

EL ZOMBI: DEL ESCLAVO AL DOBLE

por Mariana Freijomil

El zombi forma parte de la trama de producciones de temática apocalíptica que posicionan al espectador ante el fin de los tiempos. El uso de esta figura se ha situado siempre, intencionadamente o no, en la crítica social. La alegoría permite hacer un análisis de la hipercodificación del mundo actual, de los “monstruos” producidos por el capitalismo y de las relaciones humanas basadas en el poder. Su camino es paralelo al nuestro. Quizás ver sus primeros pasos nos ayude a entender nuestros propios orígenes y nuestra dirección.

TODO COMENZÓ EN EL CARIBE.

La figura del zombi se gesta a la sombra de un contexto histórico y económico muy concreto, ligado a la evolución de los métodos de producción, dominación y explotación utilizados para acelerar y masificar dicha producción. La





clave para entender esta figura está en la religión vudú: la relación entre esclavo y amo, en la que el segundo mediatiza la vida del primero creando lazos de dependencia (desde el momento de la captura en África), relaciones que se establecen y renuevan a lo largo de generaciones entre dominados y dominadoresⁱ, que abarcarían tanto el ámbito de la vida privada como el institucional, tal y como analiza Meillassoux. El esclavo se transforma en un ser sin vida propia y vive una “muerte en suspenso” porque no ha nacido como ciudadano con derechos que reconozcan su integración y además se le ha alienado para que no sea capaz de reconocerse tampoco como individuo. La mirada y el deseo del esclavo son ignorados, y si los tiene, es castigado. Esto hace de él un ser alienado de sí mismo, desarraigado y en suspenso porque toda su existencia está supeditada a las órdenes y necesidades de otro, careciendo de libertad. La descripción del proceso de esclavización sigue un camino paralelo al de la zombificación, el peor castigo que podía recibir: no es libre ni siquiera estando muerto, está condenado al trabajo hasta su putrefacción. Esta idea aparece ya en las primeras películas de zombis, en las que se los presenta como trabajadores incansables o matones indestructibles y autómatas, como en *White Zombie* (1932), donde el personaje interpretado por Bela Lugosi presume de la eficacia y dedicación de sus “trabajadores” y de cómo muchos de ellos habían sido opositores suyos antes de transformarlos.

La primera referencia literaria de la figura del zombi es en *Le zombi du grand Pérou* (1697) de Pierre-Corneille Blessebois, en la que predominan los elementos paródicos y sobrenaturales. Aquí la figura del zombi aún no está definida pero lo interesante es cómo se retrata la relación de la clase dominante respecto a las creencias nativas y sus ritos: las supersticiones, la magia y los hechizos resultan atractivos a la vez que terribles para los amos, que los incorporan a su cotidianidad. Pero además se perfila lo que será una constante en las historias de zombis: el miedo principal de los protagonis-

tas no zombificados será llegar a estarlo. Los esclavos encontraron en la creación de rituales y folclore propios una manera de resistir y no asimilar únicamente los ideales de sus amos como propiosⁱⁱ. Según Alfred Métraux, los hombres nunca son crueles con impunidad ya que la ansiedad que se genera en sus mentes al abusar y maltratar se manifiesta en la creación de terrores imaginarios. Aunque el esclavista tuviera el poder y eso le diera seguridad aparente, temía el odio que había generado en el esclavo y los poderes ocultos que le imputaba. El método de resistencia del esclavo llevaba implícita una venganza potencial y amenazanteⁱⁱⁱ.

Es a partir del miedo a la venganza del esclavo y a su ritual de resistencia, que Occidente incorporará el zombi a la cultura popular a través del cine americano^{iv}. El zombi es originario de un fenómeno de sincronismo religioso pero, como personaje plenamente integrado en la cultura popular occidental, es una creación fruto del miedo del esclavista. Testimonio de ello es *Yo anduve con un zombi* (1943) de Jacques Tourneur, donde muchos de los estereotipos e ideas paternalistas sobre Haití y la cultura de los nativos, se integran a la trama, que plantea un escenario exótico y melodramático con un conflicto romántico como motor. La ciencia niega el poder del vudú pero la protagonista acaba acudiendo a él y descubriendo que el sacerdote oculto en las ceremonias es ni más ni menos que la propia doctora del pueblo (y futura suegra). En este acto de desmascarar el misterio mediante la búsqueda del encantamiento que lo ha originado, se pone de manifiesto el uso del terror como instrumento de dominación, creando un centro de poder vacío, tal y como explica Taussig. La doctora aprovecha las creencias locales para hacer su trabajo más efectivo. Las adopta como máscara para ejercer poder y autoridad. La enfermera acepta el poder curativo de la magia, siguiendo y respetando un centro de poder que parecía tenerlo porque había adoptado la máscara de lo sagrado y prohibido. Pero no olvidemos que finalmente toda la farsa la mantiene una ameri-



cana que cura a los nativos para que finalmente puedan seguir trabajando. El *bokor* mayor siempre fue el esclavista.

EL ZOMBI COMO MONSTRUO CONTEMPORÁNEO.

Desde el principio, el zombi aparece como un autómatas, una máquina teledirigida que realiza acciones de forma mecánica y repetitiva. El autómatas nace vinculado al inicio de la Revolución Industrial y los cambios sociales que se acelerarían durante los siglos XIX y XX con el nacimiento del *fordismo*. Los trabajadores de las primeras fábricas, con sus jornadas inacabables, nos remiten a los esclavos de Haití y, a su vez, a los zombis. En la repetición y alienación de la producción *fordista* surge la desconexión del trabajador consigo mismo, que pasa de artesano a ser sólo parte del engranaje de un mecanismo que no controla y que virtualiza su experiencia. George A. Romero renovará estos rasgos del viejo zombi, animalizándolo y dando lugar a otra dinámica que llegará hasta nuestros días.

La noche de los muertos vivientes (1968) es inimaginable sin un antecedente literario como la novela de Richard Matheson *Soy leyenda* (1954), cuya trama apocalíptica era acorde a los miedos generados por la Guerra Fría y la energía atómica. Los vampiros de la pandemia planteada por Matheson, como los zombis de Romero, son pura pulsión. No se guían por el deseo, no dialogan entre ellos y se mueven torpemente, impulsados por la necesidad de alimentar la bacteria que les ha infectado. La adaptación más fiel de la novela, *The Last Man on Earth* (1964), contiene la base para el zombi a partir de 1968: la idea de que lo que se ha de temer no son realmente los zombis (o infectados), sino los protagonistas que se defienden de ellos, aquello que se transforma en alteridad. En *Soy Leyenda*, Robert Neville termina asumiendo su papel de extraño ante el advenimiento de una nueva sociedad que necesita ejecutarlo para consolidarse. En *The Last*

Man on Earth, las últimas palabras de Neville, al que se ha dado caza en una iglesia, son muy explícitas al respecto: “*Me tenían miedo. Ellos me tenían miedo*”. El fin del mundo abre la expectativa de algo nuevo. Destrucción y construcción se convierten en una alegoría que cuestiona la realidad existente.



Según Carlos Losilla, *La noche de los muertos vivientes* establece un paralelismo entre los muertos del título y la sociedad de la época, caracterizada por cambios y debates civiles. Los personajes representan el nuevo panorama social pero el énfasis se traslada de lo social a lo familiar, siendo esta estructura la verdadera creadora del asedio zombi, el cual encarna sus temores reprimidos. El nuevo zombi de Romero es caníbal, por lo que el temor que despierta es más físico. El canibalismo responde a la necesidad de comerse a aquel que no es zombi, convertido, por minoría numérica, en “el otro”. Este cambio hará que, posteriormente, se represente el miedo a fundirse con la masa generada por la sociedad de consumo y el *post-fordismo*, que ya habrá convertido el mundo en una gran fábrica en la que la producción prosigue fuera de la misma, la vida privada de las personas es parte de la cadena productiva. Estos elementos provocadores de una alienación y pérdida de la individualidad a escala global son más poderosos y temibles que cualquier *bokor*. Si antes el brujo era el explotador que seleccionaba a su víctima, ahora la zombificación se consolida como plaga contagiosa” de origen indeterminado y lejano.

Romero desarrolló la eterna contraposición entre el monstruo y su adversario con pautas similares a las que teoriza Franco Moretti en su ensayo *Dialectics of fears*^{vi}: El monstruo sirve para desplazar los horrores evidentes y los antagonismos a los valores establecidos dentro de la sociedad hacia el exterior; los hace visibles desplazándolos desde su seno hacia la superficie, personificándolos y anticipando un posible futuro monstruoso. Los antagonistas al monstruo representan la sociedad presente con sus debilidades y defectos, aceptados por

el espectador por ser reconocibles y comunes a él. Esto situaría al espectador del bando de lo establecido y de la burguesía pero también en un estado de fascinación con la otredad representada por los monstruos. En la trilogía de *La noche de los muertos vivientes* (1968), *Dawn of the Dead* (1978) y *Day of the Dead* (1985), los comportamientos cercanos al primitivismo de los asediados se convierten en el epicentro de la acción. La cuestión no es qué harán los zombis sino qué harán los vivos ante este cambio de situación^{vii}. El zombi no desplaza los conflictos sociales y los temores simbolizándolos sino que los hace visibles. El problema no es la horda, sino los héroes que darán una visión crítica de la humanidad. Sean uno o varios los personajes que luchen por sobrevivir, el conflicto se resuelve siempre o con una huida del lugar asediado en busca de otro mejor (con la consiguiente incertidumbre) o con una aparente restauración del orden establecido, que se revela falsa ya que el auténtico peligro está en ese mismo orden conseguido con violencia, como atestiguan los finales de la citada trilogía. El peregrinaje zombi será tan repetitivo como el de los supervivientes.



Este desplazamiento del foco de interés será tomado como punto de partida en las siguientes producciones, que vivirán un gran auge tras el 11-S. El problema de los zombis sigue sin estar en ellos, sino en quien los puso ahí.

EL ZOMBI-INFECTADO DEL SIGLO XXI: ¿CORRER O NO CORRER? ESA ES LA CUESTIÓN.

Para comenzar a responder a esta cuestión debemos volver a *Dawn of the Dead* de George A. Romero. El mismo título ya nos indica un cambio de perspectiva: si la noche de *La noche de los muertos vivientes* se asociaba al fin de un tiempo, ahora el amanecer nos marca el comienzo de una nueva era. Una nueva era que se inicia en los años 70, que tiene sus raíces en los conflictos de la década anterior y que representa el apocalipsis de una razón que si desaparece como elemento cohesionador de



nuestro mundo, deberá ser sustituida por otra cosa. La clave está en una secuencia que contiene la imagen y el diálogo emblema de *Dawn of the Dead*: “*Cuando en el infierno no queda sitio, los muertos vuelven a la tierra*”. Los protagonistas, refugiados en un centro comercial, han podido limpiar el perímetro de zombis y se dedican a recoger cadáveres y disfrutar de los servicios del centro. Su ociosidad actúa como vehículo de distracción fantasiosa y un refuerzo positivo ante lo que les acecha fuera. “*Saben que estamos aquí?*” dice Stephen, “*No, es por costumbre. No saben bien porqué. En sus vidas pasadas solían venir aquí y lo recuerdan vagamente (...) Son como nosotros*” replica Peter. Como explica Bishop, los americanos en los 70 ya eran zombis dirigidos por el consumismo, yendo en masa a los grandes centros comerciales, movidos únicamente por el ansia de consumo de bienes^{viii}. El centro comercial es un escenario melancólico que nos recuerda el modelo de sociedad al que no se puede regresar. Los vivos se entretienen en él para intentar recuperar algo que ya no existe pero que les proporciona una seguridad espectral.

El zombi que pulula por el centro comercial quiere satisfacer una necesidad alimentaria. Su conducta es el extremo de la mecanización del hábito tal y como expone Zizek al contraponer el zombi a la noción hegeliana de hábito: “*¿No son figuras de puro hábito a su nivel más elemental, antes del nacimiento de la inteligencia (de lenguaje, consciencia y pensamiento)?*”^{ix}. Hegel concibe la doble naturaleza del hábito: base de estabilidad de la vida pero también negación de la libertad. Los zombis no son libres, están al servicio de su necesidad. Su imagen es un doble generado en lo siniestro (*unheimlich*): su apariencia resulta familiar e inquietante a la vez por su mirada vacía que nos invita a ser como él. Como dice Zizek, “*El shock de encontrarnos con un zombi no es el shock de toparnos con la alteridad, es el impacto de confrontarnos con los cimientos de nuestra propia inhumanidad repudiada*”, de ahí que el “*Son como nosotros*” pueda interpretarse como un “*somos como ellos*”.

A partir de *28 días después* (2002), el renacimiento de los zombis está relacionado con la amenaza de armas biológicas y pandemias. Los ataques con ántrax tras el 11-S y la propagación de SARS desde oriente son ejemplos de sucesos generadores de ansiedad y miedo que se plasman en el zombi, que se consolida como infectado más que como resucitado. La siguiente pregunta sería: ¿cuál es el origen de la enfermedad?

El zombi cambia su apariencia porque ha perdido el *rigor mortis* que ralentizaba sus movimientos y eso modifica la puesta en escena. El montaje se acelera en los momentos de violencia (sobre todo cuando los infectados hacen su entrada) y el uso de la *steady cam* da lugar a un montaje encadenado. Este cambio lo adoptan *Resident Evil* (2002), el remake de *Dawn of the Dead* (2004) o *Dead Set* (2008).

Las criaturas de ojos rojos de *28 días después* no son muertos vivientes, son seres vivos gobernados por una enfermedad que “*libera un comportamiento violento reprimido*”. El origen de la pandemia es un virus de rabia, muy infeccioso, inoculado a unos primates en un centro de investigación. Los miembros de un grupo ecologista se han introducido en la sede para dar testimonio gráfico de los experimentos y liberar a los simios. El film arranca con imágenes de conflictos, típicas de un informativo. La cámara se aleja y descubrimos que dichas imágenes son proyectadas por diferentes pantallas que rodean a un mono, inmovilizado y conectado a sensores. Al no aclarar el origen del virus, la imagen resulta bastante sugerente. Es cómo si, en vez de inoculado, el virus hubiera germinado desde el animal, por la acumulación de unas imágenes violentas cuya respuesta irracional es la rabia. Todo para curar una enfermedad real, una que quizás padecemos sin saberlo. La rabia sería pues la metáfora de algo más grave y oculto que pasa inadvertido en nuestra vida cotidiana.

Según Zizek, tanto los atentados terroristas sufridos en EEUU como los disturbios sociales





en Europa (como los altercados en suburbios franceses en 2005) son estallidos de violencia sin control, motivo o exigencias delimitadas. Son acciones impulsivas que no se pueden traducir en palabras o pensamientos y que arrastran consigo el peso de la frustración. El estado actual de la sociedad fomenta las convulsivas manifestaciones de violencia de características víricas, como un *passage a l'acte* fruto de una carencia de mapas cognitivos que permitan una auto comprensión. Sin esta última, nuestra sociedad se transforma en un espacio mudo sólo perturbable por los estallidos de violencia. El zombi materializa eso siendo cada vez más corporal y feroz.

Esa violencia y su representación visual son síntoma de una fractura entre la realidad y el razonamiento que hacemos sobre la misma. La negación de esta fractura se realiza sobrepone la violencia en los mass media hasta convertirla en un hábito sin valor. Este mecanismo de negación perpetúa este modelo de sociedad pero los zombis reclaman un espacio que les ha sido negado, usando la única forma de manifestación aceptada por el sistema: la violencia. Ellos reconquistan la sociedad devolviéndola a un estado de primitivismo en el que todo se democratiza gracias a la uniformidad: el objetivo, aplicable a vivos y no-muertos, será cubrir necesidades básicas.



A LA DERIVA: EN BUSCA DEL HOGAR PERDIDO.

El cine actual ha vuelto la mirada hacia el fin de la existencia humana, desarrollando diferentes dinámicas y reacciones. La primera a destacar es cómo se manifiesta el deseo de trascendencia del ser humano mediante el arte (*4:44 Last Day on Earth* de Abel Ferrara) o la religión (*El árbol de la vida* de Terence Malick). Se evidencia la voluntad de mostrar la vida sin mediatización de lo audiovisual, intentándose cicatrizar la fractura producida en la espectacularización y banalización de la sociedad.

Otra de las tendencias más populares, cultivada con notable éxito por la televisión, los videojuegos y la literatura zombi, ha sido el más puro *apocalypse survival*. En libros como *Zombi: Guía de supervivencia* de Max Brooks, videojuegos como *Resident Evil* o cómics como *The walking Dead* (2008-2010) o *Apocalipsis Friki* (2008) se proyecta el imaginario de la supervivencia, listo para satisfacer las fantasías que nacen del miedo al fin, materializado en amenazas a las que nos enfrentamos a diario ya sea bajo la forma de ataque terrorista, pandemia, guerra bacteriológica o desastre bursátil.

En la pantalla, los no-muertos marchan tras su alimento en paralelo a los supervivientes que buscan refugio. En series de TV como *The Walking Dead* (2010-2012), los caminantes son sólo un catalizador de la acción. La serialidad del medio televisivo permite alargar las tramas, proporcionando un nuevo marco en el que el centro de atención son los esfuerzos de los vivos por sobrevivir y refundar el mundo a pequeña escala. Las llegadas a nuevos escenarios donde intentarán asentarse y de dónde inevitablemente deberán escapar, formarán un ciclo repetitivo. Los supervivientes son seres errantes e inequívocamente melancólicos que se aferran al pasado y lo recrean en cada tentativa de asentamiento. El protagonista (Rick) comienza sus andanzas con el uniforme de policía y a caballo, evocando al héroe solitario del oeste. Se trata de un intento de rescatar el espíritu primigenio de la comunidad americana, de aunar el renacimiento de la figura del héroe como elemento cohesionador: “*Haz lo que tengas que hacer para guiar a esta gente*”, se le repite una y otra vez. En la segunda temporada ya no importa si lleva o no uniforme.

La comunidad de supervivientes procura crear un orden alrededor de un aparente caos pero no debemos perder de vista que ese desorden zombi es en sí mismo un nuevo orden. Los que resisten resultan estar fuera de lugar, ellos son los otros. Sus intentos civilizadores buscan refundar el pasado y al hacerlo evidencian la

fragilidad de sus valores, revelando a la vez la de los nuestros, espectadores de la pantalla que no sufrimos ningún apocalipsis. ¿O quizás sí? De ahí viene la frase lapidaria de Rick en el cómic de *The Walking Dead*: “*Nosotros somos los muertos vivientes*”. ♦

ⁱ “Las relaciones contraídas con sus congéneres, aun cuando tengan las apariencias del parentesco, están mediatizadas por el amor que sigue siendo, en el polo de sus relaciones sociales, el único vector que lo vincula a su propia “familia” y a los demás esclavos” Meillassoux, Claude (1990) *Antropología de la esclavitud*. Méjico. Editorial Siglo XXI. Pág 144.

ⁱⁱ Citado en Fraile Marcos, A. M., & Universitat de València. (2003). *Planteamientos estéticos y políticos en la obra de Zora Neale Hurston*. València: Universitat de València. Departament de Filologia Anglesa i Alemanya. Pág 98

ⁱⁱⁱ Taussing, M. (1987). *Shamanism, colonialism and wild man: a study in terror and healing*. Chicago: University of Chicago Press. Página 217.

^{iv} El origen de *White Zombie* está relacionado con el éxito de *La isla mágica* escrita por William Seabrook en 1929 pero el respeto y reconocimiento ya más alejado de tintes sensacionalistas se produce en otros estudios serios y diarios de viaje de los cuales destacan *Life in a Haitian Valley* de Melville Herskovits, *Haiti Singing* Harold Courlander y *Tell My Horse* de Zora Neale Hurston. Estos escritos dieron una visión menos exótica y más exacta de Haití al público estadounidense. Renda, M.A. (2001). *Taking Haiti: military occupation and the culture of U.S. Imperialism, 1915-1940*. North Carolina: University of North Carolina Press. Capítulo 6.

^v Además de la ya citada *The last man on earth* (1964) se puede destacar la producción de la Hammer *The Plague of Zombies* (1966).

^{vi} Publicado en *Signs taken for wonders: on the sociology of literary forms*. London: Verso

^{vii} De hecho las tramas de esta trilogía serán usadas por Romero como crítica hacia diferentes conflictos: La Guerra Fría y el desarrollo de la ciencia en *Day of the Dead* y el consumismo desmedido y el ejercicio de la autoridad policial en *Dawn of Dead*.

^{viii} En Bishop, K. (2010). *The idle Proletariat: Dawn of the Dead, Consumer ideology, and the loss of productive labor*. *Journal of popular culture*, 2010 SPR, Vol. 43(2), p.234-248.

^{ix} La traducción se ha hecho del original en http://www.lacan.com/zizdazedandconfused.html#_ftn7