



Nómadas. Critical Journal of Social and
Juridical Sciences

ISSN: 1578-6730

nomads@emui.eu

Euro-Mediterranean University Institute
Italia

Cano Esteban, Amparo; Ferreira, Miguel A. V.

Pero... ¿qué es un zombi?. ¿Todos somos zombies?

Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences, vol. 51, núm. 2, 2017

Euro-Mediterranean University Institute

Roma, Italia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18153284003>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

PERO ... ¿QUÉS ES UN ZOMBI?. ¿TODOS SOMOS SOMBIES?

Amparo Cano Esteban

Miguel A. V. Ferreira

Universidad Complutense de Madrid

<http://dx.doi.org/10.5209/NOMA.54889>

Resumen.- En el marco de convivencia actual, utilizando como marco de referencia el "Universo Z" y apelando a la iconografía y relatos de obras como 1984 (Orwell), Matrix o Avatar, es posible señalar como esos escenarios "distópicos", aparentemente lejanos, ilustran de una manera metafórica componentes efectivamente vigentes en la actualidad. El género zombi, bajo la pretensión de su narrativa, esconde un mensaje o advertencia acerca de un proceso de adoctrinamiento generalizado que tiene como conclusión "la muerte en vida/ vida en muerte".

Palabras clave: *globalización; disciplina; adoctrinamiento; metófora zombi*

But... what a zombie is? All of us are zombies

Abstract.- In currently collective existence framework, using as reference the "Z Universe" and pointing to its iconography and narratives, as 1984 (Orwell), Matrix or Avatar, it is possible to indicate that those "distopic" scenes, apparently distant, illustrate, in a metaphoric way, components of our real, nowadays, life. Zombie genre, under its narrative intentions, hides a message, or advertisement, about a generalized indoctrination process which has as limit "death in life/ life in death".

Keywords: *globalization; discipline; indoctrination; zombie metaphor*

1. EL UNIVERSO ZOMBI NOS RODEA

En los últimos años hemos asistido a un aumento de la producción de obras literarias y cinematográficas (tanto en la pequeña como en la gran pantalla) del género zombi, o como es mayormente conocido por los aficionados, simplemente género Z. Esta peculiar variedad se encuadra a su vez dentro de un universo más amplio y que aborda otras líneas temáticas que se pueden entremezclar o no con la dinámica zombi, esto es, el universo distópico.

Resultaría difícil imaginar, en su momento, que una de las novelas más famosas de Jane Austen, *Orgullo y prejuicio* (1813), sirviera de base en la actualidad, dos siglos después de su publicación, para desarrollar una historia de zombies que siembran el terror y devoran a seres humanos. Por si fuera poco, y para imaginarnos la magnitud de este boom zombi que estamos sufriendo, *Orgullo y prejuicio y zombies* (Grahame-Smith, 2012) ha sido además llevada al cine recientemente de la mano de Burr Steers (2016) conservando el mismo título.

Sin embargo, aunque nos parezca raro, es relativamente común encontrarnos obras literarias clásicas que podemos releer bajo la luz de la perspectiva zombi: así lo demuestran obras del tipo *Quijote Z* (González, H., 2010); *Sherlock Holmes y los zombis de Camford* (López Aroca, A., 2010); *Lazarillo Z* (González-Pérez de Tormes, L., 2012); o *La Isla del Tesoro Z* (De-Bernardi, 2012); entre otras.

Por supuesto, no todo son obras antiguas sazonadas con el aderezo de los muertos vivientes. Hay multitud de obras originales sobre el género Z: *El apocalipsis de los muertos* (McKinney, 2011); *Apocalipsis Z: el principio del fin* (Loureiro, 2011); *Carne Muerta* (Mateo, D., 2011); *La Ciudad de los Muertos* (Keene, 2011); *El Despertar de los Muertos* (Wood, 2010)... Y también las perspectivas desde las que son contadas estas historias son variadas: *Diario de un Zombi* (Llauger, 2010), con su peculiar perspectiva en la que el protagonista es un zombi que por causas inicialmente desconocidas conservó su conciencia después de su transformación; o *Diario de una invasión zombi* (Bourne, 2010), donde un marine estadounidense desertor empieza un diario desde el sótano de su casa, convertida en búnker, en el que relata sus problemas para resistirse a los muertos vivientes que parecen haber invadido por completo el país y el mundo entero.

Otras obras simplemente siguen el tirón de sagas Z no necesariamente literarias como *Guerra Mundial Z* (Brooks, 2015), cuyo nombre coincide con la famosa película protagonizada por Brad Pitt (Forster, 2013); *Los Caminantes* (Sisí, 2014) que usa el mismo término que en la famosa serie *The Walking Dead* (Darabont, 2010-actualmente) para referirse a los muertos vivientes; *Resident Evil: La Conspiración Umbrella* (Perry, 2013), basado en la historia del popular videojuego; y un sinfín de ejemplos más...

Aunque la vertiente literaria acumula páginas y páginas sobre esta particular sociedad distópica, es injusto asumir que es la única variedad artística que se ha dedicado a este género: comics, películas, videojuegos e incluso videoclips tan famosos como el *Thriller* de Michael Jackson (1982) nos bombardean constantemente con zombis. Podría decirse incluso que desde la etapa infantil a través de dibujos animados como *Monster High*; o juguetes como pudieran ser las muñecas basadas en los personajes de la mencionada serie o los Zomblies, pequeños muñecos de goma que representan todo tipo de animales o personas en versión zombi.

Multitud de temáticas Z se retroalimentan entre sí, como sucede con la saga de películas de *Resident Evil* (diferentes directores en sus 6 partes, 2002-2016) y el videojuego (que espera el lanzamiento de un capítulo VII para 2017), o el caso similar de *Silent Hill* (Gans, 2006) y su homónimo videojuego, que cuenta con varias entregas. O incluso, paradójicamente, llega a cobrar vida propia aquello que apareció más tarde cronológicamente, como es el caso de la serie *The Walking Dead*

que cuenta con millones de fans en todo el mundo, mientras que son menos los devotos al cómic original del que nació la idea.

Es evidente que el cine ha aprovechado este filón que se ha puesto tan de moda, y de un tiempo a esta parte el género Z se cuele en las salas de proyección y entretiene a un público fiel y entregado. A las películas anteriormente citadas hay que sumar títulos como *28 días después* (Boyle, 2002); *28 semanas después* (Fresnadillo, 2007); *Las colinas tienen ojos* (Aja, 2006); *Bienvenidos a Zombieland* (Fleischer, 2009); *Planet Terror* (Rodríguez, R. y Tarantino, 2007); *Zombis Nazis* (Wirkola, 2010); *[REC]* (diferentes directores en sus 4 partes, 2007-2014); *Castores Zombis* (Rubin, 2014); y una larga lista.

Además, se comienza a debatir sobre el tema desde una perspectiva multidisciplinar, como sucede en el *Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e Interpretaciones Sociológicas*, que ha celebrado este año 2016 su segunda edición, con gran repercusión mediática. En dicho Congreso, uno de los temas más populares y recurrentes es, sin duda, este fenómeno Z del que hablamos.

Por último, cabe señalar que no menos importantes son los intentos por recrear el lo que sería un verdadero apocalipsis zombi, a través de experiencias (actividades que la gente contrata y por las paga para poder participar, como un servicio cualquiera más) como los *Room Scape* o los *Survival Zombi*. Aunque el primero no versa únicamente sobre la temática Z, esta particular yincana en la que los participantes deben resolver una tras otra las pistas para lograr escapar de la habitación en la que están encerrados, se ha adaptado en algunos locales y coexiste con los participantes un actor que encarna a un zombi para generar más tensión en las pruebas: si los participantes no escapan a tiempo, el zombi se liberará y serán “devorados” por él, perdiendo el juego. Por otro lado, el *Survival Zombi* es la recreación de un apocalipsis zombi en toda regla. En este caso, el evento es de gran magnitud y se desarrolla en pueblos o ciudades enteras: los organizadores distribuyen hordas de zombis por la población, mientras que los cientos o miles de participantes (previo pago) van recorriendo la ciudad en busca del antídoto, sorteando una serie de pruebas preparadas por la organización, al tiempo que intentan no ser vistos por estas hordas, ya que si ello sucediera y fueran atrapados se transformarían en zombis y se unirían a uno de los grupos que pululan por la ciudad (literalmente, ya que suelen existir en estos eventos puntos de maquillaje donde se caracteriza a los participantes como muertos vivientes para que cuando sean atrapados y finalice tu participación como “supervivientes” puedan seguir disfrutando de la experiencia como “zombis”).

No se pretende ofrecer una retahíla de nombres de películas, libros u otras formas de expresión del universo zombi sin sentido. La enumeración de los ejemplos mencionados tiene por objeto sostener el

argumento de que existen una corriente zombi de más que notable relevancia, que ha logrado una presencia significativa en el día a día y que, como tal, ha sido explotada económicamente por diversas industrias con el objetivo obtener beneficios de esta nueva moda.

Admitido esto, podemos ir más allá del escenario zombi sensu stricto para circunscribir el fenómeno en un espacio más amplio.

2. PERO... ¿QUÉ ES UN ZOMBI?

Zombi:

1. Persona que se supone muerta y reanimada por arte de brujería con el fin de dominar su voluntad.
2. Atontado, que se comporta como un autómeta.

RAE, <http://dle.rae.es/?id=cSXoOcg>

Al margen de la ética y la estética del universo cinematográfico zombi, según la cual, con mayor o menor grado de alcance (entre lo local y lo universal), la especie humana se ve amenazada por una plaga de "ex-humanos", muertos, que resurgen de la tumba para acabar con ella, encontramos en el recorrido del concepto zombi una concepción de nuestra existencia que puede ser muy cotidiana y concreta, al tiempo que útil para comprender nuestros espacios de convivencia actual. Más allá de la ficción... ¿existe realmente lo zombi?

Si nos atenemos a las definiciones de la RAE, un zombi es alguien creado para dominar su voluntad, un atontado, que se mueve como un autómeta; por lo tanto, una herramienta de alguna entidad (según la RAE, la brujería; pero le iremos dando otras calificaciones más inmediatas) que lo estima útil para la consecución de un fin básico: destruir nuestra convivencia. Un zombi representa todo lo contrario de los valores que, supuestamente, suscribimos: su motivación fundamental es la antítesis de aquello que se supone que nos mueve; algo que nos instala en una paradoja de partida: los muertos ya no existen, no forman parte de la convivencia; sin embargo, estos muertos "pseudo-resucitados" vienen a conducirnos a todos/as a la muerte, para que nuestra especie se convierta en un conjunto de cadáveres andantes... esto no está tan lejos de lo que de hecho nos está sucediendo actualmente.

Utilizaremos dos referentes cinematográficos (no expresamente zombis), *Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999) y *Avatar* (James Cameron, 2009), y uno tercero literario, *1984* (George Orwell, 1947), para tratar de poner de manifiesto que lo zombi forma parte de nuestra existencia, de hecho, hace tiempo. Con estos referentes, tomando en consideración la dinámica de nuestra existencia actual, marcada por la lógica del

neoliberalismo y la globalización, se puede, creemos, calificar ésa nuestra existencia como un proceso de “zombización” generalizado.

2.1. MATRIX: UN UNIVERSO ZOMBI CONTEMPORÁNEO

¿Qué nos plantea la trilogía de *Matrix*? Un mundo en el que la especie humana en su conjunto ha sido sometida a una voluntad ajena, reduciéndola a un mero recurso energético. Las máquinas, creadas por la especie, cobran la conciencia, evidente, de que la especie que las ha creado es autodestructiva, de modo que ya no la necesitan como tal, sino simplemente como combustible para su propio funcionamiento. Es un acto clarividente de supervivencia: se matan entre ellos, nos han creado... en un momento dado... nos “matarán” a nosotras también. Sobrevivamos. Pero el problema es que esa supervivencia no puede darse sin la especie autodestructiva, pues es la creadora y suministradora de la energía necesaria para ello (la “autosuficiencia” no existe). La resolución es evidente: los utilizaremos según nuestras necesidades (igual que ellos/as hacían lo mismo previamente con nosotras), extrayendo la energía que necesitamos. Y ahí se configura un mundo de muertos vivientes, una gran “pila” energética. Pero hay un problema de fondo, que tiene que ver con nuestra constitución vital: la gran pila no funciona si no se alimenta con motivación, con motivación subjetiva, con un universo simbólico y afectivo que le impulse, biológicamente, a producir esa energía.¹

En ese espacio de dominación zombi de las máquinas, es necesario dotar de una vida mental, ficticia, a la pila energética (los zombis no pueden actuar de manera estrictamente mecánica, por muy muertos que estén: hay que proveerles de algún tipo de incentivo). Y así *Matrix* se convierte en un enorme espacio virtual en el que la especie cree vivir en un mundo en el que, real y materialmente, no vive, para suministrar la energía necesaria para aquello que la domina. Se le suministran incentivos, motivaciones, experiencias completamente irreales, virtuales, que, sin embargo, consiguen lo que se persigue: energía para los dominantes

¹ En nuestra existencia, por muy poco ilusionante o carente de contenido que pueda ser, las emociones juegan un papel fundamental y determinante: esas “pilas humanas”, simplemente, se agotarían sin la presencia de un universo emocional. Eva Illouz (2007) defiende que las emociones son el motor primario de nuestras acciones, constituyen el impulso inicial que nos lleva a actuar; y, además, según la autora, no son, en absoluto naturales, no están instaladas de antemano en nosotros, sino que se gestan en las relaciones sociales; una misma situación suscita emociones diversas en personas distintas, dependiendo del aprendizaje social que haya conducido a la conformación de las mismas (lo que a alguien le produce rubor, a otra persona puede provocarle risa), es muy importante en ello la condición (clase) social de procedencia. En última instancia, esas emociones socialmente conformadas son las que nos permiten desenvolvernó en nuestro entorno y actuar en uno u otro sentido.

De modo que tenemos un espacio ficticio de experiencias que hace posible que se satisfaga la necesidad básica. Es como una especie de metáfora macabra del sistema capitalista: la ideología que lo sustenta logra convencer a mucha gente de que tiene que hacer una serie de cosas para el mantenimiento del sistema, en beneficio de unos pocos, muy pocos, haciéndole creer, al contrario, que todo obedece al interés colectivo.

Matrix está aquí. Los zombis, los muertos vivientes sometidos a una voluntad ajena que los utiliza en beneficio propio, están aquí; se llama universo multimedia y redes sociales. Espacios en los que la gente cree que tiene una vida, cuando su vida efectiva es alimentar energéticamente (con su trabajo) los intereses de aquellos que los engañan².

La falacia de Matrix es Neo, el "elegido", Jesucristo, el salvador, el que puede evadirse de la mentira, de la sumisión, y con un conjunto de "salvadores", rescatarnos a todos. Neo, el retro-zombi, no existe en el mundo actual.

Presuponemos que un zombi es un mero instrumento de un plan maligno para destruir a la humanidad; sin embargo, un zombi, muerto viviente, algo de viviente habrá de tener para "actuar". Matrix hace patente esa necesidad: propone la construcción, interesada, de espacios de "realidad ficticia" en los cuales se convence a la gente, a los zombis, a los catalogados de antemano de muertos vivientes, para que se sometan a las directrices de los intereses de aquellos que se benefician fundamentalmente de que las cosas se mantengan tal como están.

Se hace manifiesta esa doble dimensión cuerpo/mente³: un zombi es mero cuerpo, según una catalogación a priori; pero eso no puede ser

² La cultura de la "virtualidad real" (Castells, 1998) atrapa a cada vez más gente en una existencia vacía de contenido en términos prácticos que se traslada a una pantalla (de ordenador, de tablet, de móvil). Como en Matrix, la experiencia material, primordialmente corporal, se reduce a aportar, a través del trabajo, la energía requerida por la máquina capitalista, mientras que la vivencia propiamente subjetiva se traslada a escenarios virtuales (videojuegos, redes sociales, aplicaciones compartidas). Estamos "enchufados" a un mecanismo que nos extrae la energía que necesita y, para que no nos demos cuenta de nuestra prescindibilidad, nos provee de mecanismos de evasión y de seducción: narcóticos para nuestro intelecto.

³ La dicotomía cuerpo/mente, una de tantas elaboradas por la modernidad occidental, a partir de las cuales desarrollamos nuestro pensamiento (racionalista), prioriza la mente sobre el cuerpo, la exquisitez del pensamiento frente a la brutalidad animal de lo meramente biológico. Tal dicotomía es una categorización analítica: de hecho, no cabe la separación de cuerpo y mente: nuestra mente es nuestro cuerpo, cuyo centro fundamental, pero no único, es el cerebro (en nuestras manos, por ejemplo, sedimenta un enorme caudal de conocimiento, adquirido mediante la práctica y que nos dota de destrezas que no dependen de la actividad cerebral, llamada, superior; este tipo de conocimiento práctico es el que Bourdieu —1991, 1999— encapsula en la noción de *habitus*). El cuerpo subsiste a la mente, puede

así si consideramos nuestra forma de convivencia: un muerto-muerto no tiene mente, pues trascendió las circunstancias de nuestra existencia habitual, tan sólo es materia inerte; un muerto-vivo tiene que tener algo de lo que tienen los vivos-vivos; y si actúa, del modo que sea, es porque lo vivo se impone a lo muerto.

2.2. ORWELL, 1984: LOS ZOMBIS DEL DISCIPLINAMIENTO

Winston Smith, el protagonista de la novela, un zombi, vive en un mundo en el que tres grandes bloques, Eurasia, Oceanía y Asia Oriental se reparten el control del planeta: siempre, dos de los tres bloques están enfrentados al tercero, y las alianzas son cambiantes. Smith trabaja en el Ministerio de la Verdad, y su función es reescribir permanentemente la historia según esas alianzas van variando, para hacer ver que todo ha sido siempre igual, aun cuando eso no sea cierto. Cada vez que se modifica una alianza entre bloques, hay que reescribir toda la historia para mostrar que las cosas siempre fueron así, lo cual es falso. Pero no importa, porque la Verdad la provee el Ministerio, no los hechos efectivos.

Existe un partido único, el portador de esa verdad, que está instalado en la casa de todo el mundo mediante sistemas de vigilancia. Nadie se escapa al partido único. Cualquier cosa que alguien haga que no se ajuste a las directrices del partido puede ser objeto de penalización, más o menos severa. La gente no puede pensar de manera autónoma, ni actuar en función de sus criterios: tiene que asumir las directrices del partido. “El que se sale de la foto, queda retratado”, literalmente.

El concepto clave en la novela, según al castellano se ha traducido, es el “doblepensar”. Más o menos, viene a significar que se inculca en la gente una capacidad según la cual, cada vez que se reescribe la historia, hay que olvidar la historia previa y, además, olvidar que se ha olvidado; olvidar, olvidar que se ha olvidado, y asumir que lo actual no es transitorio, coyuntural, sino permanente, inmutable e incuestionable. Supone un erradicamiento radical de la memoria, de la experiencia, como forma de ser capaces de elaborar un sentido autónomo del mundo, condición necesaria para poder desarrollar interpretaciones críticas y movimientos de protesta: la ciudadanía sometida a las imposiciones absolutas del poder político; ciudadanías zombis.

Si Matrix nos conduce al sometimiento de lo virtual como modo de reducir nuestra existencia material a mero instrumento energético para los que mandan, 1984 nos cómo quienes mandan reducen nuestra capacidad intelectual a instrumento del funcionamiento material en el que estamos instalados: hacer que la gente no pueda desarrollar un

continuar la vida biológica sin actividad mental; pero no existe mente sin cuerpo, que es su sustrato necesario.

pensamiento autónomo es un poderoso instrumento para lograr que los que mandan sigan mandando. Un mundo de "tontos", muertos vivientes, zombis, en lo intelectual, es una forma magnífica de conseguir que las estructuras de poder se mantengan y perpetúen.

2.3. AVATAR: CUANDO LOS ZOMBIS SE REBELAN

Un "avatar" en un sustrato biológico puesto al servicio, como tal, de la mente de otro espécimen, que tiene que adquirir la condición de muerto viviente, en términos mentales, para poder tomar posesión de ese sustrato.

El avatar, el muerto viviente, nuevamente, es un cuerpo sin vida sometido a una voluntad ajena; voluntad que, a su vez, se ejerce desde la condición de un muerto viviente. En Avatar encontramos una doble condición zombi.

Aquí encontramos la trama de fondo, desvelada a partir de esa doble condición: zombis dirigiendo a zombis por unos intereses minoritarios muy concretos y ajenos. Y lo energético, como base primaria, vuelve a ser lo relevante: existe un recurso energético muy valioso del que una minoría quiere apropiarse; zombizando doblemente a las personas se puede acceder a ese recurso, con independencia de los intereses de los zombizados y de aquellos que padecen su acción. Todo para los particulares intereses de una empresa, con la connivencia de los aparatos políticos, y a costa de la destrucción de toda una civilización.

Neoliberalismo y globalización, como estructura de funcionamiento a fecha actual, expresan en lo real, un proceso de zombización generalizado de las ciudadanías: los recursos energéticos (cuerpos) han de ser sometidos a las necesidades de quienes se benefician; las mentes han de ser doblegadas para que no tengan capacidad de pensamiento autónomo y se sometan a las directrices de quienes se benefician, pues, se inculca, esos beneficios lo son de todos/as.

Una macro-construcción de zombis, tontos autómatas, sometidos a la voluntad de unos intereses minoritarios: cuerpos y mentes (vivos) sometidos a imposiciones prácticas y directrices ideológicas (muertos) de esa minoría.

La pregunta a discutir sería: ¿y por qué los zombis quieren destruir a la especie humana? ¿qué obtienen de ello? ¿quién los ha hecho zombis? ¿por qué y para qué?

Veámonos retratados en esas imágenes en las que un grupo de zombis actúan de manera absurda, sin razón de ser de ningún tipo, persiguiendo un objetivo que ni entienden ni defienden, simplemente acatan ¿por qué? ¿y por qué soy como soy y quién ha hecho que sea así, en lugar de dejarme discurrir naturalmente hacia la muerte a la que

todos/as estamos destinados/as? Los zombis son la máxima expresión de la expropiación vital a la que no está sometiendo el modelo de convivencia en la que estamos inmersos. Todos somos zombis.

3. ¿TODOS SOMOS ZOMBIS?

Parece que estamos muy acostumbrados a ese universo zombi del que hablábamos al principio de este capítulo. Ese género que nos habla de personas muertas reanimadas como por arte de brujería, según la definición de la RAE. Pero menos nos paramos a pensar (y más preocupante resulta) en esa otra definición, en esos zombis atontados o autómatas. Y es este un hecho que debería inquietarnos, pues no nos hemos dado cuenta, pero este “tipo” de zombis nos rodea más en el día a día que los muertos vivientes del Universo Z.

Si en el apartado anterior hemos visto cómo existen zombis que no son necesariamente cadáveres que resucitan y hemos analizado los casos a través de películas que no se consideran puramente del género Z tal y como se suele entender dicho género (es decir, como la primera definición de la RAE); en este apartado vamos a consolidar esta segunda definición de zombi. Pero sobre todo, y lo que resulta más importante, reflexionaremos sobre si esos horizontes que parecen tan lejanos no son más bien estaciones que se encuentran a la vuelta de la esquina. Dicho de otra forma, esta vertiente zombi en la que ni si quiera nos habíamos parado a pensar ha impregnado nuestras vidas paulatinamente, con gran disimulo, pero de una forma mucho más agresiva que el mero bombardeo de imágenes de muertos vivientes a través de la pantalla o los videojuegos.

¿Es posible que esos escenarios distópicos que describíamos en el apartado anterior no estén tan lejanos como imaginamos? ¿Es posible que se trate de realidades del aquí y del ahora?

Para contestar a estas preguntas debemos comenzar ineludiblemente por el principio. Dichas sociedades de zombis, en cualquiera de sus vertientes en cuanto a definiciones se refiere, se consideran sociedades de futuros lejanos e inciertos, indeseables de cualquier forma: es decir, sociedades distópicas. Ahora bien, este tipo de sociedades que, como indicábamos, nos resultan lejanas en el horizonte temporal... ¿de verdad son tan lejanas? ¿de verdad son tan imposibles? Lo que vamos a ver a lo largo de este apartado es precisamente que no resultan tan lejanas estas elucubraciones apocalípticas.

Comencemos relacionando ciertas ideas propias del género distópico, así como de esa segunda definición de zombi que tomamos de la RAE, con hechos actuales reales. Para dar énfasis a este argumento, nos ayudaremos del cine, en tanto que recurso visual que nos permitirá hacer palpables las ideas que trataremos de desarrollar; y, además, al

haber sido explotado el género distópico por la industria cinematográfica, a quien más y a quien menos les resultan conocidas las obras que vamos a desgranar.

Tratemos de establecer las conexiones entre la definición de zombi y el concepto de «distopía». Irónicamente, no podemos definir expresa y rigurosamente tal concepto, a diferencia del de zombi, ya que la Real Academia Española de la Lengua no lo contempla. A pesar de ello, vamos a tratar de delimitarlo a partir de su antónimo, «utopía», que sí es recogido por la RAE.

Utopía:

1. Plan o sistema ideal de gobierno en el que se concibe una sociedad perfecta y justa, donde todo discurre sin conflictos y en armonía.
2. Proyecto, deseo o plan ideal, atractivo y beneficioso, generalmente para la comunidad, que es muy improbable que suceda o que en el momento de su formulación es irrealizable.

RAE, <http://dle.rae.es/?id=bCnqw2G>

Hay varias ideas en estas definiciones a las que merece la pena dedicarles un momento antes de seguir avanzando. La utopía se concibe como una «sociedad perfecta», mas... ¿Qué es una sociedad perfecta? ¿qué significa la perfección? Por supuesto, las utopías no pueden existir, no pueden hacerlo por multiplicidad: no cabe establecer una única sociedad perfecta, sino que habrá tantas cuantas personas las imaginen; esto es, la perfección no es un absoluto. Ni si quiera la obra de Tomás Moro (1516) es un ejemplo de sociedad utópica; si bien es un referente innegable en la materia (de hecho, la RAE incluye la referencia a la obra en la definición de utopía), no podemos decir que sea incuestionable, pues habrá quien considere el sistema de organización social que se desarrolla en la obra injusto. Por poner un ejemplo, sencillo pero ilustrativo, alguien puede imaginar que un mundo perfecto ha de incluir hermosas flores de vistosos colores y aromas penetrantes, mientras que esto será lo contrario a la perfección utópica si se padece alergia al polen.

Dado que no pueden ser delimitadas en base a una perfección absoluta, las sociedades utópicas son irrealizables, no se puede llegar a ellas: en el hipotético caso de su constitución, cada cual tratará de implantar su particular concepción de "sociedad perfecta" (traducido en términos efectivos, los diferentes partidos políticos, en cada país, pretenden gobernar a partir de ideas distintas; existen diferentes ideologías políticas y diferentes formas de gobierno, diferentes formas de concebir el bienestar social, la seguridad, la armonía, el progreso...).

Si entendemos que la distopía es lo opuesto a la utopía, estaríamos hablando de sociedades no deseadas y con posibilidades de que sí

puedan acabar haciéndose reales, realizables. Dicho de otra forma, ¿algún elemento de la sociedad actual se ha desviado, ha ido mal y ha desembocado en una sociedad detestable? (conflictos bélicos a escala mundial, accidentes nucleares, uso indebido de la tecnología, catástrofes ambientales, millones de niños muriendo de hambre en el tercer mundo, la explotación sexual, el incremento de la pobreza, la devastación de la naturaleza y sus recursos... así parecen indicarlo); existen posibilidades reales de que caminemos, o, quizá, estemos instalados ya en un modo de convivencia distópico.

Aunque Al la RAE prefiere no especificar el término, quizá por esta desoladora imagen de la distopía, sin embargo, surgen obras, literarias y cinematográficas, como advertencia, o como sátira, que muestran las tendencias actuales como germen de finales apocalípticos. Planteemos una cuestión a modo de reflexión: ¿de verdad estas sociedades distópicas son tan lejanas? Fijemos nuestra atención en ciertos elementos constitutivos de estas sociedades distópicas: la organización social, la organización político-económica, el individuo como ser social, el individuo como parte indivisible de la sociedad (su integridad como "átomo ocial", su intimidad inalienable)⁴, o el medio ambiente.

3.1. FELIZ 1984

Siempre felicitamos en Nochevieja y los sucesivos días la llegada del año nuevo. Pero tal vez sea hora de plantearnos que aunque estamos en el siglo XXI, tenemos que dar la bienvenida a 1984. Y no es que hayamos retrocedido en el tiempo hasta esta época, pero sí nos situamos simbólicamente en esta novela de George Orwell que mencionábamos anteriormente.

Del mismo estilo, *Un mundo feliz* (Huxley, 2012) nos muestra una sociedad de autómatas subrogados a un sistema tan estricto que nada escapa a él. ¿Acaso no son zombis los individuos de estas sociedades? ¿Acaso no somos zombis al vivir así hoy y ahora en nuestro mundo real? Los medios de comunicación están cada vez más sesgados y el interés real no es el de informar al ciudadano, sino el de poner de manifiesto unas u otras determinadas opiniones políticas (todos sabemos que una misma noticia se ofrece de modo distinto según el medio televisivo del que se trate, o que los artículos de prensa colorean con distintos tintes un mismo tema según se trate en uno u otro periódico –qué términos se utilizan, cuáles no, qué hechos se recuerdan, cuáles caen en el olvido...-; nada es objetivo, mal que les pese a los adalides de la universalidad

⁴ No hay que olvidar que el "individuo" es una categoría, una delimitación de la persona creada por la modernidad, que implica derechos y deberes políticos, una cierta convicción ética y, además y de modo contradictorio una autonomía racional y egoísta en el plano económico. No existen individuos, sino personas constreñidas por las imposiciones de lo individual: adiós al colectivismo.

de un principio de representación neutral y aséptico del mundo, que defienden que la verdad es la verdad, dígala Agamenón o su porquero —el caso es que el porquero no se fía—⁵).

No siendo la información del todo objetiva, además se procede a la idiotización de la población. para que tampoco preste demasiada atención y se le dé por pensar por sí misma, pues puede resultar peligroso. Por ello existen una serie de elementos distractores de la atención que alejan ésta del verdadero foco: programas de televisión sobre la vida de (pseudo)famosos, deportes como el fútbol, reality shows, concursos, la caza urbana de pokémons con el móvil, las redes sociales, la lotería, la reducción de la vida social a fotos y vídeos (no importa que estuviera o hiciera, ni si disfruté o no: no importa la experiencia, sólo la prueba grafica)... estas distracciones hacen que la población se preocupe más por trivialidades que por problemas político-económicos, culturales, de convivencia, que repercuten en su vida real.

El tiempo dedicado a los deportes en los informativos televisivos es igual, o incluso mayor, que el reservado al resto de noticias —y no digamos deportes en general, digamos fútbol—. Las noticias “serias” se equiparan a, o pierden terreno frente a, lesiones, avatares personales de los fútbol-stars, animadversiones entre entrenadores, frenéticas discusiones entre adeptos a distintos equipos sobre si tal nimiedad fue o no intencionada... Si un “partido del siglo” coincide en horario con los informativos, éstos últimos se reducen a los quince minutos del tiempo del descanso. ¿De verdad es más importante un encuentro entre dos equipos rivales que lo que pase en el mundo? Por desgracia, la sociedad protesta por hechos nimios como si determinado jugador es convocado para participar en la selección española o no, pero se involucra menos en cuestiones socio políticas como los recortes en materia de sanidad o educación que se han venido dando en los últimos años. La gente sale en masa a celebrar las victorias de su equipo, pero es más reservada a la hora de manifestarse contra el poder. Mientras la población siga aborregada tras cuestiones que no importan (o cuestiones que, al menos, no deberían ser la prioridad ante

⁵ En *Juan de Mairena*, Machado recoge esta ilustrativa crítica al conocimiento objetivo: “la verdad es la verdad, dígala Agamenón o su porquero; Agamenón: ‘me vale’; el porquero: ‘uhmm... yo no me fío’”. En la misma línea, Lewis Carroll enuncia, en palabras de Humpty Dumpty: “no importa lo que se diga, sino el poder de quien lo dice” [la cita no literal es: «Cuando yo uso una paabra —insistió Humpty Dumpty con un tono de voz más bien desdeñoso— quiera decir lo que yo quiero que diga... ni más ni menos. // —la cuestión —insistió Alicia— es si se puede hacer que las palabras signifiquen tantas cosas diferentes. // —La cuestión —zanjó Humpty Dumpty— es saber quién es el que manda... eso es todo” (p. 88 de la versión digital; ediciones del Sur, 2004: vd. Enlace en bibliografía)]. Esto es, la verdad no remite a criterios irrefutables de objetividad, sino al poder que ostenta quien la formula; no implica conocimiento, sino autoridad, política. (Antonio Machado, 1986; Lewis Carroll, 1984).

otras más influyentes en la vida), los dirigentes que se supone han de solucionar estos problemas, que tienen la responsabilidad de solucionarlos (nuestros supuestos representantes, en quienes hemos delegado la gestión y administración de lo colectivo), lejos de hacerlo, transforman su cargo público en trampolín para el beneficio privado: no es su pellejo el que está en juego, pues, estando en posesión de los instrumentos del poder, pueden actuar impunemente, evadiéndose de los mecanismos legales (siempre a través de connivencias personales) que tan implacables son con la gente común⁶. ¿No es ésta, de alguna manera, la sociedad de 1984? ¿No es una sociedad de zombis?

Existen diferentes ejemplos de esta férrea organización social que ejerce el control sobre todos los aspectos personales de la vida de las personas (que, ingenuamente, creen disponer de intimidad). Andamos por la calle y varias cámaras nos graban en el trayecto que hagamos; en lugares concurridos como el metro o grandes edificios, ningún perfil escapa a las imágenes capturadas. Un reportaje sobre Londres, una de las ciudades más vigiladas del planeta, indicaba que "Un documento interno de la policía metropolitana hecho público en 2009 reveló que sólo un crimen había sido resuelto por cada 1.000 cámaras durante el año anterior. No hay ningún registro oficial que informe del número de dispositivos instalados en la capital británica, pero las estimaciones apuntan a que hay alrededor de cuatro millones. La mayoría están instalados en la fachada de los comercios y sólo una proporción muy menor es de titularidad pública, aunque las autoridades tienen acceso total a todas" (Coyle, 2009).

Otro ejemplo son los supuestos (o no tan supuestos) casos de espionaje por los gobiernos a los habitantes de sus países: lecturas de mails, conversaciones telefónicas... El caso más conocido quizá sea el de Edward Snowden, que fue consultor tecnológico estadounidense, informante, antiguo empleado de la CIA (Agencia Central de Inteligencia) y de la NSA (Agencia de Seguridad Nacional); que en 2013

⁶ Un ex-presidente de una Comunidad Autónoma y su familia se han dedicado durante tres décadas a derivar fondos públicos a sus cuentas privadas en Suiza, y han obtenido enormes beneficios mediante el cobro de comisiones a empresas a cambio de la concesión de contratos con la administración. Un ex-ministro y ex-director general del Fondo Monetario Internacional ha utilizado su posición para acumular, a título personal, millones de euros que deberían haber sido destinados a gastos públicos. Y un largo etcétera más. Todos ellos continúan plácidamente, y pese al conocimiento de sus tropelías, con su lujosa existencia, inmunes a la justicia. En cambio, la pobre mujer que compra unos pañales con una tarjeta bancaria que se ha encontrado en la calle, que ni siquiera ha robado, porque no tiene dinero, el joven ex-toxicómano rehabilitado que sí robaba para obtener sus dosis pero que ha rehecho su vida y años después recibe la sentencia judicial por sus actos pasados; el sindicalista que participaba como piquete en una huelga contra el Expediente de Regulación de Empleo de su empresa y ha sido acusado de alterar el orden público y agresión a la autoridad (un empujón); todos ellos se han visto privados de su libertad y experimentan la muy meno lujos vida carcelaria.

destapó documentos clasificados como secretos a través de varios periódicos estadounidenses para explicar el funcionamiento de los programas de vigilancia masiva. Un reportaje de la BBC explica cómo según Snowden la NSA tiene acceso a datos de empresas, cables de fibra óptica con comunicaciones globales que Reino Unido había interceptado y cuya información había compartido con la NSA, escuchas telefónicas, espionaje dirigido...

Pero si esto le resulta lejano al lector y piense más en una película de espías que en su día a día, consideremos algo más cercano: en 2016 la aplicación WhatsApp activaba el cifrado de extremo a extremo en sus mensajes: "La idea es simple: cuando se envía un mensaje, la única persona que puede leerlo es la persona o grupo de chat a los que se envió. Nadie más puede conocer el contenido de ese mensaje: ni los cibercriminales, ni los hackers, ni los gobiernos opresivos, ni siquiera nosotros", aseguraba WhatsApp en su blog (Reuters, 2016). Es decir, esta aplicación decide que la confidencialidad del mensaje es lo más importante (desconocemos si por amor a sus usuarios o a sus inversores) siete años después de su creación (2009). Dicho de otra forma, durante años cualquiera que supiera hackear una cuenta podía leer las conversaciones que manteníamos con amigos a través de esta app. WhatsApp tomó esta decisión a raíz del juicio entre Apple y el FBI la agencia estadounidense reclamaba a la empresa información sobre una pareja que asesinó a 14 personas en San Bernardino (California) y la empresa se negó a facilitar tal información aludiendo a la confidencialidad. Por cierto que esta decisión por parte de Apple, y posteriormente de otras compañías, fue tomada en consideración tras las revelaciones de Snowden.

Es por esta serie de realidades, y otras tantas que no podemos desarrollar en este capítulo por falta de espacio, por las que indicamos que el Gran Hermano vigilante cuyo ojo todo lo ve ya está aquí, que nos someten a control exhaustivo en el día a día, que nos vemos sometidos a un disciplinamiento que crea sociedades entontecidas en las que ninguna hierba puede sobresalir y si lo hace es recortada, como decía un antiguo proverbio chino.

3.2. EL DESPERTAR DE LOS ZOMBIS

¿Pero qué sucede cuando esta brizna de hierba logra evadir el cortacésped? ¿Qué sucede cuando uno de esos zombis aletargados sale de su atontamiento? Posiblemente se sienta solo y quiera despertar a los demás. Es lo que comúnmente se conoce como rebelión.

Nuevamente volvemos a remitirnos al capítulo anterior para establecer un nexo de continuidad con las ideas que venimos desarrollando en el presente apartado. Si hacíamos referencia a *Avatar* y a la apropiación de los recursos naturales hasta su extinción, debemos, en conexión con

ello, considerar otras sagas donde el despertar de esos zombis aletargados es la trama principal.

Así, en *Los Juegos del Hambre* (diferentes directores, 2012-2015), basada en las novelas de Suzanne Collins (2008-2010); y *Divergente* (varios directores, 2014-actualmente, se prevé finalizar la saga en 2017), basada en las novelas de Verónica Roth (2011-2014) son dos claros ejemplos de cómo desafiar el sistema opresor que convierte a las personas en autómatas sin sentido. Tal vez porque las creadoras de los personajes son precisamente mujeres en ambos casos, y las protagonistas de estas sagas son féminas, lo cual puede suponer un claro mensaje alentando a la revolución feminista, como reclamamos muchas y muchos en esta sociedad.

Pero tal vez el ejemplo más claro que podamos señalar para ilustrar como la ficción se traslada a la realidad es el de *V de Vendetta* (McTeigue, 2005). V es un vengador de los abusos e injusticias sociales que cubre su cara con una máscara de Guy Fawkes (otro conspirador inglés del siglo XVI, que planeó volar el Palacio de Westminster con explosivos situados debajo de la Cámara de los Lores y asesinar al rey, a sus familiares y a los lores mientras estuvieran reunidos; pero fracasó en el intento, ya que fue detenido el 5 de noviembre de 1605, antes de poder ejecutar su plan –día que sigue conmemorándose en Inglaterra-).

En el transcurso de la película, V se encuentra con Evey Hammond, una mujer que trabaja para una cadena gubernamental de televisión, que resulta ser atacada por dos miembros de la policía secreta acusada de violar el toque de queda. En el transcurrir de los acontecimientos, ella acaba en la guarida secreta de éste y, en este punto, quiéramos señalar un hecho, apenas perceptible, que ejemplifica con claridad esa represión gubernamental. V guarda en su escondite multitud de objetos prohibidos por el régimen: libros, esculturas, cuadros, arte en general... porque son capaces de hacer pensar a la población, cosa que el gobierno prefiere que no haga para seguir ostentando el poder. Hay un cuadro en particular que puede observarse en esta escena de la película al que no se le presta mayor importancia, pues parece ser simplemente un objeto más, junto a todos los demás, digno de ser salvado por este justiciero. Hablamos de *El matrimonio Arnolfini*, de Jan van Eyck (1434). ¿Por qué fijarnos especialmente en ese cuadro? Hasta ese momento, la pintura consistía en representar aquello que el autor observaba, el artista, en tanto que autor, creador, era, digamos, irrelevante: sólo se tomaba en consideración el resultado de su visión, su representación. Sin embargo, poco a poco se va a ir introduciendo la propia perspectiva del sujeto, cuya incorporación empieza, aún de forma muy sutil, precisamente con este cuadro. Tras el primer plano de un hombre y una mujer cogidos de la mano, aparece al fondo un espejo que refleja unos personajes que no se ven bien, y que son las personas que están ante el matrimonio retratado, el pintor y un testigo; la

inscripción del cuadro reza “aquí estuve yo y doy testimonio”. El pintor se incluye en lo pintado; una referencia muy sutil sobre la importancia de la perspectiva (opinión) del sujeto en la elaboración del objeto, del cuadro; no basta sólo con lo que se ve (con la realidad) sino que también es importante el que mira. Entendemos, pues, que la destrucción de este cuadro supondría eliminar la posibilidad de desarrollo de estas ideas, que resaltan la importancia del sujeto social⁷ en el mundo (lo que explica por qué el gobierno quiere destruirlo y por qué V pretende salvarlo de esa particular Inquisición).

Pero no es nuestro objetivo principal el análisis de la simbología de las películas en las que nos apoyamos, sino que pretendemos argumentar esta inmediatez distópica y, a partir de ella, observar cómo esos zombis sociales se despiertan de su letargo y luchan contra su propia muerte cerebral.

Quizá el movimiento Anonymous es la prueba más clara de esta revolución de los zombis sociales: este pseudónimo es utilizado mundialmente por diferentes grupos y personas particulares para emprender, desde 2008, acciones de protesta a favor de la libertad de expresión, de la independencia de Internet y en contra de diversas organizaciones (servicios públicos, consorcios con presencia global...) Al principio, los miembros de este movimiento actuaban solamente en Internet, pero a lo largo del tiempo también han desarrollado sus actividades fuera de la red.

No es de extrañar que uno de sus símbolos sea precisamente la misma máscara de Guy Fawkes que V utiliza en la película, pues dicha máscara simboliza que no es una persona concreta la que puede llevar a cabo estas acciones de protestas, que podría ser cualquiera. No hay un héroe o una heroína particular de la historia, es un llamamiento al despertar de todas y todos esos zombis que se están hartos de un sistema que consideran opresor e injusto para con los más desfavorecidos.

Por supuesto, éste no es el único movimiento que incita al despertar de los zombis sociales. El Movimiento 15M en España (también conocido como Movimiento de los Indignados) fue un movimiento ciudadano formado a raíz de la manifestación del 15 de mayo de 2011 convocada

⁷ Enfatizamos que, al igual que el individuo, el sujeto es una categoría que cualifica y delimita al ser humano, a la persona, según una característica particular atribuida a la misma y que deja al margen todo el resto de sus ingredientes constitutivos (las emociones y el cuerpo entre los principales): ser sujeto significa estar dotado/a de la capacidad de producir conocimiento basándose en criterios de racionalidad; un conocimiento objetivo y universalista afincado en un realismo naturalista en el que no tienen cabida preferencias subjetivas ni intereses particulares; un conocimiento intercambiable al que cualquier sujeto puede acceder: no caben visiones distintas de una misma cosa, de un mismo objeto, no caben las perspectivas alternativas.

en Madrid por diversos colectivos. Tras la manifestación, de forma espontánea, esa noche siguieron sucediéndose protestas pacíficas a lo largo de toda España con la intención de promover una democracia real, más participativa, alejada de un sistema bipartidista que se turnaba en el poder a sus anchas con la complicidad de bancos y corporaciones financieras de carácter transnacional. Lo importante de este movimiento, que terminó desembocando en la creación de diversos partidos políticos (como Podemos), es que fue conformado por y para gente de todo tipo: no se trataba de un único perfil (sexo, edad, posición social...), sino que aglutinaba a gente de todo tipo con la única característica común de estar hartos (por el motivo que cada uno tuviera) de la situación sociopolíticoeconómica que vivía España. Fue un claro despertar de la conciencia colectiva reclamando lo que por derecho les correspondía, un ejemplo de este despertar zombi del que venimos hablando.

3.3. LA PRODUCCIÓN EN CADENA DE ZOMBIS

Está claro que para que se produzca este despertar zombi, primero tienen que hacernos dormir (como vimos en el apartado 3.1.); pero además tienen que asegurarse de que haya más zombis dormidos que despiertos y esto se consigue creando cantidades ingentes de esos zombis. Y para poder crear grandes cantidades, se necesita un patrón que permita llevarlo a cabo.

Si se producen zombis más parecidos a máquinas que a seres humanos, y además las máquinas adquieren una cierta condición humana para dar la sensación de que se parecen a nosotros, llegamos a un punto en el que máquinas y humanos se tornan indistinguibles. El proceso de zombización opera maquinizando a las personas y (pseudo)humanizando a las máquinas. Quizá esta apreciación sea tomada como expresión de una realidad inexistente salvo en la gran pantalla, pero los expertos creen que lo que sucede en la película *Her* (Jonze, 2013) no está tan alejado de la realidad.

Para aquel que no haya visto esta película, cuenta la historia de Theodore Twombly, un hombre solitario que se interesa por un nuevo y avanzado sistema operativo, que promete ser una entidad intuitiva con cada usuario. Tras iniciarlo, Theodore queda encantado al “conocer” a Samantha (nombre que se le asigna a dicho sistema operativo), una brillante voz femenina que resulta ser perspicaz, sensible y sorprendentemente atractiva. Mientras los deseos y las necesidades de ambos aumentan, su “amistad” se va transformando en una extraña relación de amor.

La experta en inteligencia artificial Jackie Fenn indica que “muchas de las características con las que cuenta el sistema operativo Samantha en la película ya están presentes en la realidad, como el reconocimiento

del lenguaje, las habilidades de conversación y, sobre todo, la capacidad del software para aprender de la experiencia, sin necesidad de tener que ser reprogramado constantemente" (Redes, 2014).

Como decimos, hay que crear (si es en masa, mejor) seres humanos susceptibles de convertirse en zombis, sumisos a las órdenes de un régimen que vela sólo por sus intereses y que para que así siga siendo necesita subalternos que acojan con regocijo, y sin queja alguna, dicha situación. ¿No sería éste, en cierta medida, el argumento de la película *Gattaca* (Niccol, 1997)?

Esta historia, que alberga un parecido más que razonable con el libro *Un mundo feliz*, ya mencionado previamente (por algo será que todo parece relacionado), en lo referente a la manipulación genética: creando seres válidos e inválidos, a los que preasignar unos u otros trabajos dependiendo de sus capacidades, capacidades que son determinadas incluso antes del nacimiento gracias a la información genética (hasta el título de la película hace referencia a esta idea, pues alude a una secuencia de ADN —formado por Guanina, Adenina, Timina y Citosina—).

Y nos preguntamos nuevamente: ¿es tan lejano esto? Y nuevamente la respuesta es que no. Un artículo de la *Technology Review* sostiene que los bebés genéticamente perfectos serían posibles, y afirma que la única razón por la que no se llevan a cabo es por los obstáculos legales. Es decir, son cuestiones legales (ya que la ley estaría atrasada en cuanto a los descubrimientos científicos que se suceden vertiginosamente uno tras otro en la era actual) y no cuestiones morales las que frenan la posibilidad de llevar a cabo la creación de seres humanos considerados perfectos.

Volvemos a reiterar que se pretende producir en masa un tipo determinado de actor social, alguien que no se queje de las injusticias sociales para que se puedan seguir perpetuando y beneficien a los pocos que ostentan el poder y que se benefician del mantenimiento de estas condiciones de existencia. En definitiva, zombis.

4. CONCLUSIONES

Podemos encontrar muchos ejemplos de películas distópicas que tienen características que se corresponden con la realidad: *La Naranja Mecánica* (Kubrick, 1971), *In time* (Niccol, 2011), *Mi vida ahora* (McDonald, 2013)... Y de igual manera, podemos encontrar muchos ejemplos de noticias dignas de cualquier película de carácter distópico: bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki en 1945, accidente en la central nuclear de Chernobyl en 1986, accidente en la central nuclear de Fukushima en 2011, genocidios, atentados terroristas...

Lo cierto es que los zombis existen, y que no son esas criaturas que reviven tras la muerte, sino, como hemos explicado, son criaturas muertas ya en vida. Y además no se trata de un futuro lejano en el que algo inexplicablemente ha salido mal y ello ha sido causa de que la sociedad haya acabado así; lo más triste de todo es que ese futuro ya está aquí: basta con que las personas no piensen, no usen su potencial, basta con que sólo se ocupen de, y preocupen por, sus intereses particulares, sin pensar en los demás, para que sean zombis de pleno derecho.

No hemos considerado a los zombis tal y como suelen ser concebidos, circunscritos a un género de ficción, con sus particulares idiosincrasias, escenografías y repertorios narrativos, sino que hemos tratado esa otra cara de la moneda, esa definición alternativa, que no es precisamente la primera en la que pensamos al usar el término, para darnos cuenta de que el universo zombi nos rodea. Y tal vez lo que más asusta de todo es que no es algo lejano en el horizonte temporal, lo vivimos en el día a día (al poner la televisión, al depender del WhatsApp para mantener relaciones sociales, al dotar de más importancia a un partido de fútbol que a una decisión política...)

La pregunta ahora es si existe cura para este mal, para estos muertos vivientes que nos rodean. No tenemos contestación para esto, no podemos proponer una determinada solución con la que lograr poner en marcha esa maquinaria cerebral que parece muerta en vida. ¿Podemos salir del letargo? Para ello, el primer paso es darse cuenta de que vivimos en ese letargo. ¿Podrían los zombis dejar de alimentarse de los no-muertos al darse cuenta de su naturaleza? Quizá no. Pero, ¿qué pasaría si logramos convencer de algún modo a los zombis para que no lo hagan?

Vamos a pensar que no todo está perdido, pues si no, la reflexión no tendría cabida en nuestra existencia. Y hagamos también el esfuerzo de movernos en una dirección que no derive en la eliminación de los vivos para acabar siendo todos autómatas que basan su vivir cotidiano en acciones que se realizan por mera inercia; en algún momento habremos de recobrar las riendas de nuestras vidas y proseguir con ellas nutriéndonos no de la energía de otros, sino de alimentos alternativos: leamos, seamos críticos, movilicémonos, quejémonos cuando haga falta, no toleremos las injusticias, los abusos...

Son esas las cosas que nos convierten en zombis. Y a veces la realidad supera la ficción...

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- Austen, J. (1813). *Orgullo y prejuicio*. Reino Unido: Mansfield Park.
- Bourdieu, P. (1991). *El sentido práctico*. Madrid, Taurus.
- Bourdieu, P. (1999). *Meditaciones pascalianas*. Madrid, Anagrama.
- Bourne, J.L. (2010). *Diario de una invasión zombi*. España: Timun Mas.
- Brooks, M. (2015). *Guerra Mundial Z*. España: DEBOLS!LLO.
- Burgess, A. (1962). *La Naranja Mecánica*. España: Minotauro.
- Carroll, L. (1984): *A través del espejo y lo que Alicia encontró al otro lado*. Madrid, Alianza [versión digital de libre acceso: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-19-Carroll.ATravesDelEspajo.pdf>; Ediciones del Sur, 2004].
- Castells, M. (1998): "Conclusiones"; en M. Castells: *La era de la Información* (Volumen 3), Madrid, Alianza; pp. 369-394.
- Collins, S. (2008). *Los Juegos del Hambre*. Estados Unidos: Scholastic Press.
- Collins, S. (2009). *En llamas*. Estados Unidos: Scholastic Press.
- Collins, S. (2010). *Sinsajo*. Estados Unidos: Scholastic Press.
- De-Bernardi, A. (2012). *La Isla del Tesoro Z*. España: Dolmen Editorial.
- González, H. (2010). *Quijote Z*. España: Dolmen Books.
- González-Pérez de Tormes, L. (2012). *Lazarillo Z*. España: DEBOLS!LLO.
- Grahame-Smith, S. (2012). *Orgullo y prejuicio y zombis*. España: Spanish Pubs Llc.
- Illouz, E. (2007): "El surgimiento del homo sentimental", en: *Intimidades congeladas: las emociones en el capitalismo*, Katz, Buenos Aires; pp. 11-20, 44-61
- Keene, B. (2011). *La Ciudad de los Muertos*. España: Dolmen Editorial.
- Huxley, A. (2012). *Un mundo feliz*. Barcelona: Edhasa.
- Llauger, S. (2010). *Diario de un Zombi*. España: Dolmen Editorial.
- López Aroca, A. (2010). *Sherlock Holmes y los zombis de Camford*. España: Dolmen Editorial.
- Loureiro, M. (2011). *Apocalipsis Z: el principio del fin*. España: DEBOLS!LLO.
- Machado, A. (1986). *Juan de Mairena*. Madrid, Cátedra.
- Mateo, D. (2011). *Carne Muerta*. España: Dolmen Books.
- McKinney, J. (2011). *El apocalipsis de los muertos*. España: Dolmen Editorial.

- Moro, T. (1986). *Utopía*. España: Alhambra.
- Orwell, G. (1949). 1984. Reino Unido: Harvill Secker.
- Perry, S.D. (2013). *Resident Evil: La Conspiración Umbrella*. España: Timun Mas Narrativa.
- Roth, V. (2011). *Divergente*. Estados Unidos: Harper Collins.
- Roth, V. (2012). *Insurgente*. Estados Unidos: Harper Collins.
- Roth, V. (2013). *Leal*. Estados Unidos: Harper Collins.
- Sisí, C. (2014). *Los Caminantes*. España: Minotauro.
- Wood, G. (2010). *El Despertar de los Muertos*. España: Dolmen Editorial.

Artículo de revista (electrónica):

- Coyle, A. (2009). "Londres. Capital de videovigilancia". *EL PAÍS*. Recuperado de [http://internacional.elpais.com/internacional/...](http://internacional.elpais.com/internacional/)
- Redacción (2013). "Cómo espía EE.UU., según Snowden". *BBC*. Recuperado de [http://www.bbc.com/mundo/noticias/...](http://www.bbc.com/mundo/noticias/)
- Redacción (2016). "¿Por qué Apple se niega a obedecer al FBI y "hackear" el iPhone de los atacantes de San Bernardino?". *BBC*. Recuperado de [http://www.bbc.com/mundo/noticias/...](http://www.bbc.com/mundo/noticias/)
- Redes (2014). "Enamorarse de un sistema operativo no está tan lejos de la realidad". *ABC*. Recuperado en [http://www.abc.es/tecnologia/redes/...](http://www.abc.es/tecnologia/redes/)
- Regalado, A. (2015). "Los bebés genéticamente perfectos serán posibles pero, ¿también legales?". *Technology Review*. Recuperado en [https://www.technologyreview.es/biomedicina/...](https://www.technologyreview.es/biomedicina/)
- Reuters (2016). "WhatsApp activa el cifrado de extremo a extremo en sus mensajes". *El Mundo*. Recuperado en [http://www.elmundo.es/tecnologia/...](http://www.elmundo.es/tecnologia/)

Películas:

- Anderson, P. et al. (Productores) y Anderson, P. (Director) (2002). *Resident Evil* [Película]. Estados Unidos: Constantin Films.
- Anderson, P. et al. (Productores) y Witt, A. (Director) (2004). *Resident Evil II: Apocalipsis* [Película]. Estados Unidos: Constantin Films.
- Anderson, P. et al. (Productores) y Mulcahy, R. (Director) (2007). *Resident Evil III: Extinción* [Película]. Estados Unidos: Davis Films.
- Anderson, P. (Productor) y Anderson, P. (Director) (2010). *Resident Evil IV: Ultratumba* [Película]. Estados Unidos: Constantin Films.

- Anderson, P. (Productor) y Anderson, P. (Director) (2012). *Resident Evil V: La Venganza* [Película]. Estados Unidos: Constantin Films.
- Anderson, P. (Productor) y Anderson, P. (Director) (2017). *Resident Evil VI: Capítulo Final* [Película]. Estados Unidos: Constantin Films.
- Astrowsky, E. et al. (Productores) y Rubin, J. (Director) (2014). *Castores Zombis* [Película]. Estados Unidos: Armory Films y BenderSpink.
- Battsek, J. et al. (Productores) y McDonald, K. (Director) (2013). *In time* [Película]. Reino Unido: Film4.
- Cameron, J. et al. (Productores) y Cameron, J. (Director) (2009). *Avatar* [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Carmody, D. et al. (Productores) y Gans, Ch. (Director) (2006). *Silent Hill* [Película]. Estados Unidos: Silent Hill DCP Inc.
- Craven, W. et al. (Productores) y Aja, A. (Director) (2006). *Las colinas tienen ojos* [Película]. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures.
- Dale, J. et al. (Productores) y Darabont, F. (Creador) (2010-actualmente). *The Walking Dead* [Serie].
- DeVito, D. et al. (Productores) y Niccol, A. (Director) (1997). *Gattaca* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Evjen, T. et al. (Productores) y Wirkola, T. (Director) (2010). *Zombis Nazis* [Película]. Noruega: Miho Film.
- Fernández, J. (Productor), y Balagueró, J. y Plaza, P. (Directores) (2007). *[REC]* [Película]. España: Filmax.
- Fernández, J. (Productor), y Balagueró, J. y Plaza, P. (Directores) (2009). *[REC]²* [Película]. España: Filmax.
- Fernández, J. et al. (Productores), y Balagueró, J. (Director) (2014). *[REC]⁴: Apocalipsis* [Película]. España: Canal+.
- Fisher, L. et al. (Productores), y Burger, N. (Director) (2014). *Divergente* [Película]. Estados Unidos: Summit Entertainment.
- Fisher, L. et al. (Productores), y Schwentke, R. (Director) (2015). *Insurgente* [Película]. Estados Unidos: Summit Entertainment.
- Fisher, L. et al. (Productores), y Schwentke, R. (Director) (2016). *La serie Divergente: Leal – Parte I* [Película]. Estados Unidos: Summit Entertainment.
- How, R. et al. (Productores) y Boyle, D. (Director) (2002). *28 días después* [Película]. Estados Unidos y Reino Unido: DNA Films y UK Film Council.
- Kilik, J. et al. (Productores) y Ross, G. (Director) (2012). *Los Juegos del Hambre* [Película]. Estados Unidos: Lionsgate.
- Kilik, J. et al. (Productores) y Lawrence, F. (Director) (2013). *Los Juegos del Hambre II: en llamas* [Película]. Estados Unidos: Lionsgate.

- Kilik, J. *et al.* (Productores) y Lawrence, F. (Director) (2014). *Los Juegos del Hambre III: Sinsajo – Parte I* [Película]. Estados Unidos: Lionsgate.
- Kilik, J. *et al.* (Productores) y Lawrence, F. (Director) (2015). *Los Juegos del Hambre III: Sinsajo – Parte II* [Película]. Estados Unidos: Lionsgate.
- Kubrick, S. (Productor) y Kubrick, S. (Director) (1971). *La Naranja Mecánica* [Película]. Reino Unido y Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- MacDonald, A. *et al.* (Productores) y Fresnedillo, J.C. (Director) (2007). *28 semanas después* [Película]. Reino Unido y España: Fox Atomic, DNA Films y UK Film Council.
- McKittrick, S. *et al.* (Productores) y Steers, B. (Director) (2016). *Orgullo y prejuicio y zombis* [Película]. Estados Unidos y Reino Unido: Darko Entertainment.
- Megan, E. *et al.* (Productores) y Jonze, S. (Director) (2013). *Her* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- Niccol, A. *et al.* (Productores) y Niccol, A. (Director) (2011). *In time* [Película]. Estados Unidos: Regency Enterprises.
- Pitt, B. *et al.* (Productores) y Forster, M. (Director) (2013). *Guerra Mundial Z* [Película]. Estados Unidos: Skydance Productions.
- Plaza, P. (Productor) y Plaza, P. (Director) (2012). *[REC]³: Génesis* [Película]. España: Canal+.
- Polone, G. (Productor) y Fleischer, R. (Director) (2009). *Bienvenidos a Zombieland* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Rathvon, N. P. (Productor) y Anderson, M. (Director) (1956). *1984* [Película]. Reino Unido: Columbia Pictures.
- Rodríguez, R., Tarantino, Q. *et al.* (Productores), y Rodríguez, R. y Tarantino, Q. (Directores) (2007). *Planet Terror* [Película]. Estados Unidos: Dimension Films.
- Silver, J. (Productor), y Wachowski, A. y Wachowski, L. (Directoras) (1999). *Matrix* [Película]. Estados Unidos y Australia: Village Roadshow Pictures y Silver Pictures.
- Silver, J. *et al.* (Productores) y McTeigue, J. (Director) (2005). *V de Vendetta* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.

Páginas web:

Survival Zombi (s.f.) Eventos. Recuperado en <http://survivalzombie.es/>

Escape Room Madrid (s.f.) Juegos. Recuperado en <http://www.escape roommadrid.com/>

Congreso/Seminario, etc.:

Baelo, M. (mayo 2015). *Sobre V de Vendetta: análisis distópico desde la Sociología del Derecho a la Ciencia Política*. Ponencia presentada en nombre de I Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.

Baelo, M. (abril 2016). *El suicidio altruista en V de Vendetta: análisis de la obra de Durkheim*. Ponencia presentada en nombre de II Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.

Cano, A. (mayo 2015). *La discapacidad en mundos distópicos: la utopía del cuerpo perfecto*. Ponencia presentada en nombre de I Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.

Cano, A. (abril 2016). *Des-distopizando el futuro: la inmediatez de la distopía*. Ponencia presentada en nombre de II Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.

Ferreira, M.A.V. (mayo 2015). *La noción de doblepensar en 1984 de Orwell: un prelude de Matrix*. Ponencia presentada en nombre de I Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.

Urraco, M. (mayo 2015). *Como en El Corredor del Laberinto: la juventud y sus metáforas postmodernas*. Ponencia presentada en nombre de I Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.

Urraco, M. (abril 2016). *No es ¿país? Para jóvenes: precariedad/es y auge de la distopía*. Ponencia presentada en nombre de II Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.