

## Apocalipsis zombi e ideología

Versión completa de la editada en *Le Monde Diplomatique*, nº 204, octubre 2012: p. 24.

José Saturnino Martínez García (@mandarrian), <http://webpages.ull.es/users/josamaga/>

Los zombis se han puesto de moda en la literatura, el cine, los videojuegos, los cómics o las series de televisión, generando una industria cultural que sólo en EEUU puede mover unos 2.500 millones de euros. ¿A qué se debe su éxito? Posiblemente a que son una visión desfigurada de varios miedos a los que nos enfrentamos en las sociedades contemporáneas. Son una representación de nuestra angustia ante una división del trabajo que ya no permite que seamos autosuficientes, del miedo a caer en estilos de vida que nos parecen muertos o del miedo a romper relaciones personales que se mantienen por inercia, sin vida. Además, el exitoso cómic *Walking Dead* plantea una interesante reflexión sobre el paso de la comunidad prepolítica a la sociedad política, de cómo pasar del estado de naturaleza al Estado. Como sucede con otros géneros de la cultura popular, es necesario desentrañar sus supuestos ideológicos, tanto para comprender mejor los mecanismos de la hegemonía ideológica del capital como para poder luchar contra ella.

### *Del zombi esclavo al zombi masa*

La tradición zombi tiene su origen en la época de la esclavitud en Haití, cuando los miembros de una familia podían ser vendidos. Ante tamaño peligro, la persona que se creía que sería vendida, simulaba su muerte, y su familia su entierro, para, posteriormente, vivir de forma oculta en la plantación. La idea del zombi surgió para poder explicar las ocasiones en que el “muerto” era visto fuera de su “tumba”, a pesar de las precauciones que se tomaban para que esto no sucediera. Sobre esta excusa se tejió la idea de que zombi vuelve a la vida debido a los conjuros de un brujo, que será su señor (*National Geographic* 2010). Es decir, en la sociedad de esclavos, se puede seguir siendo esclavo incluso después de muerto. Como se ve, son dos las dimensiones de la idea de zombi en su origen, por un lado, una coartada para que los vivos tengan más espacios de libertad, y por otro recrear el miedo a la esclavitud.

El zombi, como muerto viviente, entró en la cultura occidental especialmente en el cine desde los años 30 (por ejemplo, *Yo anduve con un zombi* (1943)) manteniendo la idea de muerto esclavizado, hasta que en los 60 George Romero reinventó el concepto y lo convirtió en un nuevo género de terror. En la película *La noche de los muertos vivientes* (1968) presenta las características básicas del nuevo zombi: muertos vivientes, muy torpes (posteriormente podrán ser rápidos), sin capacidad de raciocinio, que se alimentan de seres humanos vivos, a los que suelen atrapar por pillarlos de imprevisto, o bien por superioridad numérica. La consagración de esta visión de los zombis en la cultura de masas vino con el video de Michael Jackson *Thriller*, realizado por Michael Landis, a mediados de los 80. La popularidad de esta forma de entender al muerto viviente ha ido en aumento, y no deja de crecer el número de películas, novelas, cómics y videojuegos dedicados a los zombis. El zombi de Haití era una escapatoria real a la opresión y una metáfora de la condición de esclavo, de ahí su éxito, ¿cómo explicar el éxito de la nueva representación de los zombis?

### *El éxito del Apocalipsis zombi*

¿Por qué estamos hambrientos de zombis? El modelo de Apocalipsis zombi, ese mundo en el que al despertar una mañana casi toda la gente conocida no sólo está muerta, sino que son caníbales, y la civilización ya no existe, es un género de terror muy reciente. Quizá, el hecho de que ya no tengamos nociones de la vida rural, que puede vivir más aislada del resto de la civilización y en la que hay conocimientos suficientes para la supervivencia práctica, haya incrementado el miedo inconsciente a que se deshaga la división del trabajo en la que estamos insertos. Antes más o menos eran muchas las personas que por vivirlo o por origen familiar sabían cómo cultivar o

mantener vivos unos animales de granja, ya no. Esto explicaría que haya surgido un nuevo tipo de género de terror, vinculado a esta etapa de desarrollo.

Otra posibilidad del éxito zombi puede ser debido a que son una sublimación del terror elitista: los zombis son todas esas personas embrutecidas por la televisión basura, la música bacalao y otros “terrores” de la cultura popular. Son muchos, son tontos, y en su cantidad y su estupidez está su fuerza, que puede terminar por arrastrarnos a ser como uno de ellos, viendo GH 12+1 a escondidas. No olvidemos que a los zombis les encanta devorar cerebros... También hay otros muertos vivos que dan miedo: los amigos que se van a vivir al adosado, hacen barbacoas, viven obsesionados con su trabajo alienante, y los debates apasionantes ceden paso a las conversaciones sobre hipotecas o a ver quien tiene el mejor coche.

El éxito zombi puede deberse a otra posibilidad, que me gusta más, una posibilidad que ya está en la mítica película de *serie B* de los 50 *La invasión de los ultracuerpos* (basada en la novela de Jack Finney), de la que se han hecho varias versiones. Ya sean zombis o vainas, afrontamos el mismo problema: la gente que queremos ya no está ahí, están sus cuerpos, pero no la relación personal. Es muy dolorosa la pérdida por el fallecimiento de un ser querido, pero también es dolorosa la muerte emocional de la relación con una persona. Ya sea por una ruptura de pareja, una amistad que acaba en enemistad, por la evolución personal divergente... llega un momento que seres que nos eran muy queridos nos parecen extraños, o en vez de mantener con ellos una relación positiva, la tenemos negativa. Pasan a ser muertos vivos, quienes quisimos ya no están, a pesar de que sus cuerpos deambulan a nuestro alrededor. En el cómic *Walking Dead* hay un personaje que agrupa a su familia, ya zombi, en un granero, donde los encierra y los protege, con la esperanza de que alguna vez vuelvan a ser personas..., mientras tanto, no puede empezar nuevos proyectos vitales. Eso hacemos algunas veces con las relaciones muertas, las mantenemos esperando que resuciten. Mientras, no nos damos cuenta de que esa relación nos impide afrontar el presente de forma provechosa. Esto se puede aplicar más allá de la vida personal, por eso hablamos de bancos zombis, que ya están muertos, pues su nivel de deudas garantiza que no volverán a ser viables, pero que sin embargo siguen existiendo, devorando ávidamente fondos públicos, en vez de conceder créditos al sector privado. También hablamos de ideas zombis, para referirnos a metáforas muertas, de las que olvidamos su origen, pero que contaminan nuestro pensamiento sin que nos demos cuenta (Lizcano 2006).

### *Walking Dead*

El último gran éxito zombi tiene su origen en el popular cómic *Walking Dead*, del guionista Robert Kirkman, y su posterior adaptación a la televisión. Visto por encima, podría parecer que poco nuevo aporta esta novela gráfica: seres humanos devorados por zombis, a golpe de susto o por grupos de los que no se puede escapar, con estética sanguinolenta y repulsiva. Además, replica en parte la manida trama del cine de acción actual: hombre normal, que para salvar a su familia se convierte en intrépido héroe, con sus momentos de duda sobre si la violencia que ejerce está bien, que es a lo que llegan las películas comerciales de acción más “progresistas”. Hasta aquí nada nuevo, simplemente cabe resaltar el empeño de la cultura de masas estadounidense en condenar la violencia asociada a un proyecto político, pero en justificarla para poner a salvo la vida privada. Es decir, la insistencia en que debemos concentrar nuestras energías en la vida familiar y dejar de lado la actividad política, lo que paradójicamente no deja de ser una propuesta política. También es la insistencia en que para defender lo nuestro, el otro deja de ser persona, para convertirse en un objeto de nuestra sed de venganza, que no conoce ningún tipo de límite moral.

Pero sobre este transfondo tan tópico, el cómic destaca por dos elementos: los humanos terroríficos y la dimensión política de la trama. Los humanos sí que dan miedo. Después de todo,

los zombis son “buena gente”: son simples y previsibles, y se sabe lo que quieren. Sin embargo, los humanos son traicioneros y sádicos. No son nada previsibles, pues engañan, y el daño que infringen no siempre es por necesidad, puede ser para hacer sufrir. El humano más terrorífico, *el Gobernador*, ha dado para un *spin-off* en forma de novela. Este personaje destaca por liderar una comunidad que vive bajo la apariencia de civilización. Su régimen político guarda las apariencias, es una especie de totalitarismo blando, con pan y circo, y represión ejercida a escondidas, con mentiras y campañas de difamación.

### *El momento cero de la política*

En cuanto a la trama política, lo que me interesa de este cómic es que plantea el problema del paso de la comunidad prepolítica, la familia y los amigos, a la comunidad política. El cómic recrea la “fantasía contractualista”: ¿a qué tipos de acuerdos deberíamos llegar en el estado de naturaleza, en el que no exista ni el orden ni la ley, para fundar una sociedad? La motivación principal es el miedo a la muerte propia y a la de nuestros seres queridos. Para protegernos, deberemos llegar a acuerdos con personas desconocidas y de las que no sabemos si podemos fiarnos. Por ello es importante que, frente a un mundo de individuos anónimos, exista una comunidad previa, que genera la confianza a partir de la cual organizarnos y aceptamos o no a nuevos desconocidos. El cómic muestra que la comunidad política necesita de algo más que simples Robinsones, es decir, individuos perfectamente racionales y autónomos. La comunidad política necesita del reconocimiento de las necesidades del otro y del compromiso, lejos de la “robinsonada burguesa”, como decía Marx. El cómic también muestra que este “nivel cero” de la política es continuamente cambiante, según los acontecimientos a los que se ve sometida la comunidad y según las alianzas inestables entre sus miembros. En este punto, la ficción creada por Robert Kirkman es una recreación de los problemas de la “política post-fundacional”, es decir, de cómo hacer política cuando somos conscientes de que no hay un fundamento último en torno al cual edificar el orden político (ni Dios, ni la Ciencia, ni el Materialismo Histórico, ni el Mercado, ni la Sabiduría, ni la Justicia, ni la Raza...), y que el fundamento de lo político es necesariamente contingente. Podemos hablar de un momento cero en tanto que se muestra que el fundamento de la política es simplemente la voluntad de poder, y no la realización de algún principio universal a partir del cual fundar consensos e instituciones y que sea la vara para medir la justicia de las decisiones que se tomen.

En el cómic también se plantea el problema del liderazgo y del poder. Por un lado, como género de aventuras, el héroe, gracias a su valentía y resolución, es carismático. Ese carisma es fundamento de su liderazgo, pero no es suficiente. Necesita que el resto de la comunidad asuma que es el líder, es decir, es líder en tanto que los demás están dispuestos a concederle cierto poder. Se muestra al poder como algo relacional, que se tiene o no en función de que el resto de la comunidad decida otorgarlo. Las instituciones que se van creando podrán dificultar que ese poder se retire, pero esa posibilidad siempre está presente, como nos recuerdan las revoluciones: el poderoso lo es en tanto que el resto cree que tiene poder. Esto es muy importante para entender las revoluciones políticas, pues gobiernos y/o estados caen cuando la gente deja de creer en ellos. El levantamiento de los países árabes nos ha vuelto a recordar este hecho, por si nos habíamos olvidado de la implosión del bloque comunista. La diferencia entre los movimientos más y menos pacíficos en estos países tiene que ver con quienes están dispuestos a seguir apoyando a los gobernantes. Cuando el ejército no lo hace, los gobernantes caen de forma más pacífica. En última instancia, la fuerza de las armas no deja de ser la fuerza de una creencia, eso sí, de la creencia de quienes disponen de ellas.

### *Comunidad, policía y política*

Otro elemento de análisis político muy presente en el cómic es la diferencia entre lo que Jaques Rancière denomina orden policial y orden político. El orden policial es la comunidad política

entendida como una forma de ser lo común, en última instancia, como una comunidad sin tensiones que cuestionen su naturaleza, fundada sobre el consenso y que por tanto, la política ha dejado paso a la administración. Este es el orden con el que se hace frente a los zombis, es decir, un orden policial. Frente al orden policial está el orden político, que incorpora la falta de consenso sobre lo común, asumiendo que los intereses del otro son tan legítimos como los propios, integrando así el conflicto en el origen de lo político. En palabras de Rancière, el orden policial es una forma de simbolizar la comunidad “como la efectuación de una manera de ser común”, mientras que el orden político la simboliza como “la polémica sobre lo común” (Rancière 2011: 93).

Esta reflexión ilustra en buena medida los discursos en torno a dos graves problemas a los que hacemos frente: el terrorismo y la crisis. En ambos casos, se interpela al miedo para convertir el orden político en orden policial, como forma de acallar el debate, despreciar los intereses enfrentados e imponer una única solución como natural, pues no hay alternativa. Así, terrorismo y crisis son como “zombis”, en tanto que elementos ajenos a nuestra naturaleza como sociedad que pueden acabar con nosotros si no nos unimos todos, y a los que debemos responder con un orden policial, de pura gestión de ese consenso. O podemos hacer frente a esos problemas como comunidad política, que continuamente se intenta fundar en *Walking Dead*, es decir, como problemas de nuestra sociedad, que debemos afrontar reconociendo la legitimidad del conflicto y los intereses enfrentados, con acuerdos provisionales, inestables, inciertos, carentes de fundamento último.

#### *Vaqueros, zombis y Estado*

Resulta útil comparar el papel del Estado en este subgénero del terror con el *Western*. En ambos géneros son frecuentes ciertas temáticas, como el espíritu de los pioneros, es decir, el hombre hecho a sí mismo, enfrentado por un lado a la naturaleza y por otro al miedo al salvajismo, pues el papel de los zombis es equivalente al de los indios, es decir, una violencia aterradora e inhumana, según los tópicos racistas en muchas de las películas del *Oeste*. Pero dos son las diferencias con el *Western*. Por un lado, en el mundo del Oeste era normal contar con algún tipo de representación del Estado, ya fuese la estrella del *sheriff*, como en *Sólo ante el peligro*, ya fuese la intervención casi milagrosa del Séptimo de Caballería o la referencia al ferrocarril, que comunicaba la pequeña comunidad rural con la “civilización”. Sin embargo, en el Apocalipsis zombi el Estado ya no existe, por lo que no cabe esperar que sea un recurso para impartir justicia o que llegue de forma proverbial en nuestra ayuda. Quizá esto sea una muestra del escepticismo y desconfianza reinante con respecto a lo político, mayor ahora que en el mundo de post-guerra. A la diferencia del papel del Estado cabe añadir otra separación entre el *Western* y el Apocalipsis zombi: la esperanza. La dureza de las películas del Oeste queda mitigada por esperar que todos los esfuerzos presentes serán recompensados con una sociedad mejor. Sin embargo, en el Apocalipsis zombi, se espera que el futuro sea peor que el pasado, no existen los planes a largo plazo, pues es suficiente con llegar a la próxima comida (y no ser el alimento).

#### *Conclusión*

Como ya tuve la oportunidad de señalar en estas páginas (Martínez García 2009) la izquierda necesita acercarse a la cultura popular para poder articular una hegemonía ideológica distinta a la reinante. Es un grave error caer en el desprecio que emana del elitismo cultural. Pero si cabe denunciar la actitud “apocalíptica” ante la cultura popular que señaló Umberto Eco, también debemos escapar de la integración acrítica en la misma. El disfrute o apoyo a estas formas culturales debe hacerse al tiempo que se explicitan los supuestos ideológicos que subyacen en estas obras, de forma tal que queden manifiestos los supuestos arbitrarios que la hegemonía cultural del capitalismo presenta como evidencias naturales. Al ser tan populares, un discurso político construido con los elementos que hay en ellas tendrá más probabilidades de ser exitoso.

Kirkman, Robert (2005 - ): *Walking Dead* (varios tomos). Planeta-Agostini, Barcelona.

Lizcano, Emmanuel (2006): *Metáforas que nos piensan*. Ediciones Bajo Cero.

Martínez García, José Saturnino (2009): “La izquierda y los superhéroes”, *Le Monde Diplomatique*, nº 169: p. 27.

National Geographic (2010): *La verdad sobre los zombis* URL <http://www.natgeo.tv/es/especiales/zombies/> o <http://www.youtube.com/watch?v=egEg2UOylrQ> (5/4/2012)

Rancière, Jaques (2011): *Momentos políticos*. Clave Intelectual, Madrid.