El fin de la utopía: una aproximación al simbolismo del zombi en los imaginarios posapocalípticos del siglo XXI

ROBERTO MARTÍNEZ*
ERIKA ARAIZA**

Durante las primeras décadas del siglo XXI, las crisis ocasionadas por la interdependencia de las economías globales han provocado en el mundo un sentimiento de vulnerabilidad creciente frente a eventos catastróficos cuyas causas parecen difíciles de establecer.[1] Los gobiernos pierden credibilidad al mostrarse incapaces de contrarrestar los efectos de tales percances y se ha ido abandonando poco a poco la fe en las instituciones. Más aún, ante la incumplida promesa de un bienestar generalizado, los modelos impulsados por las revoluciones han comenzado a decaer al estatus de ideologías sin fundamento.[2] Ante el vacío dejado por las doctrinas políticas, el consumo se nos presenta ahora como fuente indispensable para la construcción identitaria y la satisfacción de necesidades.[3] El consumismo da la ilusión de que la acumulación

* Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM.
** Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

[1] Jean Comaroff y John Comaroff, "Alien-nation: Zombies, immigrants and millenial capitalism", *The South Atlantic Quarterly*, vol. 101, núm. 4, 2002, p. 780.

[2] Gilles Lipovetsky, *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Joan Vinyoli y Michèle Pendanx (trads.), 2000, pp. 9-10.

[3] Richard Falk, *La globalización depredadora. Una crítica*, Herminia Bavia y Antonio Resines (trads.), 2002, p. 223.

conlleva la felicidad y, al hacerlo, otras formas de actividad social pierden validez.[4]

> Progresa un individualismo consumidor, factor de desocialización y de anomia [...] El individualismo consumidor sustituye la complejidad de las relaciones sociales imponiendo la sumisión de todos al poder de un mercado que se disfraza de defensor del individualismo liberador, mientras reduce al consumidor a la expresión más directa del poder sin límite del dinero y el deseo.[5]

Es en este mundo de personas pobremente sociales donde se desencadena el dispendio casi obsesivo de productos mediáticos ligados al zombi; ese muerto viviente, carente de volición, que amenaza con provocar el colapso de la civilización.[6] La pregunta que entonces nos hacemos es: ¿por qué? ¿Por qué en este tiempo se tiene necesidad de replicar al infinito esas tramas? ¿Por qué la gente se siente atraída por este personaje? Y ¿qué relación existe entre el zombi y las situaciones que hoy deben enfrentar los individuos?

Las respuestas seguramente son múltiples y complejas, pero creemos que una primera aproximación habría de partir de la exploración de la dimensión mítica del discurso zombi; es decir, del análisis de aquellos sentidos que sólo se tornan perceptibles a través de una lectura en la que por asociación se devela aquello que sólo se expresa implícitamente.[7]

[4] Taitu Heron, "Globalization, neoliberalism and the exercise of human agency", *International Journal of Politics, Culture, and Society*, 2008, vol. 20, núms. 1-4, p. 87.

[5] Alain Touraine, *La Fin des sociétés*, 2013, pp. 38, 43.

[6] Una búsqueda en Google Trends realizada el 13 de septiembre de 2017 arrojó para la palabra inglesa *zombie* la increíble cantidad de 291 millones de resultados —50 millones más que para "Donald Trump" y 264 millones más que para "papa Francisco" o "Pope Francis"—. Más allá de los filmes y videojuegos, hoy en día no resulta extraño encontrar el uso temático del zombi en las más variadas manifestaciones culturales, desde marchas, carreras y campamentos, hasta los más diversos productos y campañas publicitarias. *Vid*. WRG World Real Games, "Bienvenido a Survival Zombie", 2015; Opelpaintball, "PRZ Paintball's Zombie Nation", 2012; Gino Asecas, "Corre por tu vida. Carrera de zombies", 2013; Gabriel Huerta Ruiz, "Marcha zombie Mexico 2015", 2015; Dans Ta Pub "Audi Commercial Mechanics-Zombies", 2015; Lyn, "Empaque: helados Zombís", *El Poder de las Ideas*, 2014; Liliana Castro, "Zombies con gripe", 2014.

[7] Según Roland Barthes, "el mito es un sistema particular por cuanto se edifica a partir de una cadena semiológica que existe previamente: es un sistema semiológico segundo. Lo que constituye el signo (es decir el total asociativo de un concepto y de una imagen) en el primer sistema, se vuelve simple significante en el segundo" (*Mitologías*, Héctor Schmucler (trad.), 1999, pp. 111-112).

A través de un recorrido por la genealogía zombi, desde sus orígenes en Haití hasta el actual cine de Hollywood, mostraremos el modo en que ésta terminó por convertirse en símbolo de la desocialización —sea porque abstrae a la víctima de la colectividad o porque produce el colapso total de las instituciones y los vínculos—. Argumentaremos que, en este proceso de transformación, el muerto viviente, visto como una suerte de plaga, ha comenzado a asemejarse a las figuras del marginado y el inmigrante; de suerte que, más que devenir su sinónimo, evoca aquello que se teme que éstas devengan. Y, analizando las cualidades de los juegos de zombis, concluiremos que su función es la de facilitar la acción en el ámbito de la posibilidad.

So I know that there are zombies in Haiti: del zombi antillano visto por Occidente

En el culto vudú, el término "zombi" remite a un conjunto de nociones relativas a la composición de las personas y sus destinos *post mortem*. Se llama zombi a una entidad que habita el cuerpo durante la vida; es ésta la que junto con el "espíritu" produce tanto la actividad intelectual como el temperamento. Se dice que, al término de la existencia mundana, dicho elemento abandona el organismo para morar en el cementerio como una mariposa o un pájaro, y posteriormente migrar hacia su mítica morada final.[8] Por arte de brujería, el zombi puede ser capturado y convertido en una suerte de esclavo al servicio de su captor; se suele distinguir, entonces, entre espíritus-zombi (espíritus sin cuerpo) y zombis de carne y hueso (cuerpos sin espíritu).[9] La primera de dichas versiones es más frecuentemente evocada en las más tempranas menciones del siglo XIX[10] y la segunda parece ser preferida por aquéllos más tardíos viajeros que sólo

[8] Hans W. Ackermann y Jeanine Gauthier, "The ways and nature of the zombi", *The Journal of American Folklore*, vol. 104, núm. 414, 1991; Elizabeth McAlister, "Slaves, cannibals, and infected hyper-whites: The race and religion of zombies", *Anthropological Quarterly*, vol. 85, núm. 2, 2012, p. 462.

[9] Louis P. Mars, "The story of zombi in Haiti", *Man: A Record of Anthropological Science*, vol. 45, núm. 22, 1945, p. 2; Hans W. Ackermann y Jeanine Gauthier, *op. cit.*; Laënnec Hurbon, *El bárbaro imaginario*, Jorge Padilla Videla (trad.), p. 62.

[10] Edgar la Selve, *Le pays des Nègres. Voyage à Haiti, ancienne partie française de Saint Domingue*, 1881, pp. 52, 60-62; Elsie Clews Parsons, "Spirit cult in Hayti", *Journal de la Société des Américanistes*, vol. 20, 1928, pp. 178-179.

conocieron los cultos haitianos de manera superficial.[11] Resulta llamativo el hecho de que sólo el zombi material haya capturado la atención de los extranjeros y las élites afro-caribeñas.[12]

En tiempos coloniales, la ritualidad negra no siempre era descrita en términos de religión;[13] todos sus cultos solían ser tratados como adoración al demonio[14] y, como conventículos, relegados a la ilegalidad.[15] Por su parte, los esclavos eran definidos como bienes muebles cuyo devenir dependía casi exclusivamente de la voluntad de sus amos.[16] En buena medida, dicha condición suponía explicarse por su natural falta de civilidad; el *Règlement de discipline pour les nègres adressé aux curés des îles françaises de l'Amérique*, de 1777, describe a los afrodescendientes como "hombres nacidos en el seno de la ignorancia y la barbarie, que han vivido sin culto, sin leyes y sin costumbres, abandonados a toda corrupción de la naturaleza embrutecida".[17]

Estos prejuicios no hicieron más que acentuarse desde el momento en que Haití se convirtió en la primera nación negra independiente, en 1804.[18] Los occidentales que recorrieron la isla en el siglo XIX parecen interesarse sobre todo por mostrar la incapacidad de sus miembros para gobernarse por sí mismos. Lo relevante es que la mayoría de las veces la práctica del vudú fue justamente la que se usó para denostar a sus gobiernos. Gustave D'Alaux señalaba:

[11] William B. Seabrook, *The Magic Island*, 1929, pp. 93-103; Zora Neale Hurston, *Tell my Horse: Voodoo and Life in Haiti and Jamaica*, 1990, pp. 179-196.

[12] A mediados del siglo XX, Louis P. Mars (*op. cit.*, p. 38) ya señalaba la fascinación de los turistas por la figura del zombi de carne y hueso: "los turistas creen que serán capaces de ver zombis rondando los alrededores de las aldeas".

[13] Jean Baptiste DuTertre, *Histoire générale des Antilles habitées par les François*, 1667, p. 502.

[14] Laënnec Hurbon, *op. cit.*

[15] Louis XIV, rey de Francia, "Le code noir. Édit du roi sur les esclaves des îles de l'Amérique", en Lucien Peytraud (ed.), *L'esclavage aux Antilles françaises avant 1789: d'après des documents inédits des archives coloniales*, 1997, pp. 158-166 (artículo 3).

[16] *Ibidem*, artículo 44.

[17] *Apud* Laënnec Hurbon, *op. cit.*, p. 64.

[18] Louis-Joseph Janvier, *Les Constitutions d'Haïti*, 1886, artículo 14. Los relatos que los extranjeros produjeron respecto a la Guerra de Independencia (1791-1803) suelen mostrar a sus caudillos como sanguinarios: "Jeannot violaba a las jóvenes doncellas blancas en presencia de sus familias y las degollaba enseguida. Su estandarte era el cadáver de un pequeño blanco portado en la punta de una pica. Su tienda estaba rodeada por un cerco de lanzas de las que cada una portaba la cabeza de un blanco [...] Jeannot decía con sencillez: 'Tengo sed'. Cortaba una nueva cabeza, exprimiendo la sangre en un vaso, añadía tafia y bebía"; *vid*. Gustave D'Alaux, *L'empereur Soulouque et son empire*, 1860, p. 16; y Edgar la Selve, *op. cit.*, p. 153.

> He de hablar de un país que tiene periódicos y brujos, un tercer partido y fetiches [...] Soulouque [el emperador] pagaba a su brujo para alejar los malos presagios [...] Su Majestad Imperial participaba en una formidable partida, visto el poder que tienen estos brujos para hacer daño aun a distancia [...] Haití será próspero en diez años o antropófago en veinte.[19]

Las descripciones del vudú que se produjeron no derivan en su mayoría de un conocimiento profundo sino de rumores en torno a prácticas de excesiva crueldad; fue durante este proceso que, sobre la calca del aquelarre europeo,[20] comenzó a dibujarse la ritualidad haitiana como un remedo de ceremonial adornado con orgías y actos de canibalismo. Sin duda, la obra de Spenser St. John es la más prolífica al respecto, pues dedica un capítulo entero, de más 27 páginas, a la descripción de sacrificios humanos y prácticas caníbales. "Ella [la víctima] fue arrojada al suelo, sujetándola su tía por la cintura, mientras el papaloi presionaba su garganta, y otros sujetaban sus piernas y brazos [...] Él [el papaloi] cortó la cabeza de Claircine, recogiendo los asistentes la sangre en una jarra [...] La carne fue cortada de los huesos y colocada en anchos platos de madera".[21]

La antropofagia ha sido desde hace tiempo una cualidad atribuida con frecuencia a las alteridades construidas por Occidente —desde los judíos de la Reconquista hasta los nativos americanos—; y es que el tropo del caníbal "funciona como estigma del salvajismo y de la barbarie".[22] Mientras el ser sin cultura devora, el civilizado "domina", reduciendo a sus otredades a la esclavitud.[23] St. John no vincula directamente al zombi con el consumo de carne humana, pero recuenta un caso en el mismo capítulo que a ello dedicó:

> [Los policías] encontraron una tumba perturbada, y junto a ésta un féretro abierto, y yaciendo sobre su costado el cuerpo de una doncella que había sido sepultada el día anterior [una de las acusadas testificó que] ella recibió una pócima del sueño la cual se había continuado administrando a la doncella durante su primer confinamiento, y ella

[19] Gustave D'Alaux, *op. cit.*, pp. 1, 180, 257; y Edgar la Selve, *op. cit.*, p. 23.

[20] Carmelo Lison-Tolosana, *Las brujas en la historia de España*, 1992.

[21] Spenser St. John, *Hayti, or, the Black Republic*, 1889, pp. 187, 212.

[22] Carlos A. Jáuregui, *Canibalia. Canibalismo, calibanismo, antropofagia cultural y consumo en América Latina*, 2008, pp. 15, 47-119.

[23] *Ibidem*, p. 19.

fue apresuradamente enterrada para ser restaurada a la conciencia en el cementerio durante la noche de los muertos.[24]

El tema del zombi, sin embargo, no ocuparía un lugar relevante sino hasta la época de la invasión estadounidense (1915-1934). Es en este contexto que William Seabrook consiguió dar verdadera difusión al fenómeno, pues mientras solía tratar el resto del vudú en términos de superstición, se esforzaba en demostrar la realidad del zombi.

> El zombi, dicen ellos, es un cuerpo humano sin alma, aún muerto pero extraído de la tumba y dotado por brujería de una mecánica semejanza de vida [...] Le aseguro que eso de lo que habla [dice su informante] no es tema de superstición [...] Todo el rostro, para el caso, era igualmente malo [asegura el autor tras encontrarse con zombis] Era vacío, como si no hubiera nada tras él. No sólo se veía inexpresivo sino incapaz de [toda] expresión.[25]

Escéptico, el estadounidense decidió confrontar sus observaciones con "la mente más científicamente entrenada" de Haití, el doctor Antoine Villiers. El objetivo médico declaró al respecto: "Yo no creo que nadie se haya levantado nunca de la muerte",[26] pero intentó demostrar la realidad del fenómeno mostrándole el Código Penal:

> Se califica también de atentado a la vida de una persona, por envenenamiento, el uso que sea hecho contra ella de sustancias que, sin dar la muerte, hayan producido un estado letárgico más o menos prolongado, de cualquier manera que esas sustancias hayan sido empleadas y cualesquiera que hayan sido los resultados. Si, a consecuencia de este estado letárgico, la persona ha sido inhumada, el atentado será calificado de asesinato.[27]

Destacan aquí el eclipsamiento de la figura del espíritu zombi y la idea de que lo descrito por el otro es real pero su interpretación es errónea —no existen muertos vivientes, pero sí vivos que parecen

[24] Spenser St. John, *op. cit.*, pp. 235-236; Gustave D'Alaux, *op. cit.*, p. 69; Edgar la Selve, *op. cit.*, pp. 60-62.

[25] William B. Seabrook, *op. cit.*, pp. 93, 94, 101.

[26] *Ibidem*, p. 102.

[27] *Code Penale*, 1835, artículo 246, *apud* Laënnec Hurbon, *op. cit.*, p. 80.

serlo por obra de métodos empíricos desconocidos—. Éste sería, unos años más tarde, el argumento que habría de esgrimir la intelectual afroamericana Zora Neale Hurston, la primera persona en fotografiar a un supuesto zombi, la presunta Félicia Felix-Mentor, quien habría reaparecido 29 años después de su funeral.

> En 1936, el doctor Rulx Léon, director general del Service d'Hygiene, me contó que se había encontrado un zombi en el camino y que estaba resguardado en el hospital de Gonaive [...] Encontramos al zombi en el patio del hospital [...] Discutimos largo rato las teorías sobre lo que los zombis habrían de ser. Se concluyó que no es un caso de resurrección de muertos, sino un asunto de apariencia de muerte inducido por alguna droga sólo conocida por unos cuantos.[28]

La hipótesis de la droga que induce catatonia cobraría su mayor fuerza cuando, en la década de 1980, se diera a conocer el caso de Clairvius Narcisse, un hombre que alegaba haber fallecido en 1962 y haber sido revivido como zombi para ser esclavo en una plantación. Dicho crimen había sido intelectualmente cometido por su hermano a causa de una disputa por tierras, se habría liberado de sus captores tras la muerte del brujo-zombi, pero no habría regresado a su poblado hasta constatar el deceso de su fraterno enemigo.[29] A partir de este evento, Wade Davis,[30] el último gran exponente de esta hipótesis, se dirige a Haití para tratar de descubrir la composición del veneno, cuyo agente activo suponía ser la tetrodotoxina, llevarlo a Occidente y facilitar su uso científico.[31]

[28] Zora Neale Hurston, *op. cit.*, pp. 182, 195-196.

[29] Wade Davis, *The Serpent and the Rainbow: A Harvard Scientist's Uncovers the Startling Thruth about the Secret World of Haitian Voodoo and Zombis*, 1985, p. 17.

[30] *Idem*; Wade Davis, *Passage of Darkness: The Ethnobiology of Haitian Zombie*, 1988.

[31] Wade Davis, *op. cit.*, 1985, p. 23. La excesiva mediatización de tales investigaciones dio pie a la filmación de *The Serpent and the Rainbow* (Wes Craven, 1988), un largometraje de suspenso inspirado en Davis. Estudios posteriores mostraron que no todas las pócimas contenían tetrodotoxina y que muchas de las que la tenían la presentaban en dosis demasiado pequeñas como para ser eficaces (William Booth, "Voodoo Science", *Science*, new series, vol. 240, núm. 4850, 1988). Esto fue reconocido por el etnobotanista en un capítulo de la serie *Hamiltons's Pharmacopeia* (Santiago Stelley, *Hamilton's Pharmacopeia: Investigating the Haitian Zombie*, 2012). Es interesante notar que quienes en un principio se opusieron a la tesis toxicológica, compartían la idea de la realidad del zombi y su errónea interpretación haitiana; estos fueron los seguidores de la etnopsiquiatría. *Vid*. Louis P. Mars, *op. cit.*, p. 39; Erika Bourguignon, "The Persistence of Folk Belief: Some Notes on Cannibalism and Zombis in Haiti", *The Journal of American Folklore*, vol. 72, núm. 283, 1959, p. 40.

El primer filme conocido sobre este tema, *White Zombie*, de Victor Halperin,[32] recupera parte de las experiencias norteamericanas en Haití y, en buena medida, se vio inspirado por Seabrook y la tesis del veneno zombi.

Abre la película con un grupo de afroamericanos participando en una danza funeraria. Una pareja estadounidense blanca, compuesta por Neil Parker y Madeleine Short, llega a Haití para contraer matrimonio en casa de un hombre, igualmente caucásico, que recién conocieron en el barco, Charles Beaumont. En el camino se encuentran con un grupo de muertos vivientes y su cochero negro les advierte de lo terrible de esa maldición. Su anfitrión se encuentra secretamente enamorado de la chica y contrata a un brujo, blanco, para que la convierta en zombi y, creyéndola muerta, su prometido deje la isla. Supuestamente, Madeleine muere durante el banquete nupcial. Neil se encuentra con un médico-misionero, también blanco, el doctor Bruner, que habiendo pasado 30 años en la isla conoce los secretos del vudú y sus drogas. El sabio le muestra lo dicho respecto de los zombis en el Código Penal y, después de varias peripecias, logran juntos derrotar al brujo y salvar a la doncella.

Lo primero que llama la atención es que, tratándose de una trama que supuestamente se desarrolla en Haití, casi no haya personajes negros; sin embargo, se nota que los pocos episodios en los que éstos figuran muestran un tratamiento muy distinto al de los blancos. Casi ninguno de los negros tiene nombre, muy pocos dialogan, en la mayoría de los casos, aparecen actuando de manera colectiva. Mientras los blancos se entristecen, aman, odian y luchan, los negros se limitan a replicar temerosamente sus supercherías —es por miedo a los ladrones de cuerpos que se celebra la ceremonia mortuoria inicial y por miedo a un "espíritu maligno" que un "médico-brujo" reparte amuletos—; la narrativa deja en claro que dicha situación se encuentra generalizada en el país al momento en que Neil sugiere a Bruner que recurran a las autoridades para rescatar a su novia. El médico responde: "¿Las autoridades? Por favor, Neil... Usted no conoce esta isla. ¡Las autoridades nativas temen involucrarse! Pero yo no". Incluso, entre los zombis se muestran contrastes importantes, pues mientras los blancos son antiguos enemigos de brujo —dotados de un nombre y una historia personal—, los negros sólo figuran como un grupo indiferenciado de esclavos obligado a laborar en un

[32] Victor Halperin, *White Zombie*, 1932.

ingenio. La visión del negro antillano se expresa en voz del médico: "Haití está lleno de tonterías y supersticiones [...] Donde quiera que haya superstición encontrará algo de verdad [...] Su cochero creyó que había visto muertos caminando pero no es así. Lo que vio son seres completamente vivos". El blanco tiene ciencia, el negro sólo tiene supercherías.

La zombificación del negro parece formar parte de la normalidad —los zombis son haitianos y al doctor Bruner no parece haberle interesado liberarlos en los más de 30 años que llevaba predicando en la isla—; la zombificación del blanco, por el contrario, aparece como una perturbación que debe ser reparada con toda urgencia. La esclavitud de los afroamericanos por parte del brujo se explica por la posibilidad de explotar su mano de obra, mientras que la de los blancos responde a una relación específica entre la víctima y su captor, sea por enemistad o por un vínculo contractual con un tercero. Diríase, entonces, que parte del horror a ser transformado en zombi radica en la posibilidad de ser tratado como negro siendo blanco.[33]

Llama la atención el hecho de que, aun cuando este primer filme recoja muchos prejuicios occidentales, el asunto del canibalismo se encuentre del todo ausente. Vale, sin embargo, señalar que a pesar de que la antropofagia no figure en las narrativas zombis más tempranas, ésta no dejó de estar presente en el discurso mediático sobre la negritud y los pueblos no occidentales —la encontramos abundantemente representada desde Tarzán,[34] que también se origina en tiempos de la ocupación estadounidense, hasta el cine de caníbales de las décadas de 1970 y 1980—.[35] Lo relevante, en todo caso, es la temprana disociación del zombi respecto de sus orígenes culturales, pues al plantearse la zombificación como un procedimiento empírico, se abre la posibilidad de que cualquier ser malévolo, en cualquier parte y por cualquier medio, transforme a los individuos en seres sin voluntad.

[33] Elizabeth McAlister (*op. cit.*, p. 461) y Henry Powell (*One Generation Consuming the Next: The Racial Critique of Consumerism in George Romero's Zombie Films*, [Honors Theses], 2009, p. 7) señalan que en la mayoría de las películas de las décadas de 1930 y 1940 se presenta a ricas mujeres blancas transformadas en zombis por brujos negros; esto, sin embargo, está lejos de ser el caso. Las víctimas ciertamente suelen ser potentadas caucásicas, pero, salvo en *I Walked with a Zombie*, la mayoría de los hacedores de zombis por nosotros conocidos son blancos (Jacques Tourneur, *I Walked with a Zombie*, 1943).

[34] Edgar R. Burroughs, *The Beasts of Tarzan*, 1916; Scott Sidney, *Tarzan of the Apes*, 1918.

[35] *Vid*. Umberto Lenzi, *Il paese del sesso selvaggio*, 1972.

The Walking Dead: la reinvención hollywoodense del zombi

En los numerosos filmes anglosajones que se produjeron a lo largo de las tres décadas siguientes se nota el distanciamiento del zombi en relación con su *locus originis*; algunos, como *King of the Zombies* (1941) y *I Walked with a Zombie* (1943) se sitúan en islas antillanas mayoritariamente habitadas por afroamericanos, pero otros, como *Revenge of the Zombies* (1943) y *Teenage Zombies* (1958) más bien se desarrollan en el propio Estados Unidos.[36] El foco continúa centrándose en el hacedor de zombis; la diferencia radica en que, en lugar de presentársele como brujo, ahora también figura como científico —algo que hubo de inspirarse en *Frankenstein*—.[37] No es extraño que, en las películas producidas durante la Segunda Guerra Mundial y los inicios de la Guerra fría, el amo de los zombis sirva los intereses de un país enemigo —se trata de un médico nazi en *Revenge of the Zombies* y de un investigador del Este en *Teenage Zombies*—. De manera recurrente se plantea la posibilidad de que los zombis se vuelquen contra su captor, como sucede al final de *Revenge of the Zombies* y *The Plague of the Zombies*.[38] *Valley of the Zombies*, sin embargo, se distingue por postular la existencia de un zombi autónomo, uno que carece de amo y actúa bajo su propia voluntad.[39]

La imagen del brujo o científico que controla la mente dejó de ser frecuente en los relatos de zombis de la década de 1970, pero continuó desarrollándose paralelamente desde *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) hasta *Kingsman: The Secret Service* (2015).[40]

El verdadero cambio de paradigma, sin embargo, no tendría lugar sino hasta el final de la década de 1960. Conocemos, no obstante, dos tempranos antecedentes que de alguna manera ya prefiguraban la imagen moderna del zombi.

The Earth Dies Screaming cuenta la historia de un grupo de personas que tras un ataque extraterrestre con gas letal se atrinchera en un hotel para repeler los embates de robots alienígenas y zombis

[36] Jean Yarbrough, *King of the Zombies*, 1941; Steve Sekely, *Revenge of the Zombies*, 1943; Jerry Warren, *Teenage Zombies*, 1958.

[37] Mary W. Shelley, *Frankenstein o el moderno Prometeo*, 2013.

[38] John Gilling, *The Plague of the Zombies*, 1966.

[39] Philip Ford, *Valley of the Zombies*, 1946.

[40] Robert Wiene, *Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920; Mattheu Vaughn, *Kingsman: The Secret Service*, 2015.

esclavos de los invasores. En cambio, *The Last Man on Earth* plantea la casi total extinción de la humanidad a causa de un germen que provoca su muerte y transformación en "vampiros" o zombis —seres lentos y de reducidas capacidades intelectuales—.[41] Tres años más tarde, el supuesto único sobreviviente se resguarda en su vivienda para destruir muertos vivientes por el día y protegerse durante la noche.[42] Ambos filmes plantean escenarios apocalípticos, pero concluyen abriendo la posibilidad de la renovación del orden existente.

El gran clásico *Night of the Living Dead*, de George A. Romero (1968), conjuga de manera original buena parte estos factores para dar forma a una sencilla trama en la que la crisis desatada por la amenaza de los muertos vivientes tiene como trasfondo los problemas que se despiertan en la sociedad en los momentos de riesgo.[43] Se relata que la radiación producida por un artefacto procedente de Venus produjo el retorno a la vida de difuntos recientes; estos seres se alimentan de carne humana y conforman anárquicas hordas para conseguirla. Distintos personajes se refugian en una granja, pero pronto los liderazgos emergentes causan conflictos que terminan por ocasionar la muerte de todos. Como en *White Zombie* (1932), aquí se expresa una marcada oposición entre negros y blancos, pero a diferencia del filme previo, en este caso los valores positivos favorecen lo afroamericano. Barbara se paraliza ante el peligro, Judy es temerosa e imprudente, y Harry es cobarde y oportunista; sólo Ben, el único "de color", logra mantener la cabeza lo suficientemente fría como para organizar la resistencia. Los zombis al fin logran entrar a la casa y acaban con la vida de los que aún no habían sucumbido; Ben se refugia en el sótano, pero al salir, es ultimado por un grupo de voluntarios blancos que ya se ha hecho cargo de la situación.

El tiempo en que se difundió *Night of the Living Dead* está marcado por convulsivos conflictos interraciales —el asesinato de Luther King—,[44] y cualesquiera que hayan sido las intenciones de Romero,

[41] Terence Fisher, *The Earth Dies Screaming*, 1964; Ubaldo Ragona y Sidney Salkow, *The Last Man on Earth*, 1964.

[42] Se trata de una película basada en una novela de Richard Matheson (Jaime Bellavista [trad.], 1971), con una tardía versión estelarizada por Will Smith (Francis Lawrence, *I Am Legend*, 2007).

[43] George A. Romero, *Night of the Living Dead*, 1968; Zombiblogia, "Entrevista a George Romero", 2009.

[44] Patricia de los Ríos, "Los movimientos sociales de los años sesentas en Estados Unidos: un legado contradictorio", *Sociológica*, vol. 13, núm. 38, 1998, pp. 13-30.

su filme fue leído como una crítica a la sociedad norteamericana. Powell sostiene que en toda la trilogía del cineasta —completada con *Dawn of the Dead* (1978) y *Land of the Dead* (2005), que también exhibe héroes afroamericanos—, se unen "representaciones de racismo y consumo para retratar jerarquías sociales inmorales que perpetúan la pobreza y los bajos estándares de vida de personas dignas, muy seguido afroamericanos pobres".[45] Y, tras advertir que en otros filmes, como *I Am Legend* (2007), también se presentan paladines afrodescendientes, McAlister sostiene que mientras el zombi caucásico representa las letales actitudes consumistas de la población estadounidense, la negritud de sus protagonistas aparece como una alternativa cultural.[46] Boluk y Lenz, por último, concluyen que las películas de zombis "sirven como vehículos para la expresión de la cada vez más acelerada naturaleza viral del capitalismo".[47]

La crítica a la sociedad capitalista se hace también patente en *28 Days Later*, de Danny Boyle (2002).[48] Después de mostrar una serie de escenas violentas, se nos cuenta sobre unos defensores de animales que, tras irrumpir en un laboratorio, terminan contagiándose con una cepa del virus de la rabia que transforma a las personas en zombis al contacto con la sangre. Cuatro semanas más tarde, Jim, el protagonista, despierta solo en un hospital y descubre que todo Londres se encuentra desierto; luego, es atacado por un gran número de infectados y rescatado por Selena y Mark. Tras haber asesinado a Mark por haberse zombificado, Jim y Selena se encuentran con un hombre y su hija, Hannah, atrincherados en un departamento. Ahí escuchan un mensaje del ejército en el que se anuncia la existencia de una cura y se invita a los sobrevivientes a reunirse con ellos a las afueras de la capital; los cuatro emprenden el camino, pero en el transcurso el padre termina contagiado y es asesinado por un soldado. El filme alcanza su clímax cuando Selena, Jim y Hannah descubren que los militares pretenden secuestrar a las dos jóvenes para volverlas esclavas sexuales. En el desenlace, Jim libera a Selena

[45] Henry Powell, *op. cit.*, p. 3; George A. Romero, *Dawn of the Dead*, 1978 y *Land of the Dead*, 2005.

[46] Elizabeth McAlister, *op. cit.*

[47] Stephanie Boluk y Wylie Lenz, "Infection, media and capitalism: From early modern plagues to postmodern zombies", *Journal for Early Modern Cultural Studie*s, vol. 10, núm. 2, 2010, p. 127.

[48] Danny Boyle, *28 Days Later*, 2002.

y Hannah y, después de una compleja huida, terminan viviendo apaciblemente en el campo.

Es el abuso en la manipulación de la vida lo que produce el virus, el agente de su propagación es un animal con el que se ha experimentado y es en las zonas urbanas donde se encuentra el mayor número de infectados. El dinero es inútil, el único alimento disponible es la chatarra y la propiedad privada ha dejado de existir; todas las escenas citadinas están marcadas por la inseguridad, las pocas secuencias en el campo, en cambio, remiten a un estado de tranquilidad. Peor aún, el encuentro con lo más parecido a un remanente del Estado sólo devela que éste es peor que los zombis. El mensaje es claro: son las formas de vida de la sociedad moderna —no sólo el racismo o el consumismo— las que producen depredadores carentes de inteligencia y el Estado es el que se encarga de explotar a las personas.

Lo que se plantea en la más reciente trilogía de *Maze runner* es en esencia lo mismo, pues ahí quienes resultan triunfantes son un grupo de adolescentes rebeldes que deben enfrentar simultáneamente tanto a los reductos de un Estado opresor, llamado C.R.U.E.L., como a las hordas de enloquecidos enfermos de "la llamarada", conocidos como *cranks*, que actúan de la misma forma que los muertos vivientes de otros filmes.[49] Idéntico es también el argumento de la nueva saga de *El planeta de los simios*,[50] ya que además de referirse también a la explotación animal, a la propagación de un virus que mengua las intelectualidad de la gente y a cuerpos armados que esclavizan a los disidentes, aquellos que logran sobrevivir, los primates, se caracterizan por una existencia más armónica.

Lo llamativo es que, más que fijarse en los aspectos críticos de su obra, lo que parecen haber retenido los seguidores de George A. Romero es la formación de un nuevo estereotipo zombi; su carácter de cuasicosa antropófaga, producida por accidente que, carente de lenguaje o cultura, se limita a satisfacer su única necesidad: alimentarse.

La fuerza de este monstruo no radica en su superioridad, puesto que sólo es un humano disminuido por la enfermedad o la muer-

[49] Wes Ball, *The Maze Runner,* 2014; *The Maze Runner. Scorch Trials*, 2015; y *The Maze Runner. The Death Cure*, 2018.

[50] Rupert Wyatt, *Rise of the Planet of the Apes*, 2011; y Matt Reeves, *Dawn of the Planet of the Apes*, 2014, y *War for the Planet of Apes*, 2017.

te, sino en su capacidad de multiplicarse exponencialmente transformando en zombis a los que consume. El zombi es ante todo un ser asocial y su sola existencia implica una ruptura respecto a la colectividad de origen. Esto es lo que queda plasmado en *I, Zombie: The Chronicles of Pain* (1998), donde la transformación en muerto viviente del protagonista es tratada como el gradual alejamiento de la sociedad.[51] Así, el problema de la zombificación no se reduce a la producción de muerte, sino sobre todo a la posibilidad de que, al propagarse, ello termine por derivar en el eventual remplazo de una especie por la otra, como lo enuncia de manera explícita un soldado en *28 Days Later*: "Si la infección acaba con todos, eso será la vuelta a la normalidad". Es por ello que, en más de una ocasión, se ha tipificado a los muertos vivientes como una plaga.[52]

El zombi es algo con lo que no es posible socializar y cualquier vínculo emocional que con él se hubiera mantenido habrá de convertirse en un lastre para la supervivencia.

Todos los de la granja de *Night of the Living Dead* que terminan siendo devorados por los muertos vivientes fallecen a consecuencia de los vínculos que mantienen con otras personas: Barbara muere a manos de su hermano, Tom cae al intentar sacar a su novia de una camioneta en llamas y Karen es asesinada por su propia hija cuando se ve incapacitada para destruirla transformada en zombi. En cambio, Ben, el único sobreviviente temporal, carece de relaciones emocionales y se muestra capaz de matar a quien sea. La cuestión de tener que ejecutar a un ser querido zombificado aparece tanto en filmes previos a la ópera prima de Romero como en los posteriores. Robert mata a su pareja en *The Last Man on Earth* (1964); sir James decapita a la esposa de su discípulo en *The Plague of the Zombies* (1966); Ash asesina a su hermana, su novia y sus amigos en *The Evil Dead* (1981), Matt ultima a su compañera Rain en *Resident Evil* (2002) y Shaun mata a su madre en *Shaun of the Dead* (2004).[53]

Es tan sólo como si, ante la crisis, todas las normas y vínculos sociales hubieran de perder su pertinencia. Lo llamativo es que dicha desocialización no sólo concierne a los muertos vivientes, sino que, en ocasiones también los vivos terminan enfrentándose entre sí,

[51] Andrew Parkinson, *I, Zombie: The Chronicles of Pain*, 1998.

[52] Max Brooks, en Tim Prokop, *Deadliest Warrior*, temporada 3, capítulo 32: *Vampires vs Zombies*, 2011.

[53] Sam Raimi, *The Evil Dead*, 1981; Paul W. S. Anderson, *Resident Evil*, 2002; y Edgar Wright, *Shaun of the Dead*, 2004.

como sucede en *The Earth Dies Screaming* (1964), *Night of the Living Dead* (1968) y *28 Days Later* (2002); es una actualización del clásico tema de "la plaga", en el que una situación de crisis termina por develar la corrupción de la sociedad.[54] Ahora, si consideramos que los zombis no son malignos —puesto que sólo buscan satisfacer una necesidad— y los sobrevivientes no son evidentemente buenos, podemos pensar que el conflicto entre ellos no puede ser entendido como una lucha del bien contra el mal, sino tan sólo como nosotros contra los otros. Y, si pensamos en el zombi como un otro, habremos de considerarlo como un otro entre nosotros.

The Walking Dead (2010-2017) va aún más lejos, pues, a diferencia de lo que se observa en *Resident Evil* (2002) y *Shaun of the Dead* (2004), aquí no se plantea la restauración del orden y, contrario a lo descrito en *The Last Man on the Earth* (1964) y *World War Z* (2013), tampoco parece posible la instauración de uno nuevo.[55] Como en todas las demás producciones, los miembros del grupo de sobrevivientes, liderado por el expolicía Rick Grimes, se ven obligados a combatir con muertos vivientes, pero en lugar de unirse con los otros humanos, se constituyen como pequeñas comunidades —entre las que se cuentan las de Woodbury, Terminus y Alejandría— que compiten por el poder y los recursos. Es más, se observa que las relaciones entre colectivos son más violentas que las que involucran a los zombis, pues mientras a los infectados los asesinan, los conflictos entre humanos también llegan a involucrar el secuestro, la tortura e incluso el canibalismo. Lo mismo sucede en *Game of Thrones* (2011-2017), sólo que, en lugar de comunidades, ahí la sociedad se fisiona en reinos medievales.[56]

Los grandes conflictos no son los que involucran a humanos y muertos vivientes, sino los que sostienen los sobrevivientes entre sí; de forma que mientras se busca prevalecer ante los iguales, basta con alejar a quienes se postulan como inferiores. Esta situación es similar a las batallas que desarrollan los vampiros y hombres lobo de *The Twilight Saga* (2008-2012) y *Underworld* (2003) frente a los hombres comunes.[57]

[54] René Girard, "The plague in literature and myth", *Texas Studies in Literature and Language*, vol. 15, núm. 5: *A Special Classics Issue on Myth and Interpretation*, 1974, pp. 833-850; Stephanie Boluk y Wylie Lenz, *op. cit.*

[55] Frank Darabont, *The Walking Dead*, 2010-2017; Marc Forster, *World War Z*, 2013.

[56] David Nutter *et al.*, *Game of Thrones*, 2011-2017.

[57] Catherine Hardwicke, *Twilight*, 2008; Chris Weitz, *The Twilight Saga: New Moon*, 2009;

Así, parece posible pensar que más allá de sus cualidades esenciales, el zombi se define por un tipo específico de acción, y, si el zombi es descrito como una plaga, es zombi aquel que actúa como plaga para alguien más.

Esto es justo lo que se plantea de forma humorística en el cortometraje *Soy un zombi* (2013), en el que, aunque el protagonista se siente realizado al advertir que en su nueva condición escapa a las convenciones sociales, termina asesinado por una heroína que lo percibe como amenazante.[58] Las posiciones de zombi-sobreviviente también son expresamente relativizadas por Richard Matheson cuando, por la carta de la cuasivampiro Ruth, Robert Neville se da cuenta de que los infectados constituyen una comunidad, con afectos y relaciones, y que para ellos, él es la amenaza: "Yo sé que tú no elegiste este modo de vida, como nosotros no elegimos el nuestro. Estamos infectados. Pero a pesar de tus descubrimientos, seguiremos vivos. Descubriremos el modo y vamos a crear una nueva sociedad [...] Hemos decidido matarte a ti y a tus semejantes".[59]

Un planteamiento parecido se deduce en el momento en que, en *The Girl with All the Gifts* (2016), Melanie, la niña prodigio zombi, pregunta a la doctora Caldwell: "¿Por qué nosotros [los zombis] debemos morir para que ustedes [los humanos] puedan vivir?".[60] Y aparece de manera más explícita en aquel episodio de *Black Mirror* (2016) en el que un soldado encargado de exterminar a unos seres parecidos a zombis, llamados "cucarachas", descubre, al atrofiarse su dispositivo de realidad aumentada, que lo que persigue no son más que un grupo de marginados a los que se le ha hecho ver como monstruosos. La explicación que dan al respecto sus superiores Medina y Arquette resulta esclarecedora:

> —No es culpa suya que sean como son. No pidieron ser así. Lo entiendo. Todos lo entendemos [...] Si no paramos a las "cucarachas" en cinco, diez, veinte años, seguirán naciendo niños así y después procrearán [...] Por cada cucaracha que salva hoy, condena a Dios sabe cuántas personas a la desesperación y la miseria mañana. No puede seguir viéndolas como humanos.

David Slade, *The Twilight Saga: Eclipse*, 2010; Bill Condon, *The Twilight Saga: Breaking Dawn*, parte 1, 2011, y parte 2, 2012; Len Wiseman, *Underworld*, 2003.

[58] Jorge Ulloa, Christian Moya y Orlando Herrer, *Soy un zombi*, 2013.

[59] Richard Matheson, *op. cit.*, p. 66.

[60] Colm McCarthy, *The Girl with All the Gifts*, 2016.

—En realidad no queremos matarnos los unos a los otros. Lo cual es bueno. Hasta que tu futuro depende de eliminar al enemigo [...] Es más fácil apretar el gatillo cuando apuntas al Bogeyman [un personaje que asusta a los niños].[61]

El zombi aparece así como un producto de la modernidad que, al mismo tiempo, es la antítesis más radical del hombre moderno; un hombre reducido a sus instintos más primarios. Es, en esencia, un ser asocial que tan sólo se guía por la necesidad, y es su necesidad la que implica un riesgo para la preservación del orden. No es un enemigo digno sino un casi objeto que amenaza con contaminarlo todo. Y es justo por el riesgo de la indiferenciación que nuestros filmes subrayan una y otra vez la importancia de distinguir entre lo verdaderamente humano y aquello que sólo lo asemeja; dicho de otro modo, la herramienta básica para la pervivencia en un apocalipsis zombi es la discriminación.

A zombie survival game: el zombi en tiempos de la globalización

En la economía global, el desarrollo industrial diferenciado dividió al mundo en dos bloques de países: los que comercian con materias primas y los que desarrollan productos sofisticados. Los primeros, al estar más sujetos a las fluctuaciones de los mercados internacionales, se encuentran en desventaja; y para garantizar sus exportaciones se han visto obligados a aceptar tratados desventajosos. Esta forma de intercambio inequitativo ha provocado entre los países del Primer y Tercer Mundo diferencias tan grandes que hoy "las disparidades en los ingresos (así como la salud y otros indicadores de bienestar) son mucho mayores entre naciones que dentro de cada nación".[62] Con la colaboración de autoridades complacientes y élites locales, las corporaciones transnacionales se instalan en los países pobres para extraer sus recursos y aprovechar su poco costosa mano de obra; de modo que aun cuando se generen empleos, siempre será

[61] Jakob Verbruggen, *Black Mirror*, temporada 3, capítulo 5: "Men against Fire", 2016.

[62] Dani Rodrick, *La paradoja de la globalización. Democracia y el futuro de la economía mundial*, María Dolores Crispín Sanchis (trad.), 2011, p. 156.

a cambio de salarios inferiores a los que se pagarían en Europa o Estados Unidos.

En este contexto, "muchos han sido empobrecidos y desplazados por políticas económicas neoliberales que incluyen la presión hacia la privatización, la desregulación, la liberalización de mercados y el recortes de impuestos para los ricos".[63] Dichas situaciones han provocado el incremento exponencial de las migraciones laborales de los países del Tercer Mundo a los del Primero; de suerte que, si en el año 2000 se contabilizaban 173 millones de migrantes internacionales, para 2015 ya se habían alcanzado 244 millones:[64] "el resultado es una economía bifurcada en la que la población de las ciudades globales, como Nueva York, Londres y Tokio, se encuentra dividida entre una élite rica y un amplio número de trabajadores mal pagados —camareros, cocineros, choferes de autobús, niñeras, jardineros— que luchan por sobrevivir en la economía global".[65]

Se ha observado que "muchos inmigrantes se muestran dispuestos a vivir en condiciones de incomodidad extrema y a desempeñar trabajos indeseables que no aceptarían en sus propios países".[66] En tales condiciones, los trabajadores indocumentados constituyen para los ciudadanos de más bajos ingresos una competencia desleal. Lo cual, asociado al creciente riesgo de deslocalización de las empresas nacionales,[67] motivada por el bajo costo de la mano de obra y la falta de regulación en el Tercer Mundo, ha hecho que en muchas regiones se comience a ver con más que desconfianza a los llegados del exterior.[68]

El rechazo hacia el inmigrante habría de convertirse en franco miedo cuando el atentado del 11 de septiembre de 2001 dio una nueva dimensión a la posibilidad de una agresión desde el interior; los ataques sucesivos —como los de Madrid (2004), Londres (2005, 2017), Boston (2013), París (2015), Berlín (2016), Mánchester (2017) y Cataluña (2017)— no han hecho más que magnificar la situación. El

[63] Eliot Dickinson, *Globalization and Migration: A World in Motion*, 2017, p. 7.

[64] Department of Economic and Social Affairs, *International Migration. Highlights 201*5, 2016, p. 1. "Las características esenciales de la relación centro-periferia son explotación e inequidad de poder y riqueza; ya que los países del centro han subyugado por largo tiempo a los países periféricos, colonizándolos, extrayendo recursos y tomando ventaja de términos inequitativos de intercambio" (Eliot Dickinson, *op. cit.*, p. 17).

[65] Eliot Dickinson, *op. cit.*, pp. 7, 15.

[66] Saskia Sassen, *Una sociología de la globalización*, María Victoria Rodil (trad.), 2007, p. 168.

[67] Jean Comaroff y John Comaroff, *op. cit.*, pp. 780-781.

[68] Richard Falk, *op. cit.*, p. 224; Eliot Dickinson, *op. cit.*, pp. 75-76.

desarrollo de las tecnologías de la comunicación ha logrado que personas ubicadas a miles de kilómetros se sientan concernidas por los detalles de los acontecimientos más funestos.[69] Las medidas que tomaron los países del Primer Mundo, sobre todo Estados Unidos, implicaron tanto la intensificación del combate a los grupos terroristas en territorios extranjeros —lo que incluyó la permisividad de la tortura—,[70] como "un cierre cada vez mayor para la inmigración de mano de obra de bajo salario".[71] Vale, así, decir que de los 30 "muros de la vergüenza" que se han construido, o se encuentran en proceso, 20 han sido edificados en lo que va del siglo XXI.[72]

La nueva ola de filmes de muertos vivientes arranca un año después del atentado de las Torres Gemelas con *Resident Evil* (2002) y *28 Days Later* (2002); más de 60% de las 461 películas que registramos se produjeron en fechas posteriores a este evento y el máximo número de búsquedas en internet de la palabra "zombie", según Google Trends (véase la nota 6 de este artículo), ocurrió entre 2010 y 2014, el periodo en que se desató la guerra siria, que ya produjo cuatro millones de refugiados.[73]

La imagen del zombi como mal que procede del exterior aparece claramente en *World War Z* (2013) y *Game of Thrones* (2011-2017). En la primera, se trata de una pandemia procedente de India que termina siendo controlada por un agente estadounidense y una soldado israelí; en la segunda, los muertos vivientes provienen del lugar de los bárbaros y, tras una serie de guerras internas, acaban siendo confrontados por un grupo de nobles de sangre. En ambos casos, destaca el motivo del muro fronterizo como un medio para la contención de los zombis.[74] Éste mismo fue igualmente vinculado a lo extranjero en el escenario ficticio planteado por el protocolo de entrenamiento que el ejército estadounidense publicó bajo el título de "CONPLAN 8888": "Hay fuerzas inductoras de la zombificación

[69] Eliot Dickinson, *op. cit.*, p. 5.

[70] John Dover, *Culturas de guerra. Pearl Harbor, Hiroshima, 11S, Iraq*, David León (trad.), 2012, p. 111.

[71] Saskia Sassen, *op. cit.*, p. 267.

[72] *Vid*. en Wikipedia "Muro de seguridad"; Eliot Dickinson, *op. cit.*, p. 10.

[73] Eliot Dickinson, *op. cit.*, p. 75.

[74] Llama la atención el hecho de que en *Shaun of the Dead* (2004), *The Girl with All the Gifts* (2016) y *The Rezort* (Steve Barker, 2015) se opte por esclavizar a los zombis, algo semejante a lo que llega a suceder con los migrantes subsaharianos cuando, camino a Europa, atraviesan por países del norte de África (Ignacio Carretero y Alfons Rodríguez, "Subastas de esclavos a las puertas de Europa", *El País*, 2 de julio de 2017).

que pueden ser disuadidas de promover acciones. Estas fuerzas incluyen, pero no se limitan, a Estados y grupos terroristas".[75]

Una falsa noticia divulgada en internet ubicó el inicio de un brote zombi en un lugar pobre de África. Lo que se argumentaba era el reporte, por parte de un "conocido diario africano", de dos mujeres que habiendo sido declaradas muertas por ébola en Liberia habían vuelto a la vida para perseguir a las personas.[76] El origen negro o africano de los zombis no fue muy recurrente en los cuestionarios que se aplicaron en 12 países —tan sólo registrado en 26% de las respuestas—; lo que sí notamos, sin embargo, es su caracterización como extranjero en más de 55% de los casos.[77] A ello se suma el hecho de que dos de los informantes, un mexicano y un guatemalteco, establecieron espontáneamente analogías entre el zombi y el migrante laboral internacional: "[Los zombis] son como las personas que van para los Estados Unidos y andan buscando qué comer; algunos son negros de Honduras [o] Belice", "se ven como los migrantes que tratan de cruzar el Mediterráneo todos amontonados en balsas". Aun cuando se trate de un fenómeno más parecido al haitiano que al hollywoodense, no deja de llamar la atención el hecho de que también en Sudáfrica tienda a vincularse al zombi con los trabajadores ilegales que arriban de las regiones más pobres del continente.[78]

Nuestra encuesta, no obstante, revela que las más de las veces los zombis no se encuentran específicamente asociados a los migrantes sino, más genéricamente, a la pobreza; pues, al pedirse que eligieran entre caracterizar a los muertos vivientes como ricos o pobres, 71% optó por lo segundo. Al respecto, uno de los interrogados gua-

[75] United States Strategic Command, "CONPLAN 8888-11, Counter-Zombie Dominance", 30 de abril de 2011, p. 12. Cabe destacar que el Departamento de Salud y Servicios Humanos del mismo país haya seguido una estrategia semejante en los manuales que se difundieron para el control de epidemias. *Vid*. Maggie Silver, *Preparedness 101: Zombie Apocalypse*, 2011.

[76] Periodismoviral.net, "Muertos de ébola reviven. ¿Llega el apocalipsis zombie?", 2014.

[77] Durante octubre y noviembre de 2017 se aplicó un cuestionario de seis preguntas a 127 personas de entre 11 y 70 años de edad, siendo las mujeres la mayor proporción (60.8%) e individuos de entre 20 y 35 años. Los países en los que realizaron indagaciones fueron Francia (28 encuestados), México (20), Noruega (20), Estados Unidos (12), Guatemala (12), Argentina (12), Australia (8), Italia (5), Bélgica (5), Polonia (3) y Canadá y Perú (1), respectivamente. Las variaciones en los resultados según las nacionalidades parecen mínimas, lo cual sugiere que el zombi forma parte de una cultura global. Agradecemos el apoyo de Caroline Cunill, Elena Mazzetto, Udayana Lugo, Lise Ulvestrand, Gabriel Entín, Antonia Gamboa, Rocío Maza, Julián González, Olek Trojanowski y Alexia Alexander.

[78] Jean Comaroff y John Comaroff, *op. cit.*, p. 783.

temaltecos añadió: "Parecen los pobrecitos que andan por ahí viendo qué encuentran". El vínculo entre zombificación y marginalidad también se observa en aquellas páginas de internet que, en 2017, propagaron notas afirmando que personas desfavorecidas habían terminado por volverse zombis por el consumo de una droga conocida como *flakka* o "sales de baño".[79] Según Vraiement.ca, dichas sustancias "pueden provocar una sensación de relajación extrema, de ataques de pánico, apoplexia o, incluso, convertir a su usuario en un caníbal".[80]

El establecimiento de dichas analogías no parece implicar, sin embargo, que en las personas consultadas haya confusión, pues, por más que el zombi se asemeje a los marginados, la gran mayoría de nuestros cuestionarios —93%— deja en claro que los muertos vivientes no existen. Lo relevante es que, aun cuando se niegue su realidad actual, más de un tercio de nuestros interlocutores —41%— consideró que dicho fenómeno era factible. De sobra está decir que la idea de la zombificación como posibilidad ha sido ampliamente difundida en internet; un comentarista argumentaba frente a la "noticia" de los zombis de Liberia: "Esto podría ser; ya que el virus del ébola, como todos, evoluciona y podría [suceder] que algo como esto sea así, sin conciencia [el humano zombificado] busca alimento para sobrevivir".[81] El riesgo de una pandemia de muertos vivientes llevó incluso a la Zombie Research Society a crear la campaña de Zombie Awareness Month, cuyo objetivo es educar a las personas sobre las causas, la prevención y la preparación ante lo que se califica como un "inminente peligro inevitable".[82] Reconocemos una intención semejante en *The Zombie Survival Guide*, de Max Brooks;[83] la información "histórica" presentada en este documento no pretende ser del todo real, pero la intención de la obra sí es adiestrar a la población civil para enfrentar el verdadero riesgo.

[79] HypnosMorfeo, "FLAKKA, la aterradora droga zombi que sorprendió el mundo", 2017.

[80] Vraiement.ca, "Alerte! La drogue du zombie. Ces images en provenance du Brésil peuvent choquer", 2017.

[81] Periodismoviral.net, *op. cit*.

[82] Zombie Research Society, "Zombie Awareness Month! What are you doing for #ZAM17?", 2016.

[83] Max Brooks, *The Zombie Survival Guide. Complete Protection from the Living Dead*, 2003.

> Hay cosas verdaderamente aterradoras que están ocurriendo —9/11, [las guerras de] Irak, Afganistán, [el huracán] Katrina, [los ataques terroristas con] cartas [impregnadas] de ántrax, el francotirador de [Washington] D. C., el calentamiento global, la crisis financiera mundial, la gripe aviar, la gripe porcina, el SARS [síndrome respiratorio agudo y grave]—. Creo que la gente realmente siente como que el sistema se está colapsando [...] Los zombis no son comedia. Eso tiene que ver con la supervivencia entre la vida y la muerte, del *modus operandi* que se necesita para sobrevivir. No para ser feliz —eso es otra cosa—.[84]

El *modus operandi* al que se refiere Brooks básicamente puede resumirse en cómo estar preparado para repeler la violencia o ejercerla a discreción. La guía describe a detalle las cualidades de diferentes armas, la forma en que se atrincheran las viviendas, las características de los terrenos en los que se puede desarrollar un combate, las provisiones necesarias y las situaciones que podrían llegar a presentarse en un ataque. En síntesis, lo que se pretende enseñar es a "reconocer al enemigo [...] elegir las armas adecuadas [y] matar". Lo llamativo aquí es que dicha preparación no se limita al encuentro de muertos vivientes, sino que también se contempla la posibilidad de que ante el colapso del orden afloren bandidos y saqueadores: "Estos bárbaros modernos devinieron tales por su falta de respeto a la ley, su odio a la organización, su elección por la destrucción sobre la creación. Su existencia nihilista [y] parásita se alimenta de la riqueza de los otros en lugar de producir la propia".[85] Entonces, si el zombi se parece al marginado y la disolución del sistema institucional supone el riesgo de que ambos atenten contra la vida privada, bien podemos deducir que uno y otro son equivalentes; no iguales pero sí sustituibles, distintos en su naturaleza pero semejantes en su accionar.

Lo que tenemos, entonces, es un discurso que hace eco al propagado por la National Rifle Association (NRA) a través de *American Rifleman*.[86] En ambos casos se postula que compete a la sociedad civil encargarse de su defensa —algo que también opinó 42.6% de los encuestados—; la diferencia radica en que mientras los defenso-

[84] Taffy Brodesser-Akner, "Max Brooks is not kidding about the zombie apocalypse", *The New York Times Magazine*, 23 de julio de 2013.

[85] Max Brooks, *op. cit.*, pp. xiv, 156.

[86] John R. Zent (ed.), "The armed citizen", *American Rifleman*, octubre de 2017, p. 10.

res de la Segunda Enmienda acuden a experiencias pasadas, los promotores del zombi actúan en la posibilidad.[87] Y, si la NRA imparte cursos de tiro y defensa personal,[88] los adeptos a los zombis optan por el juego: videojuegos, marchas, carreras, campamentos y campañas de *paintball* (véase la nota 6 en el presente artículo).

Los videojuegos de zombis se caracterizan por presentar mundos abiertos que se exploran para conseguir los recursos que han de permitir la supervivencia. Los escenarios no suelen ser mundos fantásticos sino espacios muy similares a los ocupados por los propios jugadores y, salvo en algunos casos, como *The House of the Dead* (2005), *Resident Evil 7* (2017) y la opción *zombie* de *Call of Duty: Black Ops* (2010) —donde se encarna a soldados o agentes especiales—,[89] es frecuente que los protagonistas sean personas comunes —un periodista en *Dead Rising* (2016), un vacacionista en *Dead Island* (2011) y un veterano de Vietnam, una estudiante, un analista y un motociclista en *Left 4 Dead* (2008)— que se valen de medios y armas ordinarios para actuar.[90] Todo esto, ligado a que los juegos se desarrollan en primera persona —como lo vería el propio jugador—, sugiere que lo que se busca es la experiencia de que es uno mismo el que combate muertos vivientes.[91] Sería burdo considerar que el videojuego no tiene más finalidad que preparar a sus usuarios para una eventual catástrofe —aunque esto no siempre fue descartado por los entrevistados—, pues como en todo acto lúdico, lo que se busca no es incidir directamente sobre la vida corriente, sino "escaparse de ella a una esfera temporal de actividad" en la que otras cosas son factibles.[92]

[87] La Segunda Enmienda estadounidense establece que "siendo necesaria una milicia bien ordenada para la seguridad de un Estado libre, el derecho del pueblo a poseer y portar armas no será infringido" (Meghan Totten, *The Constitution of the United States of America*, ed. legal, 2016, pp. 1367-1371).

[88] John R. Zent, *op. cit.*, p. 102.

[89] Susumu Tsukagoshi y Makito Nomiya, *The House of the Dead*, 2005; Koushi Nakanishi, *Resident Evil 7: Biohazard*, 2017; Dave Anthony, *Call of Duty: Black Ops*, 2010.

[90] Joe Nickolls, *Dead Rising*, 2016; Pawel Blaszczak y Giles Lamb, *Dead Island*, 2011; Mike Booth y Chris Ashton, *Left 4 Dead*, 2008.

[91] *Vid. Call of Duty: Black Ops*; *Dead Island*; *Left 4 Dead*; *Resident Evil 7: Biohazard*; *Dead Rising*; *The House of the Dead*, y Jean Philippe Caro y Florent Sacré, *ZombieU*, 2012.

[92] Johan Huizinga, *Homo ludens*, Eugenio Imaz (trad.), 2007, p. 21. "Aunque sabemos que es fantasía [gracias a los juegos] puedes estar preparado para saber más o menos qué es lo que tienes que hacer [...] Cuando estamos mi hijo y yo juntos, luego vamos en el metro, estamos en el centro, estamos en el cine, y le digo: imagínate que ahorita hubiera una invasión zombi, ¿qué haríamos?" (entrevista con fotógrafo de 33 años de edad, noviembre 2017).

Lo juegos de rol van más lejos, pues en lugar de encarnarse un personaje ficticio, son los propios participantes los que con su cuerpo y mente se encargan de cumplir con las misiones que el escenario establece. No se juega a ser algo distinto sino a ponerse a sí mismo en situaciones hipotéticas que se desarrollan en tiempos y espacios reales. Es más, la propia propaganda de *Survival Zombi* apela a las cualidades y situaciones de los potenciales jugadores para exhortarlos a transformar su rol y convertirse en los héroes salvadores de la civilización.

> Tus padres quieren controlarte. Tus jefes, la sociedad y los medios de comunicación quieren controlarte. La búsqueda del bien común resultó ser un mito. Todo está fuera de control. Ha llegado la hora de poner las cosas en su sitio [...] Todo lo que has pensado, todo lo que te han enseñado formará parte del recuerdo [...] sólo podrás fiarte de tu instinto [...] Tú tienes la gloria, tú tienes poder [...] El Estado de derecho se ha ido por la tasa del *water* [...] Ésta es tu oportunidad de demostrar que no te volverán a pisar, que no te volverán a ignorar [...] porque tú eres libre, porque tú vas a vivir, porque tú vas a construir un mundo mejor.[93]

En síntesis, lo que se sugiere en el presente artículo es que el reciente éxito de la figura del zombi en los medios se encuentra ligado a su simbolismo como encarnación potencial de aquel marginado que, movido por la necesidad más apremiante, amenazaría con provocar el colapso del sistema durante una situación de crisis. La amenaza procede del interior mismo de la sociedad y, por ello, más que apelarse a la solidaridad nacional frente al enemigo, se postula su fragmentación en pequeñas unidades dispuestas a ejercer la violencia contra las demás con la finalidad de sobrevivir. Dichas respuestas guardan un paralelismo con la postura individualista enajenante que promueve el consumismo ante el vacío ideológico de la actualidad; y, si bien el zombi no se encuentra plenamente identificado con un grupo social concreto, no resulta descabellado pensar que su imaginario remite genéricamente a todas aquellas formas de alteridad que pudieran poner en riesgo a los individuos.

En dicho contexto, la función de los filmes es la de plantear escenarios posibles, las noticias falsas transforman la ficción en posibilidad y los juegos proporcionan los medios imaginados para

[93] WRG World Real Games, *op. cit.*

repeler a aquellos que pudieran atentar contra los individuos, sus bienes o sus derechos.

At the end zombis win: síntesis y reflexión final

Hemos visto que muchas de las propiedades atribuidas al zombi contemporáneo ya estaban presentes en figuras tan clásicas como la bruja, el salvaje y el judío. Diríamos, así, que el muerto viviente no es sino una reformulación de las cualidades empleadas habitualmente por Occidente para la construcción de sus alteridades, pero presentadas de manera original.

Procedente de Haití, el zombi fue recuperado por Occidente como parte de una serie de textos que pretendían demostrar el carácter caótico de una nación a la que se juzgaba como incivilizada. Rápidamente, este personaje se distinguió del resto del vudú al ser tratado como un trozo de realidad en medio de la superchería; lo llamativo en este proceso es que, en lugar de retomarse la totalidad de las ideas relativas a este ente, toda la atención se centró en la posibilidad de despojar de su subjetividad a un individuo racional y transformarlo en esclavo. Así, lo que describen los primeros filmes de Hollywood, que pronto se apartaron del mundo afroantillano, son diversos escenarios en los que personajes pérfidos buscan hacer uso de un saber excepcional para abusar de personas concretas; por lo común, los afectados son mujeres caucásicas, y los héroes, varones blancos que mantienen con ellas un vínculo emocional. Dicho de otro modo, en el imaginario temprano, el zombi caracteriza a una colectividad sin civilidad, el brujo opera abstrayendo a sus víctimas de la sociedad moderna, y sus rescatadores, concernidos por los afectos, actúan resocializándolas.

El gran cambio que se produjo hacia el final de la década de 1960, un tiempo en el que afloraron las críticas al estilo de vida occidental, no sólo incumbe a la figura del zombi sino sobre todo a la imagen que se proyecta de la sociedad. El muerto viviente ahora aparece como producto de nuestras propias formas de vida, y la única manera en que se puede garantizar la pervivencia es rompiendo cualquier clase de vínculo que se hubiera podido mantener antes de la zombificación; el riesgo que ahora se enuncia es, en síntesis, la posibilidad de que la sociedad, por el ejercicio de sus prácticas habituales, termine por devenir un peligro para el individuo.

Más allá de sus cualidades esenciales, lo que define a la zombiedad es una acción depredadora motivada por la más básica necesidad. Lo que caracteriza, sin embargo, a las tramas del siglo XXI, es que no sólo hacen intervenir a humanos y zombis sino también a humanos que actúan como zombis, sobreviviendo a costa de los demás; de suerte que, en ausencia de un régimen institucional eficiente, todo aquel que se encuentre extremamente necesitado puede ser visto como zombi potencial. Las posiciones humano-zombi hoy aparecen como relativas, y así como el otro puede fungir como zombi respecto a mí, yo mismo puedo ser el muerto viviente de alguien más. Los sistemas políticos ya no lucen tan opresores como en la centuria pasada y, debido a su incapacidad de actuar certeramente frente a las crisis, ahora se les percibe en toda su debilidad; el discurso zombi, entonces, se adapta para plantear la necesidad de que todo individuo se encuentre capacitado para reaccionar ante la adversidad.

Vivimos en una sociedad global en la que el consumo tiende a dar forma a una buena parte de las relaciones que se construyen; es el consumo el que hoy aparece como principal satisfactor de necesidades y es el deseo de maximizarlo el que ha provocado el aumento en las diferencias sociales tanto en el Tercer Mundo como en el Primero. Lo que plantea al respecto el discurso mediático zombi es el riesgo de que aquellos que, por las prácticas consumistas, se han visto empobrecidos, terminen eventualmente por convertir a los ciudadanos "civilizados" en objetos de consumo; se trata, en breve, de una fantasía clasista en la que en lugar de postularse la inversión de posiciones —en una revolución— se argumenta en torno al peligro de que la necesidad del otro acabe por consumir a toda la sociedad.

Fuentes

Bibliografía

Ackermann, Hans W., y Jeanine Gauthier, "The ways and nature of the zombi", *The Journal of American Folklore*, vol. 104, núm. 414, Bloomington, 1991, pp. 466-494.

Barthes, Roland, *Mitologías*, Héctor Schmucler (trad.), México, Siglo XXI, 1999.

Boluk, Stephanie, y Wylie Lenz, "Infection, media and capitalism: From early modern plagues to postmodern zombies", *Journal for Early Modern Cultural Studie*s, vol. 10, núm. 2, Filadelfia, 2010, pp. 126-147.

Booth, William, "Voodoo science", *Science*, new series, vol. 240, núm. 4850, Washington, 1988, pp. 274-277.

Bourguignon, Erika, "The persistence of folk belief: Some notes on cannibalism and zombis in Haiti", *The Journal of American Folklore*, vol. 72, núm. 283, Bloomington, 1959, pp. 36-46.

Brooks, Max, *The Zombie Survival Guide. Complete Protection from the Living Dead*, Nueva York, Three Rivers Press, 2003.

Burroughs, Edgar R., *The Beasts of Tarzan*, Chicago, A. C. McClurg, 1916.

Comaroff, Jean, y John Comaroff, "Alien-Nation: Zombies, immigrants and millenial capitalism", *The South Atlantic Quarterly*, vol. 101, núm. 4, Durham, 2002, pp. 779-805.

Davis, Wade, *The Serpent and the Rainbow: A Harvard Scientist's Uncovers the Startling Thruth about the Secret World of Haitian Voodoo and Zombis*, Nueva York, Werner Books, 1985.

_____ , *Passage of Darkness: The Ethnobiology of Haitian Zombie*, Chapel Hill / Londres, The University of North Carolina Press, 1988.

Department of Economic and Social Affairs, *International Migration. Highlights 2015*, Nueva York, United Nations, 2016.

Dickinson, Eliot, *Globalization and Migration: A World in Motion*, Londres, Rowman and Littlefield, 2017.

D'Alaux, Gustave, *L'empereur Soulouque et son empire*, París, Imprimerie de Édouard Blot, 1860.

Dover, John, *Culturas de guerra. Pearl Harbor, Hiroshima, 11S, Iraq*, David León (trad.), Barcelona, Ediciones Pasado y Presente, 2012.

DuTertre, Jean Baptiste, *Histoire générale des Antilles habitées par les François*, París, Thomas Iolly, 1667.

Falk, Richard, *La globalización depredadora. Una crítica*, Herminia Bavia y Antonio Resines (trads.), Madrid, Siglo XXI, 2002.

Girard, René, "The plague in literature and myth", *Texas Studies in Literature and Language*, vol. 15, núm. 5: *A Special Classics Issue on Myth and Interpretation*, Austin, 1974, pp. 833-850.

Heron, Taitu, "Globalization, neoliberalism and the exercise of human agency", *International Journal of Politics, Culture, and Society*, vol. 20, núms. 1-4, Nueva York, 2008, pp. 85-101.

Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Eugenio Imaz (trad.), Madrid, Alianza / Emecé, 2007.

Hurbon, Laënnec, *El bárbaro imaginario*, Jorge Padilla Videla (trad.), México, FCE, 1993.

Hurston, Zora Neale, *Tell my Horse: Voodoo and Life in Haiti and Jamaica*, Nueva York, Harper and Row Publishers, 1990.

Janvier, Louis-Joseph, *Les Constitutions d'Haïti (1801-1885),* París, Marpon et Flammarion, 1886.
Jáuregui, Carlos A., *Canibalia. Canibalismo, calibanismo, antropofagia cultural y consumo en América Latina*, Madrid / Frankfurt, Iberoamericana / Vervuert, 2008.
Lipovetsky, Gilles, *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Joan Vinyoli y Michèle Pendanx (trads.), Barcelona, Anagrama, 2000.
Lison-Tolosana, Carmelo, *Las brujas en la historia de España*, Madrid, Editorial Temas de Hoy, 1992.
Louis XIV, rey de Francia, "Le code noir. Édit du roi sur les esclaves des îles de l'Amérique", en Lucien Peytraud (ed.), *L'esclavage aux Antilles françaises avant 1789: d'après des documents inédits des archives coloniales*, París, Hachette, 1977, pp. 158-166, recuperado de: http://classiques.uqac.ca/collection_documents/louis_XIV_roi_de_France/code_noir/code_noir.pdf>.
Mars, Louis P., "The story of zombi in Haiti", *Man: A Monthly Record of Anthropological Science*, vol. 45, núm. 22, Londres, 1945, pp. 38-40.
Matheson, Richard, *Soy leyenda*, Jaime Bellavista (trad.), Buenos Aires, Minotauro, 1971.
McAlister, Elizabeth, "Slaves, cannibals, and infected hyper-whites: The race and religion of zombies", *Anthropological Quarterly*, vol. 85, núm. 2, Baltimore, 2012, pp. 457-486.
Parsons, Elsie Clews, "Spirit cult in Hayti", *Journal de la Société des Américanistes*, vol. 20, París, 1928, pp. 157-179.
Powell, Henry, *One Generation Consuming the Next: The Racial Critique of Consumerism in George Romero's Zombie Films*, Waterville, Colby College (Honors Theses), 2009, recuperado de: <http://digitalcommons.colby.edu/honortheses/462>, consultada el 17 de octubre de 2017.
Ríos, Patricia de los, "Los movimientos sociales de los años sesentas en Estados Unidos: un legado contradictorio", *Sociológica*, vol. 13, núm. 38, México, 1998, pp. 13-30.
Rodrick, Dani, *La paradoja de la globalización. Democracia y el futuro de la economía mundial*, María Dolores Crispín Sanchis (trad.), Barcelona, Antoni Bosch, 2011.
Sassen, Saskia, *Una sociología de la globalización*, María Victoria Rodil (trad.), Buenos Aires / Madrid, Katz Editores, 2007.
Seabrook, William B., *The Magic Island*, Nueva York, The Literary Guild of America, 1929.
Selve, Edgar la, *Le pays des Nègres. Voyage à Haiti, ancienne partie française de Saint Domingue*, París, Librairie Hachette, 1881.
Shelley, Mary W., *Frankenstein o el moderno Prometeo*, Madrid, Valdemar, 2013.

Silver, Maggie, *Preparedness 101: Zombie Apocalypse*, Atlanta, U.S. Department of Health and Human Services, 2011.
St. John, Spenser: *Hayti, or, the Black Republic*, Nueva York, Scribner and Welford, 1889.
Totten, Meghan, *The Constitution of the United States of America*, ed. legal, Washington, Congressional Research Service, U.S. Goverment Publishing Office, 2016.
Touraine, Alain, *La Fin des sociétés*, París, Éditions du Seuil, 2013.
Zent, John R. (ed.), "The armed citizen", *American Rifleman*, Nueva York, octubre de 2017, p. 10.

Filmografía

Anderson, Paul W. S. (dir.), *Resident Evil*, Culver City, Columbia Pictures, 2002.
Ball, Wes (dir.), *The Maze Runner*, Los Ángeles, 20th Century Fox, 2014.
_____ , *The Maze Runner. Scorch Trials*, Los Ángeles, 20th Century Fox, 2015.
_____ , *The Maze Runner. The Death Cure*, Los Ángeles, 20th Century Fox, 2018.
Barker, Steve (dir.), *The Rezort*, Londres, Ascot Elite Entretainment Group, Alfa Pictures, Axinite Digicinema, 2015.
Boyle, Danny (dir.), *28 Days Later*, Los Ángeles, 20th Century Fox, 2002.
Condon, Bill (dir.), *The Twilight Saga: Breaking Dawn, part 1*, Santa Mónica, Summit Entertainment, 2011.
_____ , *The Twilight Saga: Breaking Dawn, part 2*, Santa Mónica, Summit Entertainment, 2012.
Craven, Wes (dir.), *The Serpent and the Rainbow*, Los Ángeles, Universal Pictures, 1988.
Darabont, Frank, *The Walking Dead*, serie de televisión, Nueva York, AMC Network, 2010-2017.
Fisher, Terence (dir.), *The Earth Dies Screaming*, Los Ángeles, 20th Century Fox, 1964.
Ford, Philip (dir.), *Valley of the Zombies*, Los Ángeles, Republic Pictures, 1946.
Forster, Marc (dir.), *World War Z*, Los Ángeles, Paramount Pictures, 2013.
Gilling, John (dir.), *The Plague of the Zombies*, Londres / Los Ángeles, Warner-Pathé / 20th Century Fox, 1966.
Halperin, Victor (dir.), *White Zombie*, Los Ángeles, United Artists, 1932.
Hardwicke, Catherine (dir.), *Twilight*, Santa Mónica, Summit Entretainment, 2008-2012.

Lawrence, Francis (dir.), *I Am Legend*, Burbank, Warner Bros. / Roadshow Entretainment, 2007.
Lenzi, Umberto (dir.), *Il paese del sesso selvaggio*, Roma / Gainesville, Roas Productions / Medusa, 1972.
McCarthy, Colm (dir.), *The Girl with All the Gifts*, Los Ángeles, Warner Bros. / Saban Films, 2016.
Nutter, David, Alan Taylor, Alex Graves, Miguel Sapochnik, Mark Mylod, Jeremy Podeswa, Daniel Minahan, Alik Sakharov, Michelle MacLaren, Brian Kirk, Timothy Van Patten, Neil Marshall, David Petrarca, David Benioff, D. B. Weiss, Michael Slovis, Jack Bender, Daniel Sackheim y Matt Shakman (dirs.), *Game of Thrones*, serie de televisión, Los Ángeles, HBO / Warner Bros., 2011-2017.
Parkinson, Andrew (dir.), *I, Zombie: The Chronicles of Pain*, Londres, Fangoria Films / The Asylum, 1998.
Prokop, Tim, *Deadliest Warrior: Vampires vs Zombies*, serie de televisión, temporada 3, capítulo 32, Burbank, Morningstar Entretainment, 2011.
Ragona, Ubaldo, y Sidney Salkow (dirs.), *The Last Man on Earth*, Los Ángeles, American International Pictures / 20th Century Fox, 1964.
Raimi, Sam (dir.), *The Evil Dead*, Nueva York, New Line Cinema, 1981.
Reeves, Matt (dir.), *Dawn of the Planet of the Apes*, Los Ángeles, 20th Century Fox, 2014.
_____ , *War for the Planet of Apes*, Los Ángeles, 20th Century Fox, 2017.
Romero, George A. (dir.), *Night of the Living Dead*, Nueva Jersey, The Walter Reade Organization, 1968.
_____ , *The Crazies*, Nueva York, Cambist Films, 1973.
_____ , *Dawn of the Dead*, Los Ángeles, United Film Distribution Company, 1978.
_____ , *Land of the Dead*, Los Ángeles, Universal Studios, 2005.
Sekely, Steve (dir.), *Revenge of the Zombies*, Los Ángeles, Monogram Pictures, 1943.
Sidney, Scott (dir.), *Tarzan of the Apes*, Nueva York, National Film Corporation of America, 1918.
Slade, David (dir.), *The Twilight Saga: Eclipse*, Santa Mónica, Summit Entertainment, 2010.
Stelley, Santiago (dir.), *Hamilton's Pharmacopeia: Investigating the Haitian Zombie*, serie de televisión, Nueva York, Vice Media LLC, 2012.
Tourneur, Jacques (dir.), *I Walked with a Zombie*, Los Ángeles, RKO Pictures, 1943.
Ulloa, Jorge, Christian Moya y Orlando Herrer (dirs.), *Soy un zombi*, Quito, Enchufe TV / Touché Films, 2013.
Vaughn, Mattheu (dir.), *Kingsman: The Secret Service*, serie de televisión, Los Ángeles, 20th Century Fox, 2015.

Verbruggen, Jakob (dir.), *Black Mirror*, temporada 3, capítulo 5: *Men against Fire*, Londres, Zeppotron, 2016.
Warren, Jerry (dir.), *Teenage Zombies*, Los Ángeles, Goveror Films, 1958.
Weitz, Chris (dir.), *The Twilight Saga: New Moon*, Santa Mónica, Summit Entertainment, 2009.
Wiene, Robert (dir.), *Das Cabinet des Dr. Caligari*, Berlín, Decla-Bioscop, 1920.
Wiseman, Len (dir.), *Underworld*, Culver City, Screen Gems, 2003.
Wright, Edgar (dir.), *Shaun of the Dead*, Los Ángeles, Universal Pictures, 2004.
Wyatt, Rupert (dir.), *Rise of the Planet of the Apes*, Los Ángeles, 20th Century Fox, 2011.
Yarbrough, Jean (dir.), *King of the Zombies*, Los Ángeles, Monogram Pictures, 1941.

Internet

Brodesser-Akner, Taffy, "Max Brooks Is not Kidding about the Zombie Apocalypse", *The New York Times Magazine*, 23 de julio de 2013, recuperado de: <http://www.nytimes.com/2013/06/23/magazine/max-brooks-is-not-kidding-about-the-zombie-apocalypse.html?mcubz=1>, consultada el 14 de septiembre de 2017.
Carretero, Ignacio, y Alfons Rodríguez, "Subastas de esclavos a las puertas de Europa", *El País*, 2 de julio de 2017, recuperado de: <https://elpais.com/internacional/2017/06/29/actualidad/1498753080_705940.html>, consultada el 24 de noviembre de 2017.
Castro, Liliana, "Zombies con gripe", 2014, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=lgPfdx9fdZ8>, consultada el 20 de febrero de 2017.
Dans Ta Pub, "Audi Commercial Mechanics-Zombies", 2015, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=HUS0rQkRxMQ>, consultado el 20 de febrero de 2017.
Asecas, Gino, "Corre por tu vida. Carrera de zombies", 2013, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=-JYDuq6WXBo>, consultada el 11 de septiembre de 2017.
Huerta Ruiz, Gabriel, "Marcha zombie Mexico 2015", 2015, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=7RxslHwmn_Q>, consultada el 11 de septiembre de 2017.
HypnosMorfeo, "FLAKKA, la aterradora droga zombi que sorprendió el mundo", 2017, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=WGwfe1DVCvw>, consultada el 24 de noviembre de 2017.

Lyn, "Empaque: helados Zombís", *El Poder de las Ideas*, 2014, recuperado de: <http://www.elpoderdelasideas.com/packaging/empaque-helados-zombis/>, consultada el 20 de febrero de 2017.
Opelpaintball, "PRZ Paintball's Zombie Nation", 2012, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Qp8Zdec7PPY>, consultado el 11 de septiembre de 2017.
Periodismoviral.net, "Muertos de ébola reviven. ¿Llega el apocalipsis zombie?", 2014, recuperado de: <http://www.youtube.com/watch?v=Q5qbOJffrR4>, consultado el 23 de noviembre de 2017.
United States Strategic Command, "CONPLAN 8888-11, Counter-Zombie Dominance", 30 de abril de 2011, recuperado de: <http://www.cubadebate.cu/wp-content/uploads/2014/05/CONPLAN-8888.pdf>, consultada el 13 de septiembre de 2017.
Vraiement.ca, "Alerte! La drogue du zombie. Ces images en provenance du Brésil peuvent choquer", 2017, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=5WwiGhdh22E>, consultada el 24 de noviembre de 2017.
WRG World Real Games, "Bienvenido a Survival Zombie", 2015, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=blESOZVwC3s>, consultada el 20 de febrero de 2017.
Wikipedia, "Muro de seguridad", recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Muro_de_seguridad>, consultada el 20 de octubre de 2017.
Zombiblogia, "Entrevista a George Romero", 2009, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=hU23L6mKXSM>, consultada el 17 de octubre de 2017.
Zombie Research Society, "Zombie Awareness Month! What are you doing for #ZAM17?", 2016, recuperado de: <http://zombieresearchsociety.com/about-us/zombie-awareness>, consultada el 24 de noviembre de 2017.

Videojuegos

Anthony, Dave, *Call of Duty: Black Ops*, Santa Mónica / Orlando, Treyarch-N-Space, 2010.
Blaszczak, Pawel, y Giles Lamb, *Dead Island*, Varsovia, Techland, 2011.
Booth, Mike, y Chris Ashton, *Left 4 Dead*, Kirkland, Valve Corporation, 2008.
Caro, Jean Philippe, y Florent Sacré, *ZombieU*, Montpellier, Ubisoft, 2012.
Nakanishi, Koushi, *Resident Evil 7: Biohazard*, Osaka, Capcom, 2017.
Nickolls, Joe, *Dead Rising*, Vancouver, Capcom, 2016.
Tsukagoshi, Susumu, y Makito Nomiya, *The House of the Dead*, Tokio, Sega Wow, 2005.