



La materia no existe

◆ ALBERTO CHIMAL

Los zombis, tal como se les representa en la cultura popular del presente, son seres humanos desprovistos de conciencia, violentos e incontestables, que atacan solos o en grupos a otros seres humanos y si no los matan los *contagian*, convirtiéndolos en nuevos zombis. Aparecen en muchas historias diferentes en todas las artes y medios contemporáneos y son, esencialmente, iconos de lo que suele llamarse *ciencia ficción* o —para usar un término menos viciado— *narrativa especulativa*: aquella porción de la narrativa a secas que se dedica a imaginar otras posibilidades de existencia de las sociedades y culturas

humanas a partir de sus condiciones presentes.

La transformación que sugieren los zombis suele ser la misma sin importar de cuál de sus incontables versiones se trate: el argumento más común de sus historias es que su aparición (que con frecuencia se describe como “invasión”, “plaga”, “epidemia” o incluso “apocalipsis”) causa la destrucción de un orden social en apariencia estable, que se vuelve insostenible cuando grandes porciones de la población se contagian, dejan sus labores cotidianas y en cambio se empeñan en la destrucción. Quienes no se han contagiado y sobreviven a los ataques

—los humanos “normales” o “sanos”— deben enfrentar nuevas condiciones de existencia, más precarias e inciertas, y adaptarse para sobrevivir: aprender nuevas habilidades, crear nuevas costumbres y comunidades.

Esto es así a pesar de que el zombi tiene su origen histórico en el culto vudú haitiano, y por lo tanto es, en principio, un personaje claramente sobrenatural. Pero es que el zombi se vuelve popular justamente a medida que va perdiendo la cualidad mágica —su origen como muerto resucitado por un hechicero— que tiene en el vudú. El proceso se da a lo largo de varias décadas, a medida que el zombi se integra

**EL ZOMBI HA PASADO A REPRESENTAR AL OTRO: EL ENEMIGO INSIDIOSO CON EL QUE NO SE PUEDE NEGOCIAR NI SIQUIERA RAZONAR Y ATACA CUANDO MENOS SE ESPERA, O BIEN SE HA CONVERTIDO EN EL PRETEXTO PARA METAFORIZAR LAS CRISIS ECONÓMICAS GLOBALES.**

en los medios masivos de lengua inglesa. El momento crucial de la transformación es el lanzamiento de *La noche de los muertos vivientes* de George A. Romero (1968), la primera cinta moderna de zombis. Aunque en ella la palabra *zombi* no se utiliza, y Romero tiene influencias de personajes sobrenaturales como los vampiros de *Soy leyenda* de Richard Matheson (1954) o los fantasmas de *Carnaval de las almas* de Herk Harvey (1962), los elementos fundamentales de la trama “clásica” del subgénero se establecen en la película, incluyendo el aspecto y comportamiento típicos del zombi, la idea de la invasión, el énfasis en los esfuerzos por sobrevivir de

la población no afectada por el contagio y una idea crucial: que la catástrofe es siempre un accidente, o por lo menos un proceso fuera de control. El zombi, en las versiones que siguen a Romero, deja de lado a todos sus precursores y se vuelve un mito moderno: un representante del caos que amenaza a una sociedad compleja.

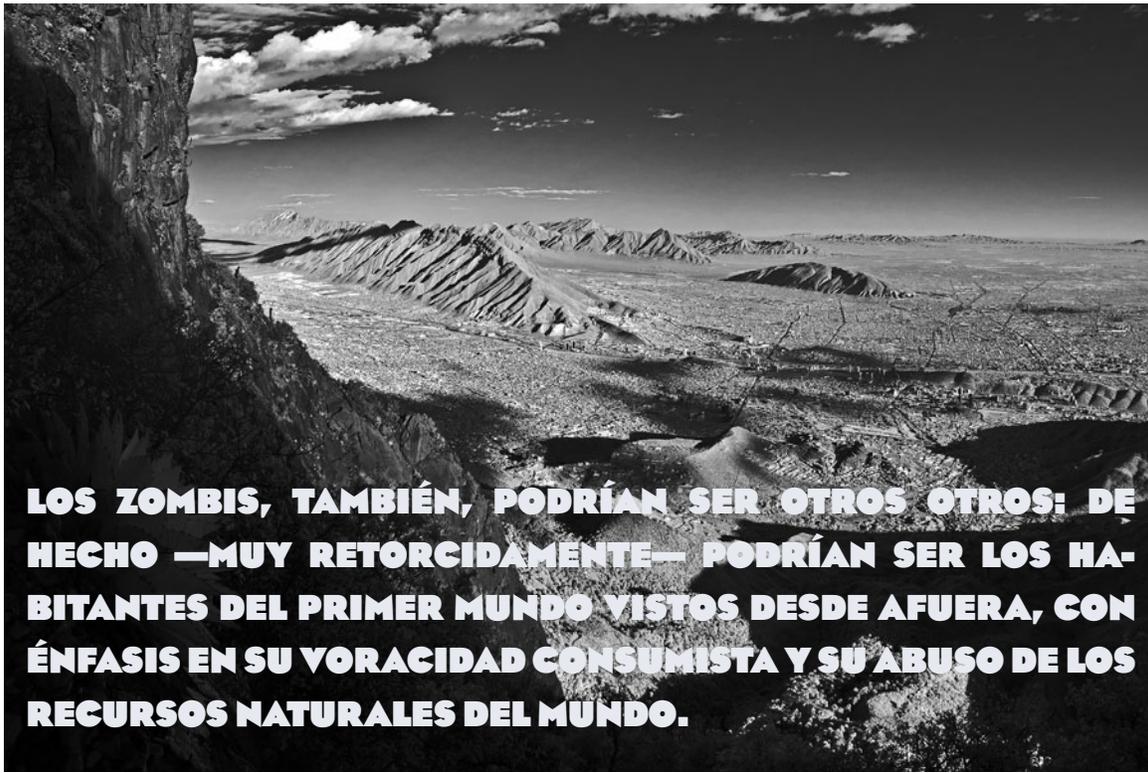
Esta imagen podría parecer muy estrecha, pero ha permitido que el zombi se adapte fácilmente a las preocupaciones de diferentes épocas. En sus primeras décadas, los zombis reflejan la amenaza de una guerra nuclear —un miedo constante de muchos lugares en Occidente— y su aparición se explica como un efecto de un derrame de desechos nucleares o algún accidente similar; más cerca del siglo XXI, con el reconocimiento del sida como una epidemia global, el zombi es un enfermo, víctima —aunque también vector— de algún virus mortífero; en años recientes, tras los atentados terroristas del 11 de septiembre de 2001, el zombi ha pasado a representar al Otro: el enemigo insidioso con el que no se puede negociar ni siquiera razonar y ataca cuando menos se espera, o bien se ha convertido en el pretexto para metaforizar las crisis económicas globales: hay muchas historias recientes que retratan las consecuencias de la catástrofe zombi y enfatizan, entre ellas, la pérdida del bienestar y las comodidades de los países desarrollados (la mejor de estas historias tardías es probablemente una novela: *Guerra Mun-*

*dial Z* de Max Brooks [2006], que dio lugar a una adaptación cinematográfica mediocre pero es un libro inteligente y audaz).

Todas estas visiones del zombi, por supuesto, fueron creadas en el mundo de habla inglesa y sobre todo en los Estados Unidos. El zombi es, al menos en este momento, un icono de la cultura mediática estadounidense, que sigue aspirando a ser la base de una monocultura global y que exporta, casi siempre con éxito, sus propios intereses a otros países.

Sin embargo, esta exportación es cada vez más problemática, y en el apartado de las historias de zombis, como en el resto de los subgéneros producidos mayoritariamente desde el mundo de habla inglesa, no sólo hay un agotamiento creciente de argumentos y personajes sino una limitación deliberada, y cada vez más difícil de mantener como una forma viable de explotación comercial, de las posibilidades narrativas de personajes y mundos narrados. Con esto quiero decir que el zombi globalizado tiene cada vez más dificultades no sólo para impresionar a su “mercado meta” sino también para ir más allá de él, al resto de los habitantes del mundo. Esto pasa siempre que una moda se agota, por supuesto, pero en el caso del zombi parece que podría ocurrir algo todavía más interesante: que el icono fuera subvertido, apropiado, reclamado por personas y culturas más allá de las que se consideran sus actuales propietarios.

Están las películas paródicas como la cubana *Juan de los Muertos*



**LOS ZOMBIS, TAMBIÉN, PODRÍAN SER OTROS OTROS: DE HECHO —MUY RETORCIDAMENTE— PODRÍAN SER LOS HABITANTES DEL PRIMER MUNDO VISTOS DESDE AFUERA, CON ÉNFASIS EN SU VORACIDAD CONSUMISTA Y SU ABUSO DE LOS RECURSOS NATURALES DEL MUNDO.**

(2010) de Alejandro Brugués, pero también las que se toman en serio y además introducen innovaciones en la historia base de Romero, como la canadiense *Pontypool* (2009) de Bruce McDonald, que retoma la idea de la infección pero la sitúa no en un virus sino en las palabras, como un misterioso trastorno del inconsciente colectivo, y crea así una versión contemporánea de la idea de la “enfermedad del lenguaje”. Estas películas, desde luego, están fuera del sistema de producción de las grandes empresas de medios globales.

Y está también el hecho de que el zombi, como metáfora, puede ser mucho más rico de lo que el cine, la literatura, los cómics y los juegos en general hacen parecer.

En México, por ejemplo, el uso más común de la palabra *zombi* es político e insultante: la derecha conservadora lo introdujo a mediados de la década pasada como un calificativo que dar a los opositores de izquierda, justamente equiparándolos a la visión habitual del zombi en la cultura estadounidense: parásitos o destructores sin conciencia, empeñados sólo en el caos. (Esa visión es en el fondo, de hecho, puritana y clasista.) Pero no solamente el uso de la figura del zombi ha sido más diverso y festivo en México, sobre todo en el cómic y la literatura, sino que nuestra propia cultura podría reinterpretar el zombi,

apropiárselo sin pudor, y llevarlo en varias direcciones de lo más interesante. Los zombis, por ejemplo, podrían no ser el Otro, sino *nosotros mismos*, la sociedad en su conjunto o por lo menos el “pueblo llano”, sistemáticamente excluido e incluso atacado por los poderes fácticos. Los zombis, también, podrían ser otros Otros: de hecho —muy retorcidamente— podrían ser los habitantes del Primer Mundo vistos desde afuera, con énfasis en su voracidad consumista y su abuso de los recursos naturales del mundo.

Habrà que ver si hay creadores que retomen estas ideas, o que creen otras, y que pongan en otra ruta el trayecto del zombi. ●