformarlos, pero bajo el sesgo de la continuidad, por encadenamiento y prolongación de la trama. Cada original es siempre guardado a buen recaudo por todas estas producciones. Si bien es cierto que en períodos como el Medievo o el Renacimiento los *contrafactum* y reelaboraciones de temas griegos, latinos o petrarquistas estaba a la orden del día, las coordenadas, esquemas discursivos y posicionamientos ideológicos sobre lo referente a las leyes de propiedad y autoría no dan a la reelaboración de temas o semitraduccion de versos un valor determinado, un encasillamiento estricto, por lo que es imposible determinar una relación fiable entre el autor y su obra, y por lo tanto tampoco entre las sucesivas duplicaciones que van a alterar ese paradigma, luego la terminología del *remake* no acaba de ajustarse al fenómeno. Sin embargo, ésta sí funciona en el cine por cuanto que es una técnica novedosa que ha tenido que renegociar casi desde sus comienzos su relación con los parámetros de la anquilosada idea de *tradición*. Si la literatura no es otra cosa que el discurso cabal que da continuidad a las obras, y las obras no posmodernas no han hecho sino encarrilar las sucesiones, afianzar la estructura secuencial (épocas, movimientos, generaciones literarias, etc.) de la escritura de Occidente, el cine habría nacido en un terreno mucho más solitario y resbaladizo, y propondría las técnicas de

simulación como estandarte de su estatuto ontológico. Este simulacro-zombi, esta capacidad de resucitar a los muertos vivientes de la filmografía, encamina las producciones cinematográficas hacia una estructura de consumo mucho más acelerada, sin el privilegio de los originales ni las exigencias de conservación, por un constante desmontaje de la tradición fílmica y de sus discursos legitimadores. No hay «historia del cine» propiamente dicha, sus discursos no se han legitimado en una época de amplios contrastes y consumismo rápido, y el *remake* es la única salida para «traer la obra» y que no quede abocada al olvido.

Entonces el *remake* remite a las imágenes, reescribe la imaginación, nuestra enciclopedia iconográfica, y resucita las obras bajo el marco de una nueva figuralidad, como venimos aduciendo en estas páginas. Algo que se repetiría en un nuevo tipo de obras literarias que inundan las librerías y que tienen por protagonistas a nuestros purulentos amigos. Es muy difícil hablar de *remakes* literarios porque la literatura no maneja con la misma proverbial habilidad que el cine el uso de imágenes: de poco serviría *reimaginar* el *Quijote* o *La Celestina*, cuando es el código escritural y no el visual el que formaliza la obra literaria y la canoniza. La reescritura de clásicos, como está llevando a cabo recientemente la Editorial 451 y su colección *Re*, no permite el efecto de simulación con las mismas ventajas que las imágenes representativas: aunque autores de prestigio reescriban a Lope de Vega o, como se ha hecho recientemente, a Borges, el resultado no altera ni una sola línea del producto original, por lo que se tambalean las líneas de semejanza y los regímenes de similitud, es decir, no funcionan ni como simulacros ni como copias, y adquieren muy pronto el estatus ontológico de obras autónomas, aunque con evidentes apoyos intertextuales. Sin embargo, la ficción posmoderna ha configurado desde hace muy pocos años un nuevo repertorio de imágenes que nos permiten visualizar de forma diferente el artificio de las obras clásicas, y que tendría a los zombis y otros seres monstruosos como principales actores de ese escenario espectacular. Nos referimos a libros como *Orgullo y prejuicio y zombis*, publicado en castellano en 2009, de los autores Seth Grahame-Smith y... Jane Austen, en donde el primero reutiliza el clásico de la novela victoriana para introducir la representación del zombi, el efecto aterrador de la plaga y de sus imágenes truculentas. La novela ha sido un fenómeno social y después de ella ha sobrevenido toda una riada de monstruos que pretenden deconstruir no tanto la obra en cuestión, que también, como la factura discursiva que la sustenta, el monopolio que establece la tradición literaria y sus efectos de cohesión, encadenamiento, privilegio, etc., a través de la introducción de imágenes de lo abominable y de la espectacularidad gore. Encontramos curiosos simulacros como *Android Karenina*, *Robin Hood and Friar Tuck: Zombie Killers* o *Romeo & Juliet & Vampyres*. Hay además una continuación vampirizada de la obra de Grahame-Smith escrita esta vez por una autora, Amanda Grange (*Mr. Darcy, Vampire*), o las recreaciones, también austinianas, de *Northanger Abbey and Angels and Dragons*, *Sense and Sensibility and Sea Monsters*, *Mansfield Park and*

Mummies, *Mrs Darcy vs The Aliens* y *Emma and the Werewolves*, con coautorías variadas. En la misma línea decimonónica podemos encontrar la novela de Charlotte Brönte retitulada *Jane Slayre*, hasta dos versiones de las mujercitas (*Little Vampire Women* y *Little Women and Werewolves*), cuentos y narraciones infantiles que han pasado por el filtro deconstructor del terror posmoderno (*Alice in Zombieland*, *The Undead World of Oz*, *Adventures of Huckleberry Finn and Zombie Jim* o *I am Scrooge: A Zombie Story for Christmas*), novelas de contenido histórico, biografías de no-muertos y similares como *Shakespeare Undead*, *Abraham Lincoln: Vampiro Hunter* (del mismo Grahame-Smith), *Henry VIII: Wolfman*, *Queen Victoria: Demon Hunter* o *Paul is Undead*, novela sobre los Beatles donde éstos vuelven a la vida en forma de no-muertos, y finalmente superhéroes del cómic resucitados que apartan sus obligaciones como defensores de la humanidad para, simplemente, descuartizarla y comérsela (*Marvel Zombies*).

Por si la lista era corta, habría que añadir los productos patrios, con libros como *Lazarillo Z* (cuyo subtítulo es: *Matar zombis nunca fue pan comido*), *Don Quijote Z*, primera supuesta versión del clásico cervantino que el autor habría tenido que desechar por no haber pasado los filtros de la Inquisición, o la más interesante *La casa de Bernarda Alba zombi*, en edición digital gratuita, que incluye un interesante prólogo sobre el manuscrito «Z» que completaría la narración y el dramatismo del clásico lorquiano, junto a libros de trama foránea como *Zombirassic Park* o *Sherlock Holmes y los Zombis de Camford*. Al final, esta «z» destructora va a dar tanta guerra como la «a» de la *différance* derridiana.

Y es que este tipo de novelas zombificadas, vampirizadas y, en definitiva, tamizadas por la espectacularidad del gore y la iconografía del cine de terror, constituyen, a pesar de la baja calidad de muchos de los volúmenes, un intento por deconstruir, a nivel *metagenérico*, lo que ya había comenzado el zombi en solitario. En esta misma línea se habla de fenómenos como el *fanfictions* o la literatura derivativa, creaciones que democratizan el arte y revierten el privilegio asignado a los artistas, a los derechos de propiedad de los personajes y tramas, y que estarían llamados a encaminar auténticas rebeliones artísticas a lo largo de este impúber siglo XXI. La capacidad de la red de acoger novelas, cómics y filmaciones de bajo presupuesto pero con interesantes propuestas estéticas o conceptuales despoja a las grandes empresas artísticas de la tradición occidental de todos los privilegios de antaño. Muertos vivientes que se comieran a los vivos, por decirlo de algún modo. Y si bien es cierto que el *fanfiction* es tan antiguo como la *Odisea* (de hecho, el relato homérico no es otra cosa que un recopilatorio de fragmentos creado por fans anónimos que prolongaban la ficción estándar de los dioses y la mitología a mano), este tipo de simulación, de reescritura por parte de aficionados de una saga o producto original, al mismo tiempo que revierte los privilegios legales del arte burgués y la consideración del poder autorial, homenaja a la obra (la *resucita*, por decirlo en términos zombífilos) y, lejos de pretender copiarla o sustituirla, juega con

esa derivación infinita de los simulacros de la que hablábamos en las primeras líneas del capítulo, rompiendo lo que Deleuze llamaba «las líneas fuertes del ser»; en este caso, del ser de la literatura, que ve en esa agresión un crecimiento al mismo tiempo que una desnudez, una carencia o falta que no sería, por decirlo en términos blanchotianos, sino un *desobramiento* de la literatura: su ser ya no es otra cosa que la interrogación por sus límites; no el discurso que encadena y encuadra el itinerario de las obras, sino la ruptura que éstas insinúan contra todo comentario que pretende captarlas, contra la tradición, los efectos de poder de la crítica y de la mercadotecnia burguesa; una suerte de nueva literatura, de *Literatura Z*, acorde con los tiempos que corren tanto por sus regiones iluminadas como por sus recovecos más oscuros.

Quizá por ello haya que ver a Borges como uno de los más importantes autores de *fanfictions* y de este tipo de escrituras-simulacros. Su no—*remake* del *Quijote*, pertrechado a manos del personaje de Pierre Menard, simbolizaría ese movimiento de deconstrucción, esa reanimación zombi de la literatura, que aquí es llevada a cabo con la fina ironía del maestro argentino. En una charla con su editor y traductor Norman Thomas di Giovanni, Borges contó haber leído el *Quijote* en edición inglesa con tan sólo diez años. Cuando llegó, tiempo después, al original cervantino, creyó estar ante «una mala traducción» que habría de desilusionar al joven literato. ¿Quién podría contradecirle? La redacción en castellano del *Quijote* de Cervantes es un hecho ciertamente contingente, aleatorio, que no puede plantarle cara al fenómeno de la lectura. El privilegio de la redacción se derrumba ante cada lector que decide poner todas las máscaras del texto, que apuesta por enfrentar las palabras a sus propios espejos, a sus abismos de repetición y simulación. En el texto-reseña de Borges, su ensayo-ficción sobre la obra menardiana, se especula con la posibilidad de que un escritor francés de principios del siglo xx se hubiera lanzado a la ardua tarea de escribir el *Quijote*. ¿Reescritura, plagio, homenaje o *remake*? Todos y ninguno. Borges rompe el delgado hilo que anuda la mismidad para resquebrajar así las fronteras del ser, para encontrar, en esa deriva de lo mismo, lo auténticamente diferente. La obra-zombi de Menard en ningún momento trata de parecerse a la obra cervantina, y lo consigue justamente por el trabajo que emprende, por el rodeo máximo de las palabras que obliga a moverse entre las riberas de la identidad y la diferencia, y a establecer, de lenguaje a lenguaje, un vacío infinito que no pueden llenar todas las palabras del mundo. Aparentemente, ambos textos son iguales, las palabras no dejan de espejarse unas a otras, pero las obras son completamente distintas, nos dice Borges. Menard escribe el *Quijote* para mostrarnos que se ha escrito muchas veces, demasiadas, cabría añadir, en un juego de equilibrios entre lo distinto y lo mismo que a cada paso rompe con la cordura de la interpretación. El *Quijote* de Menard borra la historia que intercede entre ambos *Quijotes*, pero sobre todo borra la historia misma del *Quijote*, borra su tradición, borra su literatura, para permitirnos leer por primera vez el *Quijote*. Porque si algo no ha podido hacerse desde 1605 —ni tan siquiera el propio Cervantes— es leer en paz este libro infinito.

Sin Cervantes, sin cervantistas, sin cervantismos: el *Quijote* en su filón no expoliado, la veta horra de impurezas de su palabra. El éxito de Menard consiste en haber roto con ese documentalismo de la literatura, con su naturaleza testimonial, para mostrar cómo las obras, aun tocándose, aun repitiéndose, no pueden ocupar nunca el mismo lugar, no pueden parecerse a sí mismas, y deben postrarse ante el hueco que irrumpe en ellas y que hace de las obras amasijos abiertos, obras *desobradas*, cadáveres con todo al aire.

Probablemente, el *Quijote* de Cervantes sea una de las mejores obras literarias que alcance a producir la humanidad, pero el *Quijote* de Menard le aventaja en tan sólo un aspecto. Cervantes escribió el *Quijote*, realizó una obra inmortal, alcanzó a dar con las palabras acertadas para tal empresa. Sin embargo, Menard tuvo que concretar cada una de esas palabras en un largo periplo, tuvo que argumentarse a sí mismo cada resolución, tuvo que desechar todas las demás obras para escribir su *Quijote*, algo que no le ocurrió al autor castellano. El *Quijote* de Cervantes podrá ser la mejor obra de toda la literatura escrita o por escribir, pero el *Quijote* de Menard es todas aquellas obras, todo lo que ha quedado en el camino, toda la literatura hasta llegar al *Quijote*, cada palabra, cada posible comienzo, las infinitas resoluciones, cada decisión, cada tachón, y todo lo que vendrá. El texto de Cervantes nació mediante la escritura. El de Menard mediante la tachadura: ello lo define como el texto de todos los textos, de todas las huellas, pero también de todas las ausencias. En el *Quijote* de Menard la literatura entera ha tenido que ser borrada para que la obra pueda aparecerse ante nosotros.

EJEMPLO DE ZOMBIFICACIÓN. GARZILASO DE LA VEGA

Luego dirigiré mis pasos hacia las regiones infernales y haré que suban los muertos, que devoren a los vivos, multiplicaré el número de muertos a expensas de los vivos.

Epopéya de Gilgamesh, Tablilla III

En tanto que de bubas y gangrena...

GARZILASO DE LA VEGA

Los muertos vivientes son un tema manido en la literatura, como también lo fueron en los mitos. La primera obra de nuestra tradición escrita, *La epopeya de Gilgamesh*, ya anunciaba esa proliferación de cadáveres que habrían de vagar por la tierra y superar en número a los vivos. Del mismo modo, en un relato de *Las mil y una noches* se muestra la figura de un príncipe exiliado que combate contra una familia de *ghouls* o muertos revividos, los esclaviza y los convierte al islam. Egipto compuso el *Libro de los muertos*, judíos y cristianos dejaron en la Biblia varias advertencias de difuntos que abren sus tumbas y que caminan entre los vivos, y la mitología grecorromana nos trajo algún que otro personaje como Orfeo o Eurídice que habían intentado traspasar como fuera ambos mundos. Otras fuentes mitológicas, como las narraciones de los países nórdicos, describen criaturas renacidas o *revenants* que no obtuvieron el descanso eterno del Valhalla y volvían a la tierra en forma de seres protectores o vengativos, y que podían incluso reclamar los cuerpos que ocuparan en vida. Según Claude Lecouteux, en su libro *Fantasma y aparecidos en la Edad Media* (1999), los *muertos recalcitrantes*, aquellos que regresaban de la oscuridad para tomar represalias o que no habían conseguido hallar cristiana sepultura (ahogados, víctimas de accidentes, desaparecidos), eran capaces de retomar sus vidas como autómatas sin alma negándose a abandonar los quehaceres cotidianos. Algunos de estos muertos, incluso, llegarían a conformar bandas o grupúsculos de caminantes que atemorizarían a los vivos, muy a la manera de la versión ibérica de la Santa Compañía.

A pesar de todo este caldo de cultivo, no sería hasta la publicación, en 1697, de *Le zombi du Gran Pérou ou La comtesse de Cocagne*, de Pierre-Corneille de Blessebois, cuando el zombi entra a formar parte de la literatura con nombre propio. El relato describe con cierta fidelidad las intrigas del propio Blessebois en su intento de medrar entre las clases nobles afincadas en el Perú, haciéndose pasar por hechicero y engañando a varios miembros de la aristocracia con la artimaña de supuestos zombis que actuarían bajo sus órdenes. Un siglo después, en 1797, el libro *Description*

topographique et politique de la partie espagnole de l'isle Saint-Domingue vuelve a hacer referencia explícita al zombi. El autor, Moreau de Saint-Méry, se limita a definir el significado de este término criollo como «espíritu o fantasma», sin más indicaciones. Con la publicación de W. B. Seabrook de *The Magic Island*, en 1929, el término alcanza una mayor difusión en la cultura USA, hasta dar sus primeros pasos en el cine y convertirse en el fenómeno de masas que ya hemos tratado en nuestro estudio. Hoy hay infinidad de producciones sobre zombis, algunas originales (la editorial Dolmen tiene una exclusiva «Línea Z» para publicaciones del género) y otras con ese afán deconstructor que ya vimos, o incluso poemas de no-muertos como los que componen el libro *Zombie Haiku* (2008), de Ryan Mecum, aún sin traducción, que ofrece sublimes joyas de la poesía de meditación zombi como la que sigue:

Brains, BRAINS, BRains, brains, BRAINS.

BRaiNS, brains, Brains, BRAINS, BRains, brains, BRAINS.

BRAINS, BRains, brains, BRAINS, brains.

Cerebros, cerebros y más cerebros. O una un poco más elocuente:

*Lying on the road,
a few ate until they burst.
I eat what burst out.*

Que podría traducirse como: «Tirado en el camino, / algunos comieron hasta reventar. / Puedo comer lo que estalló.» La composición del haiku, que constituye la mínima expresión de un pensamiento, de una sensación o de un paisaje, relata, como decía Matsuo Basho: «lo que está sucediendo en este lugar, en este momento». En sus versos se borran las fronteras entre el sujeto y el objeto, se atiende a una iluminación de lo que nos rodea, se concentra en el instante la percepción del mundo y su emoción plenaria. El zombi, tal y como hemos visto, estaría igualmente apegado al acontecimiento (ir hacia la presa, comer, buscar más comida), y apenas tendría tiempo para todo el entramado lógico que pone en juego el diseño de la textualidad de Occidente. Basta comparar la estructura del soneto, a modo de silogismo (dos cuartetos expositivos, dos tercetos resolutivos, y siempre con un último verso a modo de estallido final o *epifonema*), que ha definido cinco siglos de poesía europea, frente a la sencillez de esta pequeña pieza japonesa: tres versos, de cinco, siete y cinco sílabas, y recursos de extrema sobriedad. Poesía de la *presencialización*, del instante, de lo inmediato, de manera muy diferente a todas las estrategias de mediación que conforman la experiencia estética en Occidente, el haiku señala esa fugacidad de lo concreto, el mundo en devenir, la experiencia infranqueable, insustituible, de este instante que ha pasado y del que sólo hemos podido retener unas briznas. El mundo

no significa, se hace presencia, *parusía*, se carga emotivamente de una percepción, se adueña del poeta y no al revés, como si ese vaciamiento que propone la filosofía zen pudiera proyectarse en el haiku y acceder así a su experiencia de totalidad y de desahucio.

No queríamos finalizar nuestra aproximación al zombi y a la *literatura Z* sin una pequeña aportación al género. Ya dijimos que este tipo de reposiciones o *remakes* literarios que han caído como una plaga por las librerías de medio mundo constituyen un efecto de escasa raigambre literaria, en parte por un fenómeno de *espectacularidad*, de intromisión de las imágenes y de su relativa escasa importancia dentro de las obras de la literatura: el zombi y sus monstruosos amigos introducen en ellas una iconografía de lo desproporcionado, gore y sanguinolento que rompe con las bases de su retórica visual. Se trata de una *deconstrucción cinematográfica*. Pues bien: la tradición literaria a menudo deja pequeños adelantos o *previews* que afirman la atemporalidad de los mecanismos artísticos. Es el caso del destino de las obras de Garcilaso de la Vega, el gran poeta del Renacimiento español. A los pocos años de su muerte, el autor Sebastián de Córdoba reescribe algunos sonetos de Garcilaso desde la espectacularidad de las imágenes de lo sacro, a través de la iconografía del dolor, el sacrificio, la beatitud. Este poeta redacta un «Garcilaso a lo divino» en el cual las imágenes y el sentido precipitan la unión del hombre y la divinidad. Alrededor de dos de cada tres versos del texto final y la mitad de las rimas se corresponden con la factura de Córdoba, lo que augura un notable desligamiento de las formas del original para favorecer la lectura recta, religiosa y pía de las obras del gran poeta del Renacimiento. Si, como ya dijimos, no hay mucha diferencia entre la visión de lo insoportable que propone el gore y la que propone la divinidad y lo sacro, podemos trazar, de manera un tanto distinta a como lo hiciera Sebastián de Córdoba, un *contrafactum no-muerto* de algunos poemas garcilasianos, una «zombificación» que acerque el a veces árido rigor del soneto a las ensoñaciones de la mitología zombi, como ocurriría, por poner un ejemplo, en el famoso soneto XIII, reelaboración, a su vez, de un fragmento ovidiano de *Las metamorfosis*. Y qué mejor metamorfosis que la de un cadáver que comienza a caminar y a perseguir a la pobre Dafne:

SONETO XIII

A Dafne ya los brazos le caían,
y en huesos y tendones se mostraban;
y cual madeja vi que se tornaban
los cabellos que ahora oscurecían.

De pústulas y costras se cubrían
los tiernos miembros, que aún bullendo estaban:
los blancos pies en tierra se clavaban,

y en inmundos andrajos se volvían.

Aquel que fue la causa de tal daño,
a fuerza de morder, menguar hacía
el cuerpo de la ninfa, ya difunto.

¡Oh miserable plaga! ¡Oh mal tamaño!
¡Que con morderla disminuya al punto
la causa y la razón que perseguía!

El lector podrá encontrar fácilmente una reproducción del original y comparar las diferencias. Nuestro *remake* describe a un infectado (el propio Apolo del mito original, pero también cualquier merodeador suelto) que, en lugar de precipitarse sobre la ninfa Dafne con intención de poseerla, ve en ella a su presa y no quiere otra cosa que morder todos sus miembros. Si Garcilaso describía ese instante de transformación del cuerpo de mujer en árbol (*Dafne* no significa otra cosa que *laurel*), la «metamorfosis» es ahora de no infectada a zombi. Los brazos se desmenuzan, afloran los huesos y tendones, los cabellos enrarecen, afloran las pústulas y los pies se convierten en andrajos, todo ello mientras el cazador devora a la víctima aprovechando dramáticamente los últimos instantes antes de que se consume la transformación: mientras que Garcilaso hablaba de un Apolo llorón que hacía crecer con sus lágrimas el cuerpo-árbol de su víctima y con él la causa de sus cuitas amorosas, nuestro zombi tiene que apurar más y más las mordeduras antes de que éstas acaben por convertir a la ninfa en carne infectada e incomedible.

Otro ejemplo podemos hallarlo en este *contrafactumzombi* del famoso soneto XXIII:

SONETO XXIII

En tanto que de bubas y gangrena
se muestra la color en vuestro gesto,
y que vuestro mirar vacío, descompuesto,
hacia su presa marcha y no refrena;

y en tanto que el cabello, que en la vena
del oro se escogió, con vuelo presto
por el otrora cuello blanco, enhiesto,
y que hoy se anuda, cae y desordena:

comed de esta mi alegre primavera
el dulce fruto, antes que el airado

tiempo cubra de nieve la alta cumbre.

Marchitará la carne este bocado,
juntas se trocarán en calavera
nuestras bocas bajo la podredumbre.

El poema recurre al tópico horaciano del *Carpe diem*. Aprovecha el día, goza la vida, antes de que tu belleza acabe. Sin embargo, el autor no va a cantar aquí a ese cuerpo femenino expuesto a la amenaza de la vejez, sino a su querida amada zombi, cuyo aspecto ya no tiene el color de antaño de rosas y azucenas, símbolos, respectivamente, del equilibrio entre la pasión y la pureza, porque la necrosis se ha cebado en ella, ha llenado su rostro de pústulas y ha hecho caer los cabellos. El yo poético, acorde con la retórica renacentista y las fórmulas heredadas del amor cortés, acepta el sacrificio ante la amada y exige ser mordido para acatar estrictamente, como dirá Quevedo algunos años después, un *amor constante más allá de la muerte*.

Por último, de nuevo reescribimos un mito clásico de la mano del soneto XXIX, aquel que nos muestra los amores apasionados de Hero y Leandro.

SONETO XXIX

Pasando el mar Leandro el contagioso
del mal que en las entrañas le está ardiendo,
esforzó el viento, y fuese embraveciendo
el agua con un ímpetu furioso.

Vencido del trabajo presuroso,
contrastar a las ondas no pudiendo,
y más del bien que allí perdía muriendo,
que de su propia muerte congojoso,

como pudo, esforzó su voz cansada,
y a las ondas habló de esta manera
antes de que llegada sea su hora:

«Ondas, pues no se excusa que yo muera,
dejadme allá llegar, y a la tornada
sofocad este mal que me devora.»

El poema muestra a un Leandro infectado que aún no ha completado el proceso de transformación y que, a pesar de todo, decide cruzar por última vez el estrecho que lo separa de la sacerdotisa Hero. En un claro efecto dramático, Garcilaso narra cómo

el joven se enfrenta a las olas y les solicita al menos una noche más para encontrarse con su amada. A su vuelta, las embravecidas aguas del Helesponto podrán reclamar su vida y, con ella, el mal de la infección zombi que le devora por dentro.

Ending

CONCLUSIONES: EL CONCEPTO ZOMBI

Aun así, otros dicen que era, y siempre había sido, tan sólo una metáfora.

Medea, en *Otto; or, Up with Dead People*

Vampiros y zombis parecen, más que nunca, las metáforas más apropiadas para caracterizar el dominio del capital.

MICHAEL HARDT y ANTONIO NEGRI,
El trabajo de Dionisos

Al hablar del zombi, hemos tocado lo irrepresentable, hemos naufragado en los efectos discursivos del poder, en sus códigos semióticos, las trabas del capitalismo, sus estrategias mediáticas y publicitarias, la formación de individuos narcisistas y las prácticas tecnoafectivas que los definen. En cierto modo, a lo largo de estas páginas no hemos hecho sino elaborar un texto que paradójicamente podríamos definir como *filmico*. Breves acercamientos (*zooms*), rápidas pasadas de un tema a otro, planos, contraplanos, improvisaciones de cámara al hombro, *travellings* y panorámicas, *steadycam* de seguimiento para temas concretos, contrapicados de ideas, etc. No hemos tratado de construir, en ningún momento, un texto compacto, un armazón de poses académicas, ni mucho menos una suerte de tratado enciclopédico sobre la mitología cinematográfica del zombi, sino un libro-DVD que el lector puede rebobinar a placer, saltarse escenas, (h)ojear tal o cual apartado, abrir, prestar, usar, rayar, romper...

Antes del fundido a negro final debemos insistir un poco más en qué era para nosotros el zombi. A través de estas secciones o *pistas* hemos reflexionado no tanto en la repercusión mediática del fenómeno zombi, aunque ésta sirva de soporte y rampa para propulsar nuestro trabajo, sino en la mitología del zombi, en su función *mítica* (miedo al otro, animalización del ser humano, brutalidad, amoralidad, etc.) y en las metáforas que se derivan de sus formas de organización social en relación con el capitalismo y el fenómeno de la posmodernidad. El zombi, como metáfora, nos permite acceder al mundo que nos rodea desde una visión compleja de la propia cultura. No sólo se trata de «estudiar al zombi» de cuño romeriano, lo cual no dejaría de plantearse como una catalogación de la filmografía, clasificación por géneros, época o autores; ni tan siquiera del estudio de la propagación del fenómeno a otros medios como la literatura o el videojuego, sino que habría que entender estas páginas como un intento de analizar qué papel desempeña la concepción del zombi en una sociedad como la nuestra, postrada ante el capitalismo, animada por una falta de relación con sus vecinos pero perfectamente mediatizada, capaz de conocer a tiempo real lo que pasa en la otra parte del globo pero no a quien más cerca está de uno, como si la tecnología nos hubiera desligado de las funciones primarias, instintivas, y

el zombi sirviese, al mismo tiempo, como recuerdo y temor ante esa animalidad que se ha perdido, como horror al progreso (la pandemia siempre obliga a la humanidad a volver a un estadio primitivo, a las sociedades tribales, a la supervivencia desgarradora), porque, en cierto modo, el no-muerto es la personificación apocalíptica de lo desconocido hecho hombre, del hombre hecho amenaza para sí mismo. No hemos querido en ningún momento apoyarnos en la figura del zombi como algo más o menos verosímil, basado en el folclore haitiano y avalado por importantes estudios antropológicos. Ni tampoco nos interesaba demasiado el engendro de la pantalla de cine. El zombi es, en nuestro estudio, no otra cosa que un artefacto cultural, una herramienta mítica para producir un determinado efecto de significación, un psiquismo, una síntesis conceptual *necesaria*. Decían Deleuze y Guattari que el objetivo de la filosofía era crear diferentes tramas o dispositivos nocionales a partir de los cuales conformar nuestra visión del mundo, establecer modelos explicativos coherentes o, cuando menos, asimilables por una determinada cultura, bajo el sello de un paradigma históricamente determinado. El zombi representa en este punto el mito del hombre posmoderno, aunque su posición sea la de la simulación y la deriva, como si en esos seres cochambrosos y famélicos el ser humano pudiera hallar respuestas a preguntas que aún no había logrado formularse. Esos interrogantes serían, en cierto modo, el objeto de nuestro estudio.

El zombi constituye una idea. Un *zombi conceptual* que a su paso arrastra todo lo que encuentra, se clava todo lo que pilla, recibe disparos, una barra de metal lo atraviesa, un destornillador, metralla, polvo, etc. Así funciona nuestro trabajo: remolcar cosas, imágenes, tramas, ligaduras y conexiones.

Porque el zombi es un problema de escritura. Como concepto, al menos, actúa a la manera de resorte discursivo, de espacio de proyección y condensación. Toma cualquier cosa, construye con ella todo un aparato textual, y restablece las coordenadas de tu realidad desde ahí. Foucault hablaba de una *caja de herramientas*: no es necesario acudir a los sistemas acabados de los grandes filósofos, ni pretender imitarlos. Basta con coger una pieza de aquí, otra de más allá. Una filosofía-Lego, un pensamiento *bricoleur*: utilizar los códigos culturales, acapararlos, unir los puntos como en los juegos infantiles que nos ofrecían al final una silueta, sólo que esta vez el acabado depende más del azar de la escritura que de lo que nos había sido impuesto. Una escritura *despotenciada*, entonces, que pretende no tanto acaparar un poder, certificar la verdad o prescindir de las mentiras que se solapan sobre tal o cual asunto, sino que utiliza ambas como materiales para su trazado. No fijar, sino navegar entre las identidades y las diferencias, lanzar las palabras y construir las correspondencias imposibles, los juegos de lenguaje más rebuscados, y destruirlos para comenzar la partida. El zombi es la metáfora cero, la zona cero del lenguaje.

Hemos creado al zombi como concepto. Un concepto que lo arrastra todo, que sirve como hueco para la estructura de significación del mundo actual, un signo cero, un punto desde donde reiniciar el sistema y volver a pensarlo. Como la noción de

maná que aporta Lévi-Strauss al estructuralismo, el concepto de zombi hace rodar el sistema, desencadena la estructura desde un punto fijo. Conceptosprótesis: un brazo aquí, un pie allá, la sempiterna mano cortada del no-muerto aferrándose a una verja. Con una diferencia con respecto a la propuesta del antropólogo francés, y es que no existe el *maná* en cuanto tal, no hay signocero determinado, la posición privilegiada que deja pasar, sin más, a todos los signos del sistema, sino la posibilidad de *vaciamiento* de cualquier signo, de arranque desde cualquier punto dentro del radio de experiencias culturales, para, a partir de ahí, pensar todo el sistema, escribir todas las relaciones, fundar las identidades y los encadenamientos bajo una nueva perspectiva. Corta y pega. Igual que el confundido afásico que analiza Foucault: todas las clasificaciones son posibles. El concepto-zombi que proponemos representa un punto que, a modo de paciente cero, de origen de la plaga, permite extenderse a cualquier otro punto del sistema. Podemos coger este o aquel signo, comenzar la tarea desde una esquina u otra, y, a partir de ahí, establecer una escritura, una composición de lugar. Cualquier espacio puede servirnos como origen para la propagación, cualquier signo es un *maná* potencial, a condición de que se vacíe lo suficiente como para elaborar todos los posibles discursos, todos los enlaces y encarrilamientos, forjar identidades y repeler parecidos, siempre con la intención de *escribir*, de entregar al espacio de la página las diferentes experiencias de nuestra realidad. El zombi es un problema de escritura, como ya hemos dicho, con el que infectar cualquiera de los signos que componen nuestros códigos culturales y, desde ahí, volver a pensarlos nuevamente.

Material adicional

ESCENAS ELIMINADAS

A continuación, y a la manera de las producciones fílmicas, adjuntamos algunos contenidos extra que no han hallado cabida a lo largo del análisis y que, por otro lado, proponen reflexiones que puedan ser reutilizadas por el lector o que sirvan para ampliar la mitología zombi y su panteón conceptual. Constituyen «escenas eliminadas» que completan y amplían el producto. Edición sólo para coleccionistas.

En cierto modo, el zombi quisiera borrar todas las historias del ser humano, todo su devenir histórico, y, sobre ese espacio, obligarnos a una nueva vivencia del tiempo, a una visión no histórica de la realidad. Francis Fukuyama destruyó teórica y conceptualmente la era de la Historia, la versión histórica de nuestra experiencia vital. Los zombis, algo menos conceptuales, pero igual de decididos, creen que ese fin de la Historia pasa por alimentarse de todos los seres históricos que surgen a su paso.

La masificación zombi, el Apocalipsis que le toma la palabra, representa ese miedo a la globalización y sus peligros. No debe extrañarnos, entonces, que las producciones sobre zombis se hayan intensificado en la época de Internet: todos tenemos el poder de apretar una tecla, todos pertenecemos a esa masa que pulsa teclados, que ha sustituido el contacto directo por el poder artificial de los periféricos computacionales.

No debería dejar de asombrarnos el origen de la palabra *slogan*, o su castellanización eslogan. Elias Canetti nos recuerda las implicaciones entre el término y las huestes de no-muertos que guían nuestro trabajo. Algunos pueblos, nos dice, se imaginan a sus muertos o a cierto número de ellos como ejércitos combatientes. Entre los celtas de la tierra montañosa escocesa el ejército de los muertos es designado por una palabra especial: *sluagh*. En las noches escarchadas, luminosas —narra el autor—, se puede ver y oír cómo sus ejércitos avanzan unos contra otros y se repliegan, se repliegan y vuelven a avanzar. Después de una batalla su sangre tiñe de rojo farallones y rocas. La palabra *ghairm* significa «grito, llamada», y *sluagh-ghairm* era el grito de guerra de los muertos. Más tarde se convirtió en la palabra *slogan*. Los gritos de combate de nuestras masas modernas derivan de los ejércitos de muertos de las tierras montañosas.

Curiosamente, uno de los primeros zombis cinematográficos respondía al nombre de *Carrefour*, interpretado por el actor Darby Jones, un hombre de raza negra y con una apabullante presencia física. El nombre, a pesar de su vinculación con una conocida cadena de supermercados, se refiere a una divinidad o *loa* haitiana que

vigilaba, como su nombre indica, los cruces de caminos.

Nietzsche y los muertos vivientes. En la cutre película *Zombie Strippers* (2008) hay al menos un par de cosas reseñables. Una de ellas es el curioso inicio con su crítica al modelo político americano y a sus baremos electorales del futuro: George Bush sale elegido por cuarta vez, junto con el vicepresidente Arnold Schwarze... *Terminator*, para que nos entendamos. A continuación se enumeran las diferentes guerras en las que el gobierno *yankee* anda atareado. El segundo suceso que reclama nuestra atención son las atentas lecturas a lo largo del metraje de la actriz porno Jenna Jameson de la obra de Nietzsche (?). Ironía, sarcasmo. Vaya usted a saber. Aunque no acaba ahí la cosa. La *stripper* dedica sus descansos a echar una ojeada a las obras del pensador alemán, pero, una vez que ha sido infectada y se convierte en zombi, la cosa cambia: ¡Nietzsche se ha convertido en un libro de humor! Una desfigurada Jenna Jameson se ríe a pierna suelta con la lectura del filósofo. Por si alguien pensaba que no podía deconstruirse a Nietzsche.

La muerte del autor. Foucault, Barthes y otros han pronosticado la muerte del autor (o, más concretamente, de la *autoría*) como signo de la posmodernidad literaria. Alguno podrá pensar que los nombres que se encajan en las portadas son entonces los de aquellos muertos vivientes que siguen apegados a la máquina de escribir o al portátil. Algo de cierto hay: la categoría *autor* se sumerge en la horda, en la plaga de efectos comerciales, publicitarios, etc. No existe el autor, autor de carne y hueso (y vísceras), sino su simulacro zombi, adherido a los designios de la moda. Su legitimidad como artífice del producto estaría ahora por los suelos: el libro es de todos, o cuando menos estéticamente pertenece al lector, y aunque el creador escriba la obra y cobre por ello, su posición dentro de ésta ha perdido relevancia, una relevancia que no es otra cosa que una función social y legislativa (a alguien tiene que culpar el poder si el libro mete la pata). Entonces, la literatura ya no es el conjunto de obras, sino los mecanismos que participan de su producción, del mismo modo que la economía no es un lote de mercancía sino toda una serie de prácticas relacionadas con el intercambio, la plusvalía y el consumo. De hecho, estas páginas fueron escritas por un zombi entre otros tantos.

CRÉDITOS

FILMOGRAFÍA

- 28 días después* (2002). Reino Unido. Director: Danny Boyle.
- 28 semanas después* (2007). Reino Unido. Director: Juan Carlos Fresnadillo.
- amanecer de los muertos, El* (2004). Estados Unidos. Director: Zack Snyder.
- Beyond Re-Animator* (2003). España. Director: Brian Yuzna.
- Braindead. Tu madre se ha comido a mi perro* (1992). Nueva Zelanda. Director: Peter Jackson.
- Day of the Dead* (2007). Estados Unidos. Director: Steve Miner.
- Dead Snow* (2009). Noruega. Director: Tommy Wirkola.
- día de los muertos, El* (1985). Estados Unidos. Director: George A. Romero.
- diario de los muertos, El* (2007). Estados Unidos. Director: George A. Romero.
- Fido* (2006). Canadá. Director: Andrew Currie.
- horde, La* (2009). Francia. Director: Yannick Dahan, Benjamin Rocher.
- I Walked with a Zombie* (1943). Estados Unidos. Director: Jacques Tourneur.
- invasión de los ladrones de cuerpos, La* (1956). Estados Unidos. Director: Don Siegel.
- Night of the Living Dead 3D* (2006). Estados Unidos. Director: Jeff Broadstreet.
- noche de los muertos vivientes, La* (1968). Estados Unidos. Director: George A. Romero.
- noche de los muertos vivientes, La* (1990). Estados Unidos. Director: Tom Savini.
- novia de Re-Animator, La* (1990). Estados Unidos. Director: Brian Yuzna.
- Otto; or, Up with Dead People* (2008). Alemania-Canadá. Director: Bruce LaBruce.
- Partido Alternativa Zombi* (2010). España. Director: Joan Bentalle. Cortometraje.
- Plan 9 del espacio exterior* (1959). Estados Unidos. Director: Ed Wood Jr.
- Re-Animator* (1985). Estados Unidos. Director: Brian Yuzna.
- [*Rec*] (2007). España. Director: Jaime Balagueró y Paco Plaza.
- [*Rec2*] (2009). España. Director: Jaime Balagueró y Paco Plaza.
- regreso de los muertos vivientes, El* (1985). Estados Unidos. Director: Dan O'Bannon.
- Resident Evil* (2002). Reino Unido-Alemania-Francia. Director: Paul W. S. Anderson.

resistencia de los muertos, La (2010). Estados Unidos. Director: George A. Romero.

serpiente y el arco iris, La (1988). Estados Unidos. Director: Wes Craven.

Thriller (1983). Estados Unidos. Director: John Landis (videoclip musical).

tierra de los muertos vivientes, La (2005). Estados Unidos-Canadá. Director: George A. Romero.

White Zombie (1932). Estados Unidos. Director: Victor Halperin.

Zombi—Dawn of the Dead (1978). Estados Unidos. Director: George A. Romero.

Zombi 2 (1979). Italia. Director: Lucio Fulci.

Zombie Strippers (2008). Estados Unidos. Director: Jay Lee.

SERIES DE TELEVISIÓN, CAPÍTULOS SUELTOS

Dead Set. Muerte en directo (2008). Cinco episodios.

Highschool of the Dead (2010). Doce episodios.

Simpson, Los (1989-2010). Episodios *Especial Halloween de los Simpson III* y *Especial Halloween XX*.

Walking Dead, The (2010). Seis episodios.

CÓMICS

Davies, Guy, y Frissen, Jerry (2008): *Los zombies que se comieron el mundo*, Norma Editorial.

Kirkman, Robert, *et al.* (2008-2010): *Los muertos vivientes* (The Walking Dead), Planeta de Agostini.

—, *et al.* (2007-2010): *Marvel Zombies*, Panini.

Romero, George A., *et al.* (2004-2005): *Toe Tags*, DC Comics.

Sato, Daisuke, y Sato, Shouji (2006-2010): *Highschool of the Dead*, Glénat [hay trad. esp.: *Apocalipsis en el instituto*, Glénat].

VIDEOJUEGOS

- Dead Island* (2011). Compañía: Deep Silver, Techland. Varias plataformas.
- Dead Rising* (2006). Compañía: Capcom. Segunda parte de 2010. Varias plataformas.
- House of the Dead, The* (1996). Compañía: Sega. Cuatro partes y secuelas. Varias plataformas.
- Left 4 Dead* (2008). Compañía: Valve Software. Segunda parte de 2009. Plataforma: Xbox 360 y PC.
- Plants vs Zombies* (2009). Compañía: PopCaps Games. Plataformas: Microsoft Windows y Xbox 360.
- Resident Evil* (1996). Compañía: Capcom. Cinco partes numeradas y diversas secuelas. Varias plataformas.
- Zombies Ate My Neighbors* (1993). Compañía: LucasArts. Plataformas: Mega Drive y Super Nintendo.

BIBLIOGRAFÍA WEB

(última consulta, 1-1-2011)

- <http://amanecerzombie.foroes.net/>
- <http://consc.net/zombies.html>
- <http://loszombiesatacan.blogspot.com/>
- <http://zombi-blogia.blogspot.com/>
- <http://www.allthingszombie.com/>
- <http://www.zombieconnect.com/>
- <http://www.zomicz.com/zms/>

NOVELAS Y RELATOS DE TEMÁTICA ZOMBIS

- Adams, John Joseph, *et al.* (2009): *Zombies*, Barcelona: Minotauro.
- Barquero, Miguel (2010): *American zombie*, Granada: Grupo Editorial AJEC.
- Blessebois, Pierre-Corneille de (1697): *Le zombi du Gran Pérou ou La comtesse de Cocagne*.
- Brian, James (2009): *Zombis rubias*, Madrid: La Factoría de Ideas.
- Brooks, Max (2008): *Guerra Mundial Z*, Córdoba: Almuzara.
- (2008): *Zombi: Guía de supervivencia*, Córdoba: Almuzara.
- González G., Azael (2010): *Don Quijote Z*, Palma de Mallorca: Dolmen.
- González Pérez de Tormes, Lázaro (2009): *Lazarillo Z. Matar zombis nunca fue tan divertido*, Barcelona: Debolsillo.
- Grahame-Smith, Seth, y Austin, Jane (2009): *Orgullo y prejuicio y zombis*, Barcelona: Umbriel.
- Kilpatrick, Nancy (2009): «La era de la aflicción», en Adams, John Joseph, *et al.*, *Zombies*, Barcelona: Minotauro.
- Link, Kelly (2009): «Planes de emergencia zombie», en Adams, John Joseph, *et al.*, *Zombies*, Barcelona: Minotauro.
- López Aroca, Alberto (2010): *Sherlock Holmes y los Zombis de Camford*, Palma de Mallorca, Dolmen.
- Loureiro, Manel (2009): *Apocalipsis Z: Los días oscuros*, Barcelona: Plaza & Janés.
- Lovecraft, Howard Philip (2010): «Herbert West, reanimador», en Palacios, Jesús, ed., *La plaga de los zombis*, Madrid: Valdemar (pp. 231-270).
- Márquez Periano, José Antonio (2010): *Zombirassic Park*, Edición Pdf, Madrid: Medea Editorial.
- Matheson, Richard (2007): *Soy leyenda*, Barcelona: Minotauro.
- Mecum, Ryan (2008): *Zombie Haiku*, Cincinnati: How Design Books.
- Palacios, Jesús, ed. (2010): *La plaga de los zombis*, Madrid: Valdemar.
- Saint-Méry, Moreau de (1796): *Description topographique et politique de la partie espagnole de l'isle Saint-Domingue*, Filadelfia.
- Skipp, John, y Spector, Craig, ed. (1990): *El libro de los muertos*, Madrid: Ultramar.
- Towers, M., y Greenfield, J. D. (2009): *Oh no! Voy a convertirme en zombi!*, Edición Gratuita Pdf: Ed. Bubok.
- Wellington, David (2009): *Zombie Island*, Barcelona: Timun Mas.
- (2009): *Zombie Nation*, Barcelona: Timun Mas.
- (2009): *Zombie Planet*, Barcelona: Timun Mas.

BIBLIOGRAFÍA SOBRE ZOMBIS Y CINE DE TERROR

- Crespo, Borja (1998): *La noche de los muertos vivientes. El infierno que camina*, Valencia: Midons Editorial.
- Davies, Wade (1986): *La serpiente y el arco iris*, Buenos Aires: Círculo de Lectores Argentina.
- Fernández Carrillo, Lorena (2008): *La noche de los muertos vivientes (1968)*, en *Alonso Cano. Revista andaluza de arte*, n.º 18, tercer trimestre, año 5.
- Flanagan, Owen, *et al.* (1995): «Zombies and the Function of Consciousness», en *Journal of Consciousness Studies*, vol. 2, n.º 4, pp. 313-321.
- García Romero, Ángel (1994): «La noche de los muertos vivientes», en *Quatermass*, especial Ciclo de Cine Fantástico de Bilbao, junio, pp. 25-31.
- Gómez Rivero, Ángel (2009): *Cine Zombi*, Madrid: Calamar.
- Gubern, Román (1969): *Historia del cine*, Barcelona: Dánae.
- Lanier, Jaron (1995): «You Can't Argue with a Zombie», en *Journal of Consciousness Studies*, vol. 2, n.º 4, pp. 333-345.
- Latorre, José María (2007): «La noche de los muertos vivientes», en Navarro, Antonio José (coord.), *American Gothic, el cine de terror USA 1968-1980*, San Sebastián: Donosia kultura.
- Lecoteux, Claude (1999): *Fantasmas y aparecidos en la Edad Media*, Palma de Mallorca: José de Olañeta, ed.
- Losilla, Carlos (1993): *El cine de terror. Una introducción*, Barcelona: Paidós.
- Martínez Lucena, Jorge (2008): «Hermenéutica de la narrativa del no-muerto: Frankenstein, Hyde, Drácula y el zombi», en *Pensamiento y cultura*, diciembre, vol. 11-2, pp. 237-261.
- (2010): *Vampiros y zombis posmodernos*, Barcelona: Gedisa.
- Palacios, Jesús (1996): *Planeta zombi*, Valencia: Midons Editorial.
- Pedrero Santos, Juan Andrés (2008): *Terror cinema*, Madrid: Calamar.
- Rosales, Luis M., y Ema, Ángeles (2008): «Entrevista a George A. Romero», en *Scifiworld*, n.º 3, junio, pp. 69-71.
- Sarracín, Luciano (2009): *Zombies! Una enciclopedia del cine de muertos vivos*, Buenos Aires: Fan Ediciones.
- Savater, Fernando (1990): «George A. Romero: ¡levántate y anda!», en *DeZine*, n.º 1, octubre, pp. 18-21.
- Seabrook, W. B. (1929): *The Magic Island*, Nueva York: Harcourt Brace and Co [hay trad. esp.: (2005) *La isla mágica: un viaje al corazón del vudú*, Madrid: Valdemar].
- Serrano Cueto, José Manuel (2009): *Zombie evolution*, Madrid: T&B.

ESTUDIOS CONSULTADOS

- Althusser, Louis (1988): *Ideología y aparatos ideológicos del Estado: Freud y Lacan*, Buenos Aires: Nueva Visión.
- Azúa, Félix de (2002): *Diccionario de las artes*, Barcelona: Anagrama.
- Basho, Matsuo (1981): *Sendas de Oku*, Barcelona: Seix Barral.
- Barthes, Roland (1980): *Mitologías*, México: Siglo XXI.
- (1982): *Fragmentos de un discurso amoroso*, México: Siglo XXI.
- Baudelaire, Charles (1990): *Las flores del mal*, Madrid, Alianza.
- Baudrillard, Jean (1997): *El otro por sí mismo*, Barcelona: Anagrama.
- (2002): *Contraseñas*, Barcelona: Anagrama.
- Beck, Ulrich (2004): *Poder y contrapoder en la era global*, Barcelona: Paidós.
- Benjamin, Walter (1973): *Discursos interrumpidos I*, Madrid: Taurus.
- Blanchot, Maurice (1970): *El diálogo inconcluso*, Caracas: Monte Ávila.
- (1990): *La escritura del desastre*, Caracas: Monte Ávila.
- (1992): *El espacio literario*, Barcelona: Paidós.
- (1994): *El paso (no) más allá*, Barcelona: Paidós.
- Borges, Jorge Luis (1999): «Pierre Menard, autor del Quijote», en *Ficciones*, Barcelona, Emecé.
- Canetti, Elias (1981): *Masa y poder*, Barcelona: Muchnik.
- Ceserani, Gian Paolo (1971): *Los falsos adanes*, Caracas: Editorial Tiempo Nuevo.
- Córdoba, Sebastián de (1971): *Garcilaso a lo divino*, Madrid: Castalia.
- Debord, Guy (2003): *La sociedad del espectáculo*, Madrid: PreTextos.
- Deleuze, Gilles (1988): *Diferencia y repetición*, Madrid, Júcar.
- Deleuze, Gilles, y Guattari, Félix (1973): *El antiedipo*, Barcelona: Barral.
- (2002): *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*, Valencia: PreTextos.
- (2005): *¿Qué es la filosofía?*, Barcelona: Anagrama.
- Delumeu, Jean (2001): *El miedo en Occidente (siglos XIV-XVIII)*, Madrid: Taurus.
- Derrida, Jacques (1971): *Tiempo y presencia: Ousía y Grammé*, Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- (1977): *Posiciones: entrevistas con Henri Ronse*, Valencia: PreTextos.
- (1997): *La diseminación*, Madrid: Fundamentos (4.^a ed.).
- Fernández Porta, Eloy (2010): *€@O\$, la superproducción de los afectos*, Barcelona: Anagrama.
- Finkielkraut, Alain (1987): *La derrota del pensamiento*, Barcelona: Anagrama.
- Foucault, Michel (1994): *Microfísica del poder*, Barcelona, Planeta-Agostini.
- (1997): *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, México: Siglo XXI.
- (2008): *Vigilar y castigar*, Madrid: Siglo XXI (16.^a reimp.).
- Freud, Sigmund (1996): *Obras completas*, Madrid: Biblioteca Nueva (3 tomos).
- Fukuyama, Francis (1992): *El fin de la historia y el último hombre*, Barcelona:

Planeta.

- Gil de Biedma, Jaime (2007): *Volver*, Madrid: Cátedra (10.^a ed.).
- Gubern, Román (2002): *Máscaras de la ficción*, Barcelona: Anagrama.
- Hardt, Michael, y Negri, Antonio (2003): *El trabajo de Dionisos*, Madrid: Akal.
- Heidegger, Martin (2003): *Ser y tiempo*, Madrid: Trotta.
- Jameson, Fredric (1991): *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona: Paidós.
- Klein, Melanie (1968): *Essais de psychanalyse*, París: Payot.
- Klossowski, Pierre (2004): *Nietzsche y el círculo vicioso*, Madrid: Arena Libros.
- Kristeva, Julia (1978): *Semiótica*, Madrid: Fundamentos (2 vols.).
- (1999): *Sentido y sinsentido de la rebeldía: literatura y psicoanálisis*, Chile: Cuarto Propio.
- Lacan, Jacques (1972): *Escritos. Vol. I*, México: Siglo XXI.
- (1976): *Escritos. Vol. II*, México: Siglo XXI.
- Lévi-Strauss, Claude (1994): *El pensamiento salvaje*, México: Fondo de Cultura Económica.
- Levinas, Emmanuel (1991): *Ética e infinito*, Madrid: Visor.
- Lipovetsky, Gilles (1986): *La era del vacío*, Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, Gilles, y Roux, Ellyete (2004): *El lujo eterno*, Barcelona: Anagrama.
- Lovecraft, Howard Philip (1992): *El horror en la literatura*, Madrid: Alianza.
- McLuhan, Marshall (1985): *La Galaxia Gutenberg*, Barcelona: Planeta-Agostini.
- Millás, Juan José (2010): «Fuera de mí», en *El País*, 19 de noviembre.
- Nancy, Jean-Luc (2001): *La comunidad desobrada*, Madrid: Arena Libros.
- (2003): *Corpus*, Madrid: Arena Libros.
- Nietzsche, Friedrich W. (1962): *Obras completas*, Madrid: Aguilar (5.^a ed., 5 tomos).
- Perniola, Mario (2006): *Contra la comunicación*, Madrid-Buenos Aires: Amorrortu.
- Platón (1970): *El sofista*, Madrid: Instituto de Estudios Políticos.
- Pollay, Richard W. (1986): «The Distorted Mirror: Reflections on the Unintended Consequences of Advertising», en *Journal of Marketing*, abril, 18-36.
- Sloterdijk, Peter (2003): *Crítica de la razón cínica*, Madrid: Siruela.
- Steiner, George (2003): *Lenguaje y silencio: ensayos sobre la literatura, el lenguaje y lo inhumano*, Barcelona, Gedisa.
- Tena Beltrán, Silvia (2008): «Revisitando los clásicos: el “remake” como subversión del discurso de autoridad y otros simulacros de lo real», en *Millars, Espai i Història*, vol. 31, pp. 211-220.
- Vega, Garcilaso de la (1989): *Obras completas*, Barcelona: Planeta (2.^a ed.).
- Virilio, Paul (2002): *Ground Zero*, Londres: Verso.



JORGE FERNÁNDEZ GONZALO (Madrid, 1982) es doctor en Filología Hispánica por la Universidad Complutense con una tesis sobre la poesía de Claudio Rodríguez.

A su tarea investigadora hay que añadir una reconocida trayectoria como poeta, con cinco poemarios publicados y premios como el Joaquín Benito de Lucas, o el premio Hiperión de poesía.

Codirige la publicación digital *Revista Neutral*, especializada en la obra y el pensamiento de Maurice Blanchot, y ha publicado una treintena de estudios sobre poesía, filosofía y pensamiento en revistas especializadas.