



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**ERA ZOMBI.
EL FENÓMENO “Z” EN EL D.F.: REPORTAJE**

TESINA
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PRESENTA:

XOCHIPILLI TOVAR GUADARRAMA

ASESORA: MTRA. MABARAK CELIS, ADELA

MÉXICO D.F. 2014





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

INTRODUCCIÒN > 3

CAPÍTULO 1. ZOMBIS: ESTRELLAS DEL MUNDO AUDIOVISUAL.

1.1. Producciones Cinematográficas.

1.1.1. El Santo Contra Los Zombies (1962). La obra surrealista del subgénero. > 8

1.1.2. Night Of The Living Dead (1968). La obra clásica del subgénero. > 14

1.1.3. The Return Of The Living Dead (1985). La obra de culto del subgénero. > 20

1.2. Siglo XXI: Deconstrucción Zombi.

NUEVA ERA = EVOLUCIÓN ZOMBI > 26

1.2.1. Pontypool (2008). Para sobrevivir, hay que cambiar el significado. > 29

1.2.2. Dead Space (2008). La evolución zombi al alcance de una videoconsola. > 33

1.2.3. The Walking Dead (2010). La serie "Z" por excelencia. > 40

1.3. Documentales: La Evidencia Sustentable del Fenòmeno. > 47

CAPÍTULO 2. REPRESENTACIÓN ZOMBI.

2.1. Representación Psicológica: Fuimos, Somos Y Seremos Zombis. > 60

2.2. Representación Social: Horda Errante. > 70

CAPÍTULO 3.

ERA ZOMBI. EL FENÒMENO “Z” EN EL D.F.: REPORTAJE.

¡EXTRA!, ¡EXTRA! CONFIRMADO: VIVIMOS EN LA ERA ZOMBI. > 80

¡¿QUIÈN FUE?! > 81

3.1. ¡Cuidado, Las Letras También Son Foco De Infección!

3.1.1. *Amor, Zombies y otras Desgracias y Antologia Mexicana del Zombie.* > 84

3.2. Infestado El Imaginario Apocalíptico Independiente.

3.2.1. *Euclides y Halley.* > 93

3.3. ¡Dejad Que Los Zombis Vengan A Mi!

3.3.1. Filmoteca UNAM y Macabro FICH. > 105

3.4. No Hay Cura... Ni Siquiera En La Web.

3.4.1. Ejèrcito Zombie y *ZombieWalk* MX. > 116

PLAN B > 130

CONCLUSIONES > 134

BIBLIOGRAFÌA > 146

CIBERGRAFÌA > 147

VIDEOGRAFÌA > 151

AGRADECIMIENTOS > 153

INTRODUCCIÒN

La presente tesina, en la modalidad de reportaje, tiene la finalidad de demostrar el aspecto psicosocial del fenómeno “Z” y cómo éste se ha manifestado en el Distrito Federal.

Para ello, esta investigación se estructura en 3 Capítulos:

Como bien cita el Doctor en Comunicación, Jorge Martínez Lucena en su libro *Ensayo Z*, “el cine en concreto es el medio que mejor representa nuestra cultura (Jameson, 1995)”, así es como el Capítulo 1 se transforma en un contexto histórico audiovisual sobre los muertos vivientes antes del siglo XXI y después del mismo, donde ya es evidente una deconstrucción del zombi, ya que primordialmente ha sido a través de este lenguaje, el audiovisual, donde estos hecatombes infectados han podido salir de su origen haitiano y desenvolverse en el mundo.

El aspecto psicosocial de la especie humana y su entorno con respecto a los muertos vivientes es abordado en el Capítulo 2. La fascinación por lo grotesco, por sentir el peligro extremo de vivir o morir, por desafiar y trascender a la muerte y por generar con todo lo legalmente posible un imaginario social de que en un futuro, si no es que en cualquier momento, un Apocalipsis zombi se convierta en toda una realidad.

Experimentar un Apocalipsis zombi es quizás la utopía añorada en nuestro tiempo por el sector poblacional más amplio en la sociedad mexicana y que también predomina en el fenómeno “Z”: los jóvenes, que involucra desde al adolescente hasta significativamente a adultos jóvenes que rebasan los 30 años, ya que tiende a significar la completa caída del sistema, alejándolos del tedio de la rutina, del estrés económico, social y emocional del día a día, permitiéndoles vivir al límite como sobrevivientes y no alienados por el marketing y la saturación de información; o bien, vivir al límite como zombi al seguir su instinto sin temor, sin culpa ética o moral, donde su única

preocupación sea el satisfacerse por siempre, devorando sin cesar, en un mundo donde su status social, su sexualidad, su trascendencia en la vida, dejaron de ser importantes; donde solo resta vivir, no subsistir, vivir... con todo lo que esta palabra conlleva.

Ningún monstruo o fantasía mitológica ha conseguido lo que los zombies han logrado hasta ahora. Aplicaciones para gadgets que motivan a su hacedor al ejercicio corporal a través de misiones físicas que lo introducen a escenarios apocalípticos como *Zombies, Run!*; videojuegos con temática zombi para todo tipo de consolas y gadgets; una ferviente ola literaria cuyos clásicos han sido infectados por el fenómeno “Z”, por ejemplo, *Don Quijote Z*, *Orgullo y Prejuicio y Zombies* o *Zombie Haiku*; los movimientos zombi tampoco se han hecho esperar, como *Zombie Squad*, que son comunidades que entrenan a personas para que sobrevivan a catástrofes de índole natural o provocadas por el ser humano, siempre partiendo de la metáfora apocalíptica zombi y que ya cuenta con colectivos por todo el continente americano; sin dejar atrás el bestseller *The Zombie Survival Guide* que cita qué hacer en caso de un posible Apocalipsis zombi; a la par, prestigiosas cadenas de televisión, como History Channel, National Geographic (NatGeo) y Discovery Channel, han invertido en la producción de documentales sobre el tema y por si fuera poco, estos hecatombes infectados han sido utilizados para incentivar la libido a través de revistas para hombres (por el momento) como *Girls and Corpses*, donde... bueno, el título seguramente ha de sugerir a todo imaginario algo al respecto. Y así sucesivamente, hasta que las opciones resultan interminables.

El Capítulo 3 pretende dar a conocer a quienes se han dedicado al fenómeno “Z” en el Distrito Federal, pues abarca el proceso que han llevado a cabo para trabajar al muerto viviente, los resultados que han alcanzado y la respuesta obtenida por el target que los sigue, hasta finalizar con su perspectiva sobre el futuro “Z”.

Innegablemente, México no se ha resistido a esta infección. La comprometida iniciativa en varios Estados del país para nutrir el fenómeno no se ha hecho esperar, pues el significado de la palabra *zombi* en esta época ha alentado el nacimiento desde

estudios de diseño experimentales como *Zombie.studio* en Guadalajara, Jalisco hasta el nombramiento oficial de un récord mundial batido en la capital mexicana en el 2009, donde alrededor de 13,597 personas, la mayoría de ellas disfrazadas como zombies, bailaron *Thriller* del legendario Michael Jackson acorde al periódico *NY Daily News*.

En gran medida, todo lo anterior ha podido producirse gracias a una era globalizada donde la tecnología juega un papel sumamente importante, sobre todo para la interacción entre los fanáticos y emprendedores del fenómeno “Z”, quienes lo mantienen vivo.

Sin más, este fenómeno actual de la cultura pop vive su auge más significativo alrededor del mundo, por lo que México, en particular su capital, tiene una historia que contar como partícipe del mismo.

He aquí la investigación al respecto.

CAPÍTULO 1.

ZOMBIS: ESTRELLAS DEL MUNDO AUDIOVISUAL.

1.1.

Producciones Cinematogràficas.

1.1.1.

El Santo Contra Los Zombies (1962).

La obra surrealista del subgénero.

El acto surrealista más simple consiste en salir a la calle empuñando revólveres y tirar sobre la multitud al azar cuantas veces sea posible. Quién no ha tenido siquiera una vez, deseos de acabar de ese modo con el pequeño sistema de envejecimiento y cretinización en vigor, tiene su lugar señalado entre la multitud, con su vientre a la altura del tiro.

ANDRÉ BRETON,

Segundo Manifiesto del Surrealismo.

De las propuestas audiovisuales que este reportaje expone, *El Santo contra los Zombies* es la única que rescata al muerto viviente en su forma original, como esclavo alienado por algún *bokor*, médico brujo de la religión vudú, y de las últimas obras cinematográficas a nivel mundial que concebieron al zombi de esta manera, pues una reconstrucción de este reflejo grotesco del ser humano vendría más adelante, a finales de la década de los 60.

El Santo: El Enmascarado de Plata, cargó en sus hombros el rol más significativo dentro de una historia, el de *el héroe*, no solamente para esta trama, sino durante su vida profesional y personal ligado siempre a su papel de héroe/luchador, así como también para una saga que se haría constar de 53 películas en total: “¡Qué 007, ni qué nada!; ¿cuántas películas dicen que lleva?, ¡comparadas con las que hizo El Santo!”, así se expresó el Doctor en Historia y Filosofía de la Ciencia UAM y profesor de la Facultad de Ciencias UNAM, José Ernesto Marquina Fábrega en el CinedebArte ConCiencia en su ciclo *Z de Zombies* organizado por la Sociedad Astronómica de la Facultad de Ciencias UNAM, mejor conocida como *Nibiru*, y quien se declara profundo

admirador desde su más tierna infancia, no de los zombis, sino de El Enmascarado de Plata.

En *El Santo contra los Zombies*, este héroe nacional tiene que lidiar con un *bokor* muy alejado de su origen afroamericano y sus ritos haitianos, que a través de la tecnología, la ciencia y las investigaciones robadas a su hermano, un académico especializado en los procesos de zombificación en Haití, consigue resucitar a los muertos que en vida eran criminales y utilizarlos como esclavos para sus fines macabros.

KITSCH: Pretencioso, Pasado de Moda y Considerado de Mal Gusto (Según la RAE)

Benito Alazraki, director de este filme, concibió una visión que ha sido calificada como arte *kitsch* e inclusive, surrealista. De hecho, la película *El Santo contra Las Mujeres Vampiro*, también del mismo año que *El Santo contra los Zombies*, dirigida por Alfonso Corona Blake, fue ovacionada de pie en el Festival Internacional de Cine de San Sebastián, celebrado anualmente en España desde 1953, por la crítica francesa, que la catalogó como una película surrealista acorde al ensayo *El Kitsch y su Vinculación con los Arquetipos del Bien y el Mal en la Lucha Libre* publicado en la revista Punto de Partida de la UNAM.

¿Qué tienen estas películas, que incluso pueden encasillarse dentro de una vanguardia artística de élite y ser valoradas como tal? Al respecto, el artículo citado menciona que “la lucha libre es, detrás del fútbol, el deporte más popular en territorio mexicano, por lo tanto, es la manifestación del *kitsch* (aceptación social del placer mediante la comunión secreta en un ‘mal gusto’ calmante y moderado; extremo estético) más pura que ha nacido del inconsciente, el entretenimiento de consumo, es la panacea cultural de las masas y como diría McLuhan, *the medium is the message*, la burguesía encuentra su entretenimiento en el desahogo del pueblo.”

La dècada de los 50, acorde a lo referido por el Dr. Josè Marquina, fue el *boom* de la lucha libre en Mèxico, por ello, en *El Santo contra los Zombies*, no era de extrañarse que la trama fuera interrumpida de vez en cuando por una lucha en el cuadrilàtero que ni cabida tenìa en la historia, con una duraciòn de màs de 10 minutos, sin contar las luchas de acciòn que El Santo mantenìa con los antagonistas del film, es decir, los zombis y esto era porque la gente anhelaba ver las luchas, en especial con un hèroe nacional en acciòn:

“Comienza la conciencia del *kitsch* en el establishment: El Santo, el icono más grande del *kitsch* en México. Surge el mito del luchador inmortalizado por la màscara de plata. (...) Compite en tierra catòlica en popularidad con el Papa ya que también tiene su lugar de honor en los peseros a lado de las estampitas de su “Santidad”. El siempre vestuario rebuscado y la aparatosa y sobrecargada presentaciòn del luchador para el encuentro es lo que el espectador crea en su idealizaciòn del conflicto universal entre el bien y el mal, de otra forma èste se sentiría estafado y defraudado en la parte subconsciente de èl que permanece en la niñez eterna, donde el vònculo y la idealizaciòn paterna es perpetua y constante, siempre representada por el luchador, poderosa imagen que es capaz de las más arriesgadas hazañas con tal de lograr el entretenimiento masivo. (...) Siempre respetuoso con las mujeres —aunque se encuentre rodeado de damas semidesnudas—, no fuma, no toma, es amigo de todos los niños, buen catòlico, fiel creyente de la Virgen de Guadalupe y del camino recto como fin a todos los males de la sociedad representados fantàsticamente a través de malévolos personajes contra los que lucha” refiere el ensayo *El Kitsch y su Vinculaciòn con los Arquetipos del Bien y el Mal en la Lucha Libre*.

- ¿Y èste es quien nos va a ayudar... un luchador? – pregunta incrédula Gloria Sandoval, cuyo padre ha desaparecido después de su regreso de Haitì junto con su libro terminado sobre los muertos vivientes y quien es buscado por 3 agentes asignados al caso; sin embargo, al relacionarse con extraños delitos que involucran a alienados seres humanos reencarnados de su propia muerte, dotados de una fuerza extraordinaria y a quienes es imposible matar, persuadir e intimidar, parece ser el

momento obvio para pedir auxilio a quien sí puede resolver el problema: El Santo... un luchador.

SU – IRREAL

Caer en la tentación intelectual de definir el surrealismo, es transgredir por completo la esencia de esta vanguardia artística en sí, ya que el sólo hecho de *definir* es un acto que sucumbe al raciocinio; sin embargo, José Jiménez, Doctor de Filosofía y Catedrático de Estética y Teoría de las Artes de la Universidad Autónoma de Madrid y ganador del Premio Europeo de Estética por su libro *Teoría del Arte* en el 2006, sustenta su propio concepto: “el surrealismo no es un movimiento literario, ni un movimiento artístico. Pretende ser un espíritu nuevo, una forma de cambiar la vida haciéndolo a través de una ampliación del automatismo psíquico puro, sin ningún tipo de coacción, ética o moral. (...) El surrealismo abre la vía del inconsciente, de la imaginación, del sueño, que supone un enriquecimiento de la personalidad.”

El Santo contra los Zombies rompe con la estructura típica y ortodoxa de una película: lucha libre, trama, lucha libre, escenas incompletas que dejan al imaginario del espectador lo que pudo haber ocurrido, como por ejemplo, cuando la señorita Sandoval y uno de los agentes van al cuadrilátero para pedir ayuda a El Santo, pero para ello tienen que esperar a que su lucha termine. *Corte A.* La hermosa hija del profesor y el agente se encuentran en el auto de regreso, hablando sobre la pista que han obtenido. Poco después, un baile protagonizado por una mujer en paños menores, trama, lucha libre, etcétera, etcétera, etcétera.

“O cuando Lorena Velázquez (quien personifica a Gloria Sandoval) pregunta: - *Pero... ¿cómo es posible que la editorial no sepa nada de mi padre?* – Pues más raro sería que supieran ¿no? (*risas*) Digo, ¿por qué la editorial tendría que saber algo cuando al principio de la película ella misma dice que su padre nunca llegó a la editorial?” cuenta entre carcajadas el Dr. José Marquina.

El guiòn, que corriò bajo las mentes de Fernando Osés y Antonio Orellana, es calificado por el Dr. Josè Marquina como de una ingenuidad ejemplar por sus incoherencias, brincos y desaciertos en cuanto a la lògica de la trama, cargado de esa inocencia que ya es imposible encontrar actualmente en el cine y que aunado a la película en general, junto con la particular percepciòn de Alazraki y la iconografía de El Santo, vertieron, sin querer, humor involuntario y encanto infantil.

Tal como hace ver el documental de la BBC de Londres, *El Surrealismo: El Umbral de la Libertad* al sostener que “la visiòn surrealista concibe que el mundo real es tan sòlo una construcción mental y que en alguna parte entre el infinito número de modos de experimentar ese mundo, hay un àngulo ideal en el que arte y realidad se superponen, encajan y se funden. (...) Los surrealistas creìan en el ojo inocente (infantil) que no estaba reprimido como el de sus padres.”

Sin embargo, con base en todo lo anterior, ¿què significado o representaciòn tienen los zombis en este filme en particular?

La evidencia màs cercana, que en palabras del mismísimo Enmascarado de Plata, cuyo origen fue inspirado por la fantasìa de El Caballero de la Noche: Batman, se pueda encontrar como respuesta a esta pregunta, segùn lo manifestado en el artìculo de la revista Punto de Partida, probablemente serìa la siguiente:

“ – Mira, para filmar una película del Santo se ha llegado a la conclusiòn de que las películas de terror le encantan a la gente; los temas de monstruos son de sus preferidos y se filma este tipo de cine pensando en ella – y pensando en la gente, El Santo se sacrificò a lo que podrìa parecer mandato superior del más terrible de todos los jueces: el pueblo.”

“Comparados con los zombis que tenemos ahora, el zombi de esta película resulta humillante con esa ridícula vestimenta; ¿por què visten así a los zombis?” objetò divertido el Dr. Josè Marquina al referirse al inusual uniforme con mallas que portan

estos seres humanos alienados “¡y luego desaparecen, pueden desaparecer!, ¡cómo lo hacen!”

Si en algún tiempo-espacio fuera posible presenciar un Apocalipsis zombi, a la par de un apogeo retorno del surrealismo, quizá sería la era de mayor esplendor, tanto para uno como para el otro. El muerto viviente, bajo esa visión surrealista, podría opinar entonces sobre el arte, donde muy probablemente diría que el surrealismo es su favorito, a pesar de descubrir los orígenes de esta vanguardia en el dadaísmo y en la búsqueda sagrada del romanticismo.

Y es que el surrealismo y el zombi son autómatas psíquicos puros, actúan sin raciocinio, entregados por completo a su neurosis permanente e involuntaria, el surrealismo a los sueños y el zombi a la carne, pero sobre todo, ambos eternamente ligados por su máximo exponente a alcanzar: la libertad.

“Hay quienes han intentado “intelectualizar” las películas de El Santo – responde el Dr. José Marquina ante el ojo avisor de su audiencia ante su respuesta sobre el significado del no-muerto – sin embargo, el zombi en esta película no significa más que aventura, acción y diversión.”

No existe mejor escenario para llevar a cabo el acto surrealista más simple que un Apocalipsis zombi, descrito por el considerado padre del surrealismo, André Breton, quien abre con una cita al respecto este apartado.

1.1.2.

Night Of The Living Dead (1968).

La obra clásica del subgénero.

-... hay una gran diferencia entre ellos y nosotros. Están muertos. Es como si fingieran estar vivos.

-¿No es lo que hacemos nosotros, fingir que estamos vivos?

LA TIERRA DE LOS MUERTOS , 2005.

Tan solo 45 años han pasado del acontecimiento filmico *La Noche de los Muertos Vivientes* del director y considerado el padre de los zombis por haberlos concebido tal y como los conocemos ahora, además del fundador del subgénero zombi según el Dr. Martinez Lucena en su análisis *Infectados: La Representación de lo Humano en The Walking Dead*, George A. Romero, cuya ópera prima *La Noche de los Muertos Vivientes* es considerada el axioma del subgénero Z.

FOCO ROMERIANO ENCENDIDO

Resulta llamativo que una novela de ciencia ficción de 1954, *Soy Leyenda* de Richard Matheson, cuyo referente más inmediato podría ser la película del mismo título del año 2007 protagonizada por Will Smith, más allegada a los vampiros que a los muertos vivientes en sí, sirviera de inspiración a Romero para crear el guión de este filme.

“Todas mis películas sobre zombies han surgido a partir de ideas, al observar lo que está ocurriendo a nivel cultural o político, en el momento en que la película se está rodando” comparte Romero en una entrevista a la publicación *Scifiworld*.

Esta cinta fue un *boom* en su tiempo. Algunos de los más controversiales factores que la integran, como el hecho de que el protagonista, Ben, fuera de tez negra y que se haya deconstruido al muerto viviente de tal manera que hasta el día de hoy nos mantiene *al filo de la butaca*, han pellizcado la intelectualidad de críticos sociales, cinéfilos, bohemios y profesionistas, quienes se han metido en la profundidades del

filme para indagar sus misterios, más que el mismísimo Romero y su pequeño grupo de amigos de Pittsburgh, quienes hicieron posible esta ficción y que no se imaginaban siquiera que pasarían a la historia con una trama sobre... ¡zombis!

Borja Crespo, director, ilustrador y autor del libro *EL Infierno Que Camina*, donde refleja un estudio sobre *Night of the Living Dead*, opina que: “por aquel entonces, en 1968, los conflictos raciales habían llegado a su cenit en los Estados Unidos. No en vano, las batidas organizadas por los humanos para aniquilar a los resucitados producen un estremecedor sentimiento de familiaridad con las persecuciones a que fue sometida la raza negra en aquel país a finales de la década, retratándose así, de manera un tanto burlesca, toda una sociedad basada en la razón por la fuerza, la violencia y el culto a las armas.”

“Duane, el protagonista, era afroamericano y además el mejor actor entre nuestros amigos. Le dijimos “*Duane, ¿te apetece hacer esto?*”; nos creímos muy legales porque no cambiamos el guión cuando Duane aceptó hacerlo. El guión no mencionaba nada, no lo describía, no hablaba del color de su piel” responde Romero en entrevista para el documental *Zombiomania*; cuya respuesta hace suponer que nunca fue su intención poner a un protagonista de color a propósito con respecto a la situación racial que se suscitaba en la década de los 60.

Otro factor a destacar, es la relación que mantienen los dispares personajes entre sí al verse envueltos en una situación nada convencional como lo es una horda de muertos vivientes. Este mismo factor se puede visualizar claramente en la serie de televisión *The Walking Dead*, que también cuenta con un muy apreciado apartado en este reportaje, pero que resulta muy tentador comparar ahora con *La Noche de los Muertos Vivientes*, sobre todo porque ambas ahondan más en las relaciones humanas que en los propios zombis en sí. Es un factor digno de considerar para la obtención de un éxito tremendo, tal como declara el Dr. Fernández Gonzalo en su libro *Filosofía Zombi*:

“Es el manejo de estos supervivientes lo que destaca en la primera producción del maestro del género. Romero viste su película de situaciones complejas y conflictos interesantes. Discusiones entre personajes, juegos de poder y territorialidad, decisiones, pactos. (...) El despliegue narrativo de los acontecimientos les impele a desgarrar el tejido de los pactos sociales (metáfora de alianzas familiares en desintegración como en las modernas familias americanas), por lo que los personajes no lograrán ponerse de acuerdo del mismo modo que, ante la proximidad de la amenaza, es imposible coordinar gestos, discursos, razones (ellos son la torpeza de un cuerpo ante el espanto), y sobreponerse a un horror que nos supera en todos los sentidos. (...) El espacio de la casa se torna en escenario para el vertido de los fantasmas interiores de los protagonistas, que si bien es cierto que tienen miedo, realmente son el miedo, representan el horror y el desgaste de las relaciones interpersonales en los momentos de dificultad.”

Un nuevo factor sale a resaltar: el final, del que Borja Crespo, conocedor del tema, describe con énfasis a continuación: “los cazadores caminan en grupo con sus fusiles como si fueran zombis, guiados por el impulso de acabar con ellos. Disfrutan de la captura de sus presas y muestran una crueldad que supera a la de sus enemigos. (...) esos ganchos que se clavan en la piel de Ben, lo dice todo. Aunque parezca que han restaurado el orden establecido, todo es una falsedad. El verdadero peligro de la humanidad es una sociedad intolerante, que rinde culto a las armas y no se da cuenta de su propia irracionalidad.”

El no-muerto versus ser humano. En un Apocalipsis zombi, ¿realmente éste tendría el dominio del mundo? En afán de resquebrajar el aprisionamiento del sistema que nos rige y librarnos de las reglas sociales y familiares que nos limitan, un Apocalipsis zombi sería una solución ideal, pues es bien sabido que los zombis en sí, no serían el mayor de los conflictos, sino paradójicamente, otros seres humanos, otros supervivientes hambrientos por ejercer sus propias reglas, su propio sistema, sin ninguna autoridad que castigue su juicio.

Con semejante libertad, es muy posible que en medio de la complejidad del ser humano, aquellos sobrevivientes anhelan la civilización alienada, frustrante y deprimente de antes, extrañando en demasía esos momentos de autoengaño, como los vicios, la televisión, la publicidad que incita el consumo, y que nos otorgan escapes. Las sociedades actuales serían valoradas ante el completo despertar de la parte reptiliana del hombre en un mundo que le correspondería a los muertos vivientes por natura. Contados serían quizá quienes aceptarían la vivencia de una libertad absoluta, hallada al fin en el encuentro con el hecatombe infectado.

“Los directores son conscientes de que el género de terror pasa a menudo inadvertido, se regodea en el exceso y ahí es donde tienen la libertad de hacer análisis profundos y sorprendentes sobre la sociedad en la que vivimos” plantea el profesor en Estudios Cinematográficos especializado en el cine de horror de la Universidad de Carleton, André Loiselle.

“Sorprendentemente no fuimos conscientes del valor político de la película, porque durante el rodaje vivimos en aquella granja discutiendo sobre las implicaciones de lo que estaba pasando en el mundo: la guerra de Vietnam, los disturbios callejeros en el mundo... es curioso, pero viéndolo ahora creo que debimos haber incidido un poco más en todo eso. A nosotros nos parecía divertida, no pensamos que fuera a sacudir los cimientos... y lo hizo” confiesa con orgullo George A. Romero.

ZOMBI POSTMODERNO

“Sensación de agobio, proximidad creciente de la amenaza, ausencia de razones que nos indiquen cuál es el motivo que ha desplegado el Apocalipsis. Y por supuesto zombis, zombis de gran sobriedad, de esencial mutismo, que pretenden asediar a los protagonistas” así describe el Dr. Fernández Gonzalo los puntos clave para manejar el fenómeno zombi. ¿*La Noche de los Muertos Vivientes* cumple con esto, realmente se merece su trascendencia?

Es común que los jóvenes del siglo XXI, a pesar de ser los mayores manifestantes del fenómeno “Z”, se encuentren renuentes a una cinta en blanco y negro, y aún así, se consideren a sí mismos admiradores de los zombis cuando tal vez su repertorio no va más atrás desde *Resident Evil*, considerada la mayor saga de temática zombi en la historia. ¿Qué tienen los zombis de *Night of the Living Dead*, comparados con estos super zombis generados digitalmente y que a simple vista resultan de un horror indescriptible, que pudiera atraer a los jóvenes fanáticos “Z” de hoy”?

El Dr. Fernández Gonzalo responde: “con esta película, ahora es el miedo físico lo que impera, el miedo a una muerte prosaica y brutal de ser comido vivo, sin motivo alguno y por nuestros semejantes, sin que conozcamos la causa que genera tal comportamiento. (...) Romero nos presenta el terror de lo indecible. El zombi no tiene ni razón de ser, ni discurso, ni tan siquiera recibe el privilegio de la denominación.”

Es tal el horror de concebir a un ser humano resucitado de la muerte con un poder de instinto que lo lleve a destripar y devorar a sus prójimos mientras están vivos, que ni siquiera puede describirse con palabra alguna al susodicho de tales acontecimientos; así, *La Noche de los Muertos Vivientes*, al ser la primera película en mostrar toda la parafernalia del zombi que hasta la fecha aún persiste, jamás cataloga a sus antagonistas.

“La gente dice ahora que yo cree al nuevo zombi, yo les digo que nunca les llamé zombis, no pretendía inventar otro zombi, ¡me gustan los zombis de antes! (...) Me resulta increíble que esa peliculita que hicimos un grupo de amigos de Pittsburgh, que esa criatura se haya convertido en un idioma universal: hay que dispararle a la cabeza. La gente conoce las normas de los zombis igual que las de los vampiros” comparte Romero en entrevista para el documental *Zombiemanía*.

Aunque cabe resaltar que esta primera horda errante sutilmente no ha sido del todo despojada de su humanidad; un ejemplo claro es cuando un muerto viviente coge una piedra para golpear el vidrio del coche en donde Bàrbara, uno de los personajes,

intenta protegerse, lo que significa que un poco de raciocinio primitivo se rehúsa a abandonarlos por completo o cuando retroceden con cierto pavor ante el fuego, lo que muestra su precaución ante signos de dolor o de peligro para sí mismos. A pesar de todo, como bien se describe en el libro *Filosofía Zombi*, no se puede dudar que: “estos zombis anónimos (no conocemos ni qué son, ni, en muchos casos, quiénes fueron) inician una de las mitologías más interesantes del panteón de lo fantástico en la cultura de masas posmoderna, muy alejada del rito haitiano del vudú.”

“Ganamos dinero con ella, pero de repente eso se acabó y nos preguntamos por qué; vimos que habíamos perdido los derechos de autor, nuestro título era *Night of the Flesh Eaters* (*La Noche de los Devoradores de Carne*), no *La Noche de los Muertos Vivientes*; el distribuidor tenía el título *La Noche de los Muertos Vivientes* y nosotros, un pequeño grupo de chicos de Pittsburgh a los que no les importaba hacer el ridículo, pusimos en nuestro título la C con el círculo alrededor (*Copyright: derechos de autor*), cuando cambiaron el título lo imprimieron encima y eliminaron los derechos de autor, así que la película es de propiedad pública” cuenta entre risas Romero.

1.1.3.

The Return Of The Living Dead (1985).

La obra de culto del subgènero.

-¿¡No dijiste que si destruíamos el cerebro, se moriría!?

- ¡En la película era así!

- ¡Aquí no es así!

- ¿O sea que en la película mintieron?

THE RETURN OF THE LIVING DEAD, 1985.

Después de la concepción zombi romeriana, este hecatombe infectado resurge para inspirar a grandes directores que marcaron con sus títulos la historia del subgènero. Lucio Fulci se encuentra entre ellos, con su lucha entre 2 fervientes depredadores: un tiburòn y un zombi, que para el año 1979, sin tanta parafernalia digital para abusar de los efectos especiales, resultò una escena magistral en su film *Zombie*.

Y Peter Jackson, elogiado por la trilogía *El Señor de los Anillos* (2001, 2002, 2003), anteriormente ya se había ganado el ojo avisor de la industria cinematogràfica con una de sus películas iniciales en su carrera: *Braindead* (1992), una comedia saturada de sangre y zombis, considerada una de las películas màs *gore* de la historia.

Sin embargo, otra comedia en particular se abre paso en el cine de culto al arriesgar el lenguaje universal del muerto viviente y proponer su propio tipo de zombi al justificarlo por medio de un “accidente humano” provocado por la curiosa morbosidad del mismo al desatar el químico Trioxina-245 cuya capacidad reside en revivir a los muertos y transformar a los vivos que tuvieran contacto con èste en muertos vivientes.

BASADA EN HECHOS REALES

Lo anteriormente descrito con el químico Trioxina-245, sucedió a finales de la década de los 60 en un hospital de excombatientes en Pittsburgh, lo que prontamente originó el filme *Night of the Living Dead*; sin embargo, el ejército reaccionó con eficiencia al deshacerse de toda evidencia y contener a algunos cadáveres infectados en una especie de cápsulas para ser enviados y estudiados a la empresa de químicos Darrow, pero aquí fue donde el ejército “no reaccionó con eficiencia”, pues los cadáveres llegaron a otros lugares no previstos. Hasta 1985, con la llegada de la cinta *The Return of the Living Dead* que muestra la historia al respecto, esta información era ultra secreta.

Dan O'Bannon, mente maestra en el guionismo de ciencia ficción con títulos como *Alien*, *El Octavo Pasajero* (1979) o *Lifeforce* (1985) resulta ser el visionario, director y guionista de la película que corresponde a este apartado. Para aceptar este trabajo, O'Bannon condicionó el poder reescribir el guión que había escrito John Russo, quien había colaborado junto con George A. Romero en el guión de *La Noche de los Muertos Vivientes* y quien se había quedado con los derechos para utilizar “Living Dead”, con la intención de alejarla en la medida de lo posible de ser comparada como una secuela o una imitación del acontecimiento filmico de 1968.

El resultado fue la renovación del subgénero *zom com* (*zombie comedy*) o también conocido como *zomedy*, que es un híbrido del género de la comedia con el subgénero Z, con esos tintes de humor que parodian el film de Romero y que ha provocado que en varios blogs se la catalogue como una de las mejores películas de muertos vivientes jamás hecha, además de describirla como divertida, inteligente y gamberra, que según el diccionario de la Real Academia Española quiere decir “libertina o que comete actos de incivilidad.”

**“Brains, BRAINS, Brains, brains, BRAINS”,
POESÌA DE MEDITACIÒN ZOMBI,
ZOMBIE HAIKU DE RYAN MECUM.**

La revista de cultura crítica y periodismo digital, *Replicante*, en su artículo *Esos Zombies que Somos* plantea una entrevista con el expositor de la conferencia *Zombies en la Literatura, el Cine y el Còmic* organizada por la Universidad de Guadalajara, Rafael Villegas, quien alude los tipos de zombis:

“Hay autores que no solo se ponen a clasificar los tipos de películas de zombies, sino los tipos de zombies. Primero, el zombie *ghoul*, que es aquel zombie que come carne, no necesariamente de muerto, no necesariamente necrófago. También está lo que llaman el zombie *mèdium*, es decir, aquel zombie que sirve como receptáculo de la voluntad de alguien más. Existen ese tipo de historias, recuerdo una novela que se llama *The Rising*, de Brian Keene, en donde ciertos demonios se poseionan de los muertos. Luego está el zombie *tech* o tecnológico, que es aquel que es controlado a través de dispositivos electrónicos. (...) Incluso se plantea que hay zombies sociales o culturales, y se pone de ejemplo a este asesino famoso, “el Carnicero de Milwaukee”. Esta finísima persona practicaba trepanaciones en algunas de sus víctimas, vertía ácidos a través de los agujeros que hacía, según él con el propósito de convertirlos en zombies controlados a su voluntad y placer. Un ejemplo de cómo la ficción, en efecto, puede incidir en la realidad. Y luego está el zombie filosófico, aquel que tiene la apariencia y el comportamiento de una persona normal, pero que carece de conciencia o vida interior. Un concepto muy discutido en estudios sobre la mente y la identidad.”

Si la esencia en la cinta *Night of the Living Dead* es el conflicto entre los sobrevivientes, en *The Return of the Living Dead* es ese humor arriesgado que no expone al muerto viviente de manera ortodoxa y no encuentra respeto por seguir su lenguaje universal, al contrario, lo humaniza al no despojarlo del poder del habla y conservar su inteligencia motriz que no lo entorpece físicamente, pues a pesar de su reciente nacimiento de la muerte, puede correr. Es el zombi víctima de la estupidez

humana y el clímax mismo al descubrirse el nacimiento de este tipo de no-muerto que solo gusta de devorar cerebros.

Un *Tarman*, como mundialmente se le conoce, en extremo delgado, ojos redondos y grandes, una dentadura de envidia y un peculiar caminar de marioneta, son las características más visibles de esta nueva construcción zombi y que solo puede ser engendrada bajo el dominio del químico Trioxina-245.

En opinión de algunos expertos como Jovanka Vuckovich de la revista *Rue Morgue* especializada en el entretenimiento del horror, cuando al muerto viviente se le hace hablar, correr, se le humaniza particularmente, es cuando pierde su esencia, y cuando pierde su esencia, deja de dar miedo. Quizá por esta razón, el destino del *Tarman* no fue trascender en la cultura popular, sino ser recordado por siempre en el mundo *underground*.

A pesar de ello, debido a la concepción que esta comedia le imprime al no-muerto, por primera vez es posible para el espectador crear una cierta empatía con estos hecatombes infectados, no como las personas que solían ser, sino ya como las grotescas criaturas que son y esto es gracias a su capacidad de transmitir a través del habla, lo que sienten:

Ernie - ¿Por qué comen gente?

Zombi – Gente no, cerebros.

Ernie - ¿Por qué?

Zombi – El dolor.

Ernie - ¿Qué ocurre con el dolor?

Zombi – El dolor de estar muerto.

Ernie - ¿Estar muerto duele?

Zombi – Siento como me estoy pudriendo... comer cerebros hace que el dolor desaparezca.

EL PROTOTIPO PERFECTO

Ya sea como un zombi filosófico, que para algunos puede traer al recuerdo el personaje de Otto, de la película *Otto; Or, Up With Dead People*, quien ante la cuestión de qué es lo que sigue para él, responde: - *no lo sé; todo lo que sé es que ya no puedo seguir viviendo en la ciudad... porque los vivos no tienen ningún respeto por los muertos* – lo que muestra un halo de conciencia en un muerto viviente ante las experiencias aprendidas; o bien, un zombi *ghoul* o un Tarman, cualquiera que fuese el tipo de zombi, la cultura del *Homo Sapiens* dispone su erradicación, pues “en un orden de las cosas donde los términos vida y muerte son considerados como opuestos y donde el significado de uno depende del otro, el *zombie* pertenece a un amenazante orden donde su ser no puede determinarse en términos de vida y/o muerte. El *zombie*, al igual que el fantasma, *es lo que no es*”, tal y como se describe en *Una introducción al estudio del zombie: de Haití a White Zombie* donde también se expone que:

“El *zombie* sigue un perfil básico: vivo muerto, muerto vivo. En una cultura que separa lo vivo de lo muerto, el *zombie* está a la deriva, está entre la vida y la muerte, yace en un espacio incierto. El *zombie* va más allá de lo permitido por las oposiciones convencionales. Al envenenar el orden de los sistemas debe ser, por tanto, eliminado.”

En la inmensa mayoría de las producciones audiovisuales contemporáneas, el hecatombe infectado debe ser aniquilado, con poca perspectiva ante una posible coexistencia entre hombre y no-muerto, no tanto por su falta de modales a la hora de comer, cuando es precisamente ahí donde reside su atractivo para el espectador, tampoco por su ferviente deseo por la carne viva de sus semejantes, cuando el canibalismo siempre ha estado presente en la historia de la humanidad y cuando existen depredadores, como el propio ser humano, más peligrosos que él, sino, tal vez, por la falta de un status que lo represente ante las sociedades actuales, que lo defiendan de ese limbo entre la vida y la muerte y que lo reconozca como *ser* con la finalidad de evitar el que sea denigrado, aunque una convivencia entre él y nosotros, sea sólo una utopía.

1.2.

Siglo XXI: Deconstrucción Zombi.

NUEVA ERA = EVOLUCIÓN ZOMBI

Una nueva transformación llega para el zombi.

Al cambio de siglo, el muerto viviente se despoja de una de sus características básicas que conforman su lenguaje universal y que desde su más remoto origen haitiano lo había constituido: morir indiscutiblemente para resucitar como tal. Hacia el fin de una era y el comienzo de otra, en donde el ser humano se desfoga entre la ciencia y la tecnología, el zombi sufre su transformación más veloz, sin necesidad de pasar por el proceso de la muerte, conocido ahora como *infectado*.

Ya fuese por un accidente científico (*Devil's Playground*, 2010), terrorismo a través de la manipulación genética (*Planet Terror*, 2007) o contaminación del ADN humano con alguna especie animal infectada (*Zombieland*, 2002) o incluso con algún tipo de contacto alienígena (*Undead*, 2003), el subgénero Z pasa a transformar a la raza humana, en el menor tiempo posible, en una horda de infectados.

Al respecto, el Dr. Martínez Lucena reflexiona sobre esta nueva tendencia: “los zombis se humanizan y se disuelve todavía más la frontera entre el hombre y el no-muerto (Martínez Lucena, 2012). Los zombis, en concreto, pasan a correr como humanos en *28 Días Después* (Danny Boyle, 2002), a razonar como los primeros hombres en *La tierra de los Muertos Vivientes* (George A. Romero, 2005), se convierten en un fiel sirviente y amigo en *Fido* (Andrew Currie, 2006).”

Trevor Fencott, presidente de *Juegos Groove* opina que: “vivimos en un mundo que consume comida rápida, nos bombardean las ondas de los teléfonos móviles, nos atacan constantemente, en muchos sentidos somos como zombis. A la gente le resulta más fácil entender que ha habido una especie de fallo científico que ha convertido a todo mundo en zombis en vez de la existencia de una fuerza demoniaca que ha poseído a alguien que saca a los muertos de los cementerios; ya no están en los cementerios, los zombis de hoy están en los centros comerciales.”

En el bestiario de la cultura pop, el muerto viviente ha pasado a la historia postmoderna gracias a ejemplos como el Virus-T engendrado por la ilimitada experimentación de la Corporación Umbrella en el videojuego *survival horror* que vió la luz en 1996, sólo a 2 años pares para el nuevo milenio, *Biohazard*, mejor conocido a nivel mundial como *Resident Evil*, o en filmes como *28 Días Después* (2002) o *REC* (2007) donde es fácil que el espectador confunda el foco de infección con alguna *zoonosis*¹, particularmente la rabia. El origen del Apocalipsis pasa a segundo plano cuando se puede explotar en escenas de acción a este infectado que encaja perfecto en el mundo actual.

“Es esta nueva deriva del no-muerto la que ha hecho que la nueva función estabilizadora ya no tenga que ver con el miedo a la muerte sino con nuestro miedo a la homologación, a ser masa, a la definitiva pérdida de autenticidad en manos de un poder económico y político que lo conforma todo y a todos” comparte el Dr. Martínez Lucena en su análisis *Infectados: La Representación de lo Humano en The Walking Dead*.

En la web a través de los múltiples blogs especializados en los no-muertos, es recurrente el debate entre los fanáticos sobre infectados y zombis, que acorde a la opinión de los más ortodoxos, no es lo mismo, pues a un infectado ya no se le debe el concepto de zombi.

Sin embargo, las cintas de infectados y/o muertos vivientes, de igual manera se siguen catalogando en el subgénero Z por el mismo espectador, pues dar nacimiento a un especializado subgénero de infectados, cuando éstos como los otros no hacen más que comer gente, sumado a su cataclísmico poder de la extinción humana a través de la horda, resulta sencillamente innecesario separarlos. Hasta en lo físico, conciernen en ser el mismo engendro: mordidos, ensangrentados, huelen a estado de putrefacción... aunque quizás cabe una diferencia digna de destacarse: la remota posibilidad de una

¹ El concepto zoonosis es definido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 1956, como aplicable a cualquier enfermedad que de manera natural es transmisible de los animales vertebrados al hombre, siendo modificado en 1959 por el comité de expertos de la OMS, para denominar así a las enfermedades que se transmiten entre los animales y el hombre. *Zoonosis Y Vectores. Presentación*, <http://salud.edomex.gob.mx/html/article.php?sid=332>, fecha de última actualización: 30 de enero de 2014.

cura para los infectados, pues cuando el conflicto viene provocado por el mismo hombre y ya no del folclor mágico, esotérico y místico que retorne de la muerte al zombi original, la cura se convierte en la esperanza.

“Si uno se pone a ver los números de la producción de películas de zombies se da cuenta de que (...) a partir del año 2000 para acá, es realmente la época de oro del zombie (...) se hicieron más de 400 películas de zombies nada más en idioma inglés, y que eso es el doble de todas las películas que se hicieron en todas las décadas pasadas, incluso los ochenta... Eso quiere decir que esta época es la época en la que el zombie despierta interés a otro nivel” asegura Rafael Villegas en el artículo *Esos Zombies que Somos* de la revista digital *Replicante*.

1.2.1.

Pontypool (2008).

Para sobrevivir, hay que cambiar el significado.

*Para tener miedo
hay que tener discurso, palabra, lenguaje,
y, al mismo tiempo,
verse desposeído de todo ello.*

JORGE FERNÁNDEZ GONZALO,
Filosofía Zombi.

“KILL IS KISS”

Entre los vastos títulos que conforman el subgénero Z, 2 cintas canadienses, han llamado la atención en el mundo *underground* donde ya han sido catalogadas dentro del cine de culto: *Otto; Or, Up With Dead People*, la película de zombis porno-política, y *Pontypool*, ambas del año 2008.

Pontypool Changes Everything es el libro base que se utilizò para la realización del filme que inicia este apartado y cuyo escritor resulta ser el mismo guionista de la película, Tony Burgess. El director Bruce McDonald y èl fueron inspirados por el acontecimiento radiofónico que Orson Welles, director de la valorada cinta *Citizen Kane* (1941), hizo con *The War of the Worlds* en 1938 cuando sus radioescuchas creyeron que realmente eran invadidos por extraterrestres, para decidir el rumbo de *Pontypool*, que es una provincia de Ontario, Canadá, donde realmente se filmò.

Gracias a su presencia en festivales como *Sitges Film Festival*, *Rue Morgue Festival of Fear* y *Edinburgh Internacional Film Festival*, algunos blogueros la han podido conocer, difundir, concordar y debatir en que es un *thriller* psicológico, claustrofóbico y vanguardista, pero al mismo tiempo, lento en ocasiones, forzado en algunas

situaciones como la introducción física del personaje del Dr. Mèndez y confuso con respecto al virus que plantea.

Y es que *Pontypool*, a pesar de su duración aproximada de 95 minutos, apenas y sale de su estudio de radio; elimina en la mayoría de lo posible las escenas de acción y el contenido *gore*, característico del subgénero Z y da prioridad al sentido del oído del espectador que incentiva su imaginario, en vez de que la película se deje liderar por lo visual. Aunado a esto, todavía propone una nueva forma para propagar la infección con giros en la trama que sustentan la verosimilitud de la situación.

McDonald hace incapiè en que las víctimas del virus no son ningún tipo de zombis, èl los ha bautizado como los “conversadores” y es que realmente el inconcebible virus que los domina, lo amerita.

Acorde a la película y a lo citado por èl en algunas entrevistas en Internet, el virus se somete a 3 estados:

1.- Empieza cuando se comienza a repetir una palabra y èsta atasca la fluidez del habla.

2.- El siguiente síntoma es cuando el habla comienza a revolverse, lo que impide expresarse de manera que los demás entiendan lo que se dice.

3.- Como consecuencia de los estados anteriores, la inquietud hace presa al infectado quien cae en una locura por su incapacidad de hablar adecuadamente, por lo que en su condición, siente la necesidad de infectar a otra persona al intentar devorar su boca.

La pèrdida de raciocinio por el ansia única de encontrar un huésped, es evidente. La agresividad que un “conversador” tiene hacia su víctima es igual a la de un zombi, pero es aún màs catastrófica para el infectado que no encuentra humano en quien soltar el virus, pues èste trabajará desde adentro, haciéndolo explotar a través de la cavidad por donde entrò: la boca.

SEMIÒTICA PARA PRINCIPIANTES: LA CURA

Cuando Sydney Briar, la productora de un programa matutino de la emisora local de radio CLSY 660, manifiesta los síntomas del virus al repetir la palabra *kill* (matar) entre sus frases y descontextualizarlas paulatinamente sin sentido alguno, un veterano locutor de radio, Grant Mazzy, parece ser el más indicado, debido a su constante manejo del lenguaje a través de este medio de comunicación, para percatarse de una posible solución: cambiar el significado de las palabras, *kill* ya no significa matar, sino *kiss*, besar, por lo tanto, “matar es besar”.

Gracias al cómic *Semiòtica Para Principiantes* del escritor Paul Copley y la ilustradora Litza Jansz, en el dado caso de que todo fuera posible y este extraño virus amenazara con exterminar a la humanidad, este reportaje puede cumplir su deber de difundir el dominio de la cura.

**Signo
Lingüístico**

Significante: Aspecto material, físico, de un signo.
Èste genera al significado.

Significado: Concepto mental del significante.

El significante de *zombi*, por ejemplo, es la palabra escrita en sí, ya que es la manera física en la que se induce en la mente de alguien a relacionar esa palabra con algún significado, aunque también se puede incitar a través de la imagen o, como en el caso de *Pontypool*, en las palabras dichas cuando éstas son comprendidas. El significante, por lo tanto, es el foco de infección.

“La única razón por la que el significante evoca al significado es la existencia de una relación convencional, regida por reglas acordadas (que operan en toda comunidad de hablantes)” nos advierte el cómic sobre Semiòtica.

Al decir o escribir *zombi*, si lo escucha o lo lee un haitiano forjado en la religión vudú a mitad del siglo pasado, es probable que relacione el significado de esta palabra con algún ser humano completamente alienado, sin expresión alguna, trabajando sin cesar en las hectáreas de caña de azúcar.

Si en vez de este haitiano, fuera un adolescente del siglo XXI educado en Estados Unidos, es probable que relacione el significado de dicha palabra con un monstruo putrefacto del que hay que huir de inmediato.

De alguna u otra manera, el fenómeno “Z” en esta época ha generalizado a tal grado el significado del *zombi*, que a nivel mundial, por lo menos en un ecosistema urbano, se sabe a que se refiere; sin embargo, para sobrevivir al virus de *Pontypool*, la cura está en el significado, por lo que *zombi* podría ser esto:



En este caso, *zombi* significa ah... bueno... ya con una propuesta de significante, le corresponde al lector otorgar el significado.

² *Consejos para verme más guapo para las mujeres*, 2012. Fotografía tomada del sitio web: <http://www.seduccionalfa.net/2012/11/consejos-para-verme-mas-guapo-para-las-mujeres.html>

1.2.2.

Dead Space (2008).

La evolución zombi al alcance de una videoconsola.

Todo comenzó hace 300 años con el descubrimiento de la Efigie Negra, un artefacto alienígena hallado en la Tierra bajo el Golfo de México...

*THE STORY SO FAR,
Dead Space 3.*

2008 es el año en el que el estudio estadounidense de desarrollo de videojuegos *Visceral Games* y la empresa distribuidora y desarrolladora de videojuegos *Electronic Arts (EA Games)* de igual nacionalidad, ubican a su más reciente franquicia con “cerca de 100 premios de la industria del videojuego y el entretenimiento y con puntuaciones de la crítica de 89 (basado en metacritic.com y gamerankings.com)” acorde a lo estipulado en la página oficial de *EA Games*.

Como bien dice Rich Briggs, uno de los productores de *Dead Space* en entrevista para *ScobleizerTV by Seagate*, con el avance tecnológico, los jugadores demandan mayor calidad, sobre todo, en cuanto a la técnica del juego, como interfaces nada estorbosas, modos de juego bien estructurados y un magnífico diseño e imagen que envuelva al jugador en la atmósfera que el videojuego propone; en pocas palabras, los videojuegos actuales pueden otorgar a los *gamers* una experiencia cinematográfica totalmente interactiva.

“Algo que siempre he admirado de esta franquicia es cómo la interfaz es inexistente. Todos los indicadores del juego se encuentran camuflados: tu vida es una barra verde en la espalda de Isaac Clarke (el protagonista de *Dead Space*), tus balas se ven claramente en tu arma, no hay pantallas de carga, sino solo puertas que tardan en abrirse y tu menú e inventario son proyecciones de tu traje. (...) El juego salvará

automáticamente tu progreso y también tendrás la opción de presionar *Start* y guardar y salir de la partida. En verdad me encantaría que otros juegos de ciencia ficción fueran tan inteligentes (...) como *Dead Space*” comparte Jorge Arellano, editor en *LevelUP*, en su reseña sobre el videojuego en *Atomix Magazine*.

Tal como lo experimentò Àlvaro Castellano, redactor de *3DJuegos*, revista *online* sobre la cultura del videojuego, en una charla digital sobre *Dead Space 3* donde la mayoría de las preguntas giraron en torno a la experiencia del jugador, es decir, a la parte tècnica, a la parte interactiva, a la parte màs importante en este tipo de producciones audiovisuales, excepto por 3 que evidenciaron interès sobre el perfil de personajes, sobre los altos y bajos narrativos de la historia del juego o sobre el suficiente contenido històrico que pudiera ampliar el conocimiento sobre la saga:

GoobleDip – (...) ¿Tiene el juego historia que aporten datos sobre las Efigies, el pasado de Isaac, giros, etc...?

Àlvaro Castellano – (...) No creo que nadie juegue un *Dead Space* por su historia, pero el juego aporta datos interesantes, (...) quizá menos ricos de lo que yo esperaba inicialmente, pero el guiòn es medianamente interesante y te va a servir como buen motor para avanzar en la experiencia si te interesa la mitología *Dead Space*. No vas a acabar sabiéndolo todo sobre Clarke y su mundillo, pero algunas cosas nuevas sí.

Los videojuegos se distinguen del cine o la televisiòn por otorgar la característica única de la interactividad aún obsoleta en las películas o series de TV. Dave Alexander de la revista *Rue Morgue* especializada en el entretenimiento del horror ahonda en el tema: “es como una prolongaciòn de las películas, pero al igual que la literatura es un campo amplio. Puedes hacer cosas que el cine no te permite por presupuesto. Los que hacen videojuegos exploran estos vastos paisajes y cometen locuras. Hacen cosas violentas que desafian la gravedad, ahì reside su atractivo. Es donde se explora terreno virgen en tèrminos de violencia en las historias de zombis y esos juegos se haràn cada vez mayores mientras haya una imaginaciòn que los sostenga”.

A diferencia de videojuegos como *Plants vs Zombies* (2009), mismo que el Dr. Fernández Gonzalo describe como “un ejemplo de crítica cómica a los medios tecnológicos debido a que el videojuego sólo consiste en defender tu propio jardín ante la amenaza de descarnados zombis sin mayor armamento que un ejército de simpáticos vegetales”, *Dead Space* carga el peso que conlleva estar catalogado dentro del género *survival horror*, cuyo segundo lugar dentro de una encuesta realizada por *3DJuegos* en su videoreportaje *La Llamada del Terror*, donde los títulos más aclamados del horror, tanto concebidos en las grandes ligas de la industria como *F.E.A.R.* (2005) o *Resident Evil* (1996) hasta epítetos más independientes como *Amnesia* (2010), *Slender* (2012) o el mortuorio manicomio de *Outlast* (2013), lo coloca justo debajo de otra franquicia de origen japonés considerada dentro del mundo *gamer* como la joya del *survival horror*: *Silent Hill* (1999).

Más que capturar la esencia del *survival horror* en sí, que tiene que ver en términos generales con el horror psicológico, un ambiente claustrofóbico y el límite de recursos, *Dead Space* cumple sus objetivos ante su audiencia ardua por sentir el miedo debido al uso de un género que ha encontrado su evolución en el séptimo arte: el *gore*.

“El *gore* como género o como forma de estructurar la mirada del espectador supondría una deconstrucción del miedo. Hace explotar lo desconocido y mostrar su exceso hasta el punto de entregarnos como cotidiano y familiar lo que se escapaba a nuestros códigos visuales o lingüísticos. La explicitud del género acaba por destripar literalmente el miedo; mostrar sus vísceras y órganos internos, el funcionamiento de su fatalidad, hasta el punto en que dejaría de afectarnos como tal, para proponer un miedo mayor: el de ya no temer nada” opina el Dr. Fernández Gonzalo.

Dead Space, por lo tanto, hace de esta deconstrucción del miedo, una de sus características primordiales que lo identifican del resto, tal como comparte Rich Briggs, uno de los productores del videojuego, al decir que literalmente, no tuvieron límites para fabricar un juego tan explícito.

“Lo risible, lo còmico y lo ingenuo del gore no dejan de tramitar una carencia que es nuestro olvido del miedo, donde encuentra su efectividad màs siniestra en la desviación teatral de la mutilación del cuerpo. La saturación de imágenes gore nos impide contemplar nuestro miedo, que es lo que màs humanamente nos define”, el Dr. Fernàndez Gonzalo en su libro *Filosofia Zombi*.

No será una primicia entonces advertir que la estrategia màs factible en que estos zombis evolucionados seràn exterminados permanentemente para el año 2508, no será con el clásico disparo en la cabeza, sino con el desmembramiento.

**...Las rèplicas de la Efigie
hechas por el hombre para abastecer la escasez de recursos,
ya que parecían prometer energìa ilimitada,
empezaron a causar demencia, locura y formas de vida tras la muerte,
conocidas como Necromorfos...**

A diferencia de fantàsticos títulos de temática zombi como *Dead Island* (2011), *ZombiU* (2012) o *The Last of Us* (2013), que reconstruyen al no-muerto en distintos escenarios, como en una isla paradisiaca, la ciudad de Londres o un futuro postapocalíptico respectivamente, *Dead Space* deconstruye al muerto viviente con una propuesta evolutiva justificada en medio de una trama futurista que se antoja ser vista en el séptimo arte, pues innova lo grotesco de este monstruo sin perder su natura en sus llamados *Necromorfos*, híbridos de muertos vivientes con especies alienígenas. Una evolución zombi, ahora es visible.

El origen del Necromorfo ha sido transformado en comparación al origen haitiano del zombi, en medio de una compleja trama histórica que conlleva hasta la invención de una nueva fe conocida como *Uniología*, definida como la religión que aspira a la gloriosa unión de mente, cuerpo y espíritu aunada a su creencia divina en las Efigies y que curiosamente, acorde a lo catalogado en el *Wikia de Dead Space*, esta futura religión “parece estar inspirada en la *Cienciología*, ya que de igual manera, sus




miembros deben pagar ingentes cantidades de dinero para aprender las enseñanzas y secretos de la Iglesia que tienen su influencia general en la ciencia-ficción, entre otras cosas. Pero según los desarrolladores del juego, la *Uniología* es más bien una burla a los fanatismos religiosos (recordemos que los *Uniólogos* ven a los *Necromorfos* como la “demostración” de que existe la vida después de la muerte, razón por la cual abogan unirse a ellos en vez de luchar contra ellos).”

¿Qué sería de la Uniología, este culto ficticio del mundo de Dead Space, sin el surgimiento del vudú en Haití? Poco tendrán que ver una con otra, pero lo que sí es una verdad es que la Uniología le pertenece a los Necromorfos en un futuro distante, como el vudú a los zombis desde un ya lejano pasado.

“En la época de la colonia, la Iglesia había fallado en su intento por evangelizar a los nativos y esclavos africanos en Haití. Pese a esto, algunos elementos de la Iglesia Católica lograron fusionarse con las prácticas religiosas de origen africano, dando como resultado un sinnúmero de cultos. Con un mayor número de practicantes entre éstos destacó el *voudun*” se describe en el trabajo *Una introducción al estudio del zombie: de Haití a White Zombie* de la Licenciada en Lengua y Literaturas Modernas, Rebeke Ruiz Lembo.

Y es así como a través del *voudun* (vudú), gracias al ego de los conquistadores españoles de antaño que importaron esclavos africanos a lo que en ese entonces se conocía como “La Española”, y no Haití, con el objetivo de sustentar su industria primaria: el procesamiento de caña para la elaboración de azúcar, se origina el mayor exponente del horror de nuestro tiempo.

EVOLUCIÓN ZOMBI

 <p>3</p>		<p>Origen: Religiòn Vudù, cultura haitiana.</p>	<p>ZOMBI</p> <p>Periodo Audiovisual: <i>White Zombie</i> (1932) hasta la concepciòn romeriana.</p> <p>Esencia o Natura: Revivido de la muerte. Esclavizado a la voluntad de alguien. Ido, alienado.</p>
 <p>4</p>		<p>Origen: <i>Night of the Living Dead</i>, George A. Romero.</p>	<p>ZOMBI POSTMODERNO</p> <p>Periodo Audiovisual: Desde 1968 hasta nuestros días.</p> <p>Esencia o Natura: Antes del siglo XXI, revivido de la muerte, después del siglo XXI, infectado. Primitivo o nulo raciocinio, instinto: devorar e infectar, peligro apocalíptico: la horda.</p>
 <p>5</p>		<p>Origen: Primera Efigie alienígena en el Golfo de Mèxico.</p>	<p>NECROMORFO (Depende de la especie)</p> <p>Periodo Audiovisual: Concebido en nuestros días para el siglo XXVI.</p> <p>Esencia o Natura: Híbrido entre muerto viviente y extraterrestre. Revivido de la muerte, nulo raciocinio, instinto: devorar, masacrar, infectar, peligro apocalíptico: la horda.</p>

³ *Papa Doc y el Misterio de los Zombies*, 2012. Imagen tomada de: <http://zonasiniestratodotcom.wordpress.com/2012/10/02/papa-doc-y-el-misterio-de-los-zombies/>

⁴ *FotosWiki.net. Galeria: Fotos de zombies*. Imagen tomada de: <http://www.fotoswiki.net/foto/zombie-jpg>

⁵ *Dead Space Necromorphs vs. The Fellowship of the Ring Part 1*, 2011. Imagen tomada de: <http://necromoprhvsfellowship.blogspot.mx/2011/03/dead-space-necromorphs-vs-fellowship-of.html>

La industria del séptimo arte abre sus puertas al no-muerto con el epíteto *White Zombie* (Victor Halperin, 1932), y cuyo origen remonta en el éxito que supuso el libro *The Magic Island* (1929) de William B. Seabrook, pues “fue el primer texto en documentar el encuentro entre un *hombre blanco* y un *zombie* y, definitivamente, contribuyó a la asimilación del mito en Occidente.”⁶

Así inicia la travesía hacia un proceso audiovisual que lo llevaría hasta el *start system*, mostrado en sus inicios como “el *zombie* que se ha convertido en una alegoría de la condición de esclavitud que, al igual que la incertidumbre que provoca la muerte, ha estado presente en la historia de la humanidad desde siempre” hasta “las representaciones modernas de los *zombies*, que pueden bien yacer en las descripciones de las víctimas de la peste que caminaban desorientadas por las calles y de las violentas y sanguinarias características de varias enfermedades exóticas e infecciosas” confronta la Licenciada Ruiz Lembo.

Desde recónditas y ya olvidadas transformaciones como la planteada por Jean Rhys en su publicación *Smile Please* (1979) donde refiere al zombi como cosas negras, sin forma y con manos peludas, hasta llegar a las innumerables especies necromórficas, que son evidencia de que en el futuro, aún como híbrido adjunto a uno de los engendros más recientes dentro del bestiario del imaginario humano como lo son los extraterrestres, el zombi tiene amplias posibilidades de subsistir incluso fuera del planeta Tierra, fuera del control de sus creadores, permitiéndose evolucionar con el contacto de otras monstruosidades y así, mantenerse por siempre aunado al miedo del ser humano.

“Creo que la franquicia es muy grande y el universo de *Dead Space* se ha extendido a través de sus cómics, libros, novelas gráficas, películas animadas... esperamos poder seguir expandiendo ese universo” declara Yara Khoury, productora asociada de *Dead Space* en una entrevista publicada por *3DJuegos*.

⁶ RUIZ, Lembo Rebeka Alejandra, *Una introducción al estudio del zombie: de Haití a White Zombie*, FFyL UNAM, 2009, <http://132.248.9.195/ptd2009/marzo/0641841/Index.html>, pàg. 28.

1.2.3.

The Walking Dead (2010). La serie “Z” por excelencia.

*En un mundo gobernado por los muertos,
por fin nos vemos obligados a empezar a vivir.*

ROBERT KIRKMAN,

The Walking Dead.

“Nunca como hasta ahora se habían visto tantas series a la vez de una calidad casi cinematográfica tanto en cuanto al guión como en cuanto a la imagen. Esta nueva situación produce no sólo movimiento en los mercados audiovisuales, sino también en el de los blogs y de los libros que intentan entender o interpretar esta nueva serialidad. Ejemplo *The Walking Dead* (Greeley et al., 2012)” opina el Dr. Lucena en su análisis *Infectados: La Representación de lo Humano en The Walking Dead*.

En el 2003, vio la luz un cómic de temática zombi titulado *The Walking Dead* escrito por Robert Kirkman, quien tan sólo debió esperar un par de años para colaborar junto con Frank Darabont, productor ejecutivo de la serie, y llevar a la pantalla chica su historia a través de la cadena AMC.

El resultado, acorde a lo publicado en *Sunday Cable Ratings* por *TV by the Numbers*, los llevó a colocar esta serie dramática sobre zombis como la más vista desde su estreno y la única que ha superado su propio récord de audiencia en cada temporada, no sólo en Estados Unidos, pues también el furor por este producto audiovisual está presente en Reino Unido, España y Latinoamérica.

Acorde a la perspectiva del Dr. Lozano, esta serie “pretende desligarse de esa utilización fácil del gore y recuperar por caminos más directos la familiaridad con nuestro temor a lo desconocido. (...) Relaciones de poder, luchas por el liderazgo, por

la dominación de bienes, mujeres o espacios que garanticen la supervivencia devuelven a los no infectados a un estado de primitivismo y crueldad que paradójicamente se hermana con las habilidades del zombi y sus salvajes incursivas. ¿Quién es el depredador aquí? ¿Qué es lo humano o lo inhumano?”.

“En *The Walking Dead* quiero explorar cómo la gente se enfrenta a situaciones extremas y cómo esos acontecimientos los cambian” Robert Kirkman.

“Así, es sobre los supervivientes sobre los que se fija el foco del cómic de Kirkman y el de la teleserie. Pero son unos supervivientes que están atrapados (...) tanto desde fuera (mundo apocalíptico y plaga globalizada de zombis) como desde dentro (condición de infectado, es decir, que el zombi, late en lo más hondo del superviviente) (...) Todos los humanos están unificados por su condición de infectados. Nadie va a poder evitar su condición de zombi” continúa el Dr. Lucena.

INFECTADOS SOBREVIVIENTES

A Kirkman no le bastó con enfrentar a su propia especie a un Apocalipsis de no-muertos en su imaginario *The Walking Dead*, sino que bajo el contexto que todo ello conlleva decide sumarle un toque de originalidad al concientizar a sus supervivientes sobre su infección que los transformará inevitablemente en hecatombes infectados, sin dar, por lo menos en la serie hasta el momento, pista alguna sobre el origen del virus.

Sin embargo, bajo todo este horror, el Dr. Lucena percibe lo que él denomina como uno de los distintos niveles de supervivencia que existen entre la animalidad y la humanidad: la esperanza. “Los que la tienen sobreviven, los que no, se dejan morir. Y de ahí en adelante su esperanza contra toda esperanza será probada por las circunstancias que se van a ir produciendo”.

La contradicción, que tanto persiste en la especie humana, aún se mantiene en los supervivientes en el mundo inventivo de Kirkman, pues “por un lado, tiene todas las aspiraciones clásicamente humanas hacia la felicidad. Sin embargo, por otro, no tiene una explicación razonable que dar cuando le preguntan por el método para conseguirla.

(...) Su vida parece verse arrastrada hacia la mera supervivencia. (...) El superviviente es alguien que espera lo imposible, porque desea algo que no es capaz de conseguir, de identificar, de lograr” afirma el Dr. Lucena, a quien se vuelve a citar con la conclusión siguiente:

“Creemos que ésta es una de las razones por las que tiene tanto éxito esta serie en la sociedad posmoderna, donde los individuos se encuentran sensiblemente lanzados hacia sus aspiraciones humanas, pero donde los metarrelatos, que tenían la pretensión de dar un método o respuesta a los anhelos humanos, han sido desacreditados (Lyotard, 1987). El posmoderno, en este sentido, es como el superviviente, porque no es sólo buscador de sentido en la narración de su vida, como lo ha sido siempre el hombre (MacIntyre, 1987), sino que es buscador y productor de marcos referenciales en los que hacer ese sentido (Taylor, 2006b).”

NO LEY EN EL APOCALIPSIS

En el cómic, más que en la serie en sí gracias a la censura en televisión, los supervivientes hacen del tabù, como el canibalismo por la falta de alimento, el incesto debido al prolongado deceso de la humanidad o el homicidio entre clanes de sobrevivientes por el dominio, un código aceptable para la vida apocalíptica.

El superviviente entonces, “debe construir su propio marco referencial fruto de la desacreditación que ha sufrido la civilización anterior, a la que se hace responsable, en cierto modo, de la situación apocalíptica actual” argumenta Lucena.

La especie humana, que podría describirse en este caso como regresiva, las relaciones interpersonales se ven sujetas a la creación de “nuevas estrategias de convivencia”, tal y como el Dr. Fernández Gonzalo analiza:

“Como cuando Carol, otra de las supervivientes, le pide matrimonio a Lori. Carol descubre cierta atracción hacia el matrimonio que forman Lori y Rick, un policía que asume el liderazgo del grupo de supervivientes después del Apocalipsis zombi y formalmente casado con Lori desde antes de la invasión. Las viejas reglas ya no sirven y se pueden crear otras nuevas. La monogamia (...) se verá virtualmente afectada

aunque solo sea por el impacto de la proposición (...) o como cuando un superviviente le confiesa a Rick haber matado a su vecino, quien era una excelente persona antes del Apocalipsis, pero que tras los nuevos acontecimientos, había intentado violar a su hija; sin embargo, se fustiga, no por haberlo matado, sino porque precisamente no se siente mal por haberlo hecho. (...) Las cosas han cambiado. (...) El hombre ha muerto.”

En un mundo que se ha desecho de la moral y tirado la política por la borda, sin ley que pueda proteger o regular las acciones del superviviente, al fin, el ser humano se ve orillado a vivir, y no a subsistir como en la civilización que antecede a la horda, con todo lo que ello implica.

DESHUMANIZACIÓN HERÓICA

Con una 5ª temporada confirmada y un *spin-off* (creación de un proyecto con base en otro ya existente) en puerta, probable para el año 2015, hasta ahora, nunca se ha planteado un desarraigo total de humanidad en los sobrevivientes a pesar de que su realidad los obligue a endurecerse y a referenciarse ante el resto del mundo como una especie deshumanizada, pues desprenderse de toda humanidad en donde no cabe la esperanza, parecería ser, más que una adaptabilidad para sobrevivir, un error que desinhiba la integridad mental y el espíritu del ser humano.

Al respecto, el análisis *Infectados: La Representación de lo Humano en The Walking Dead* cita que “se detecta también en la trayectoria de los distintos personajes supervivientes un progresivo despojamiento de lo humano producido por la falta de contacto con unas estructuras, instituciones o discursos que garantizaban determinadas exigencias mínimas en cuanto al comportamiento.”

Para los pocos que no se hayan atrevido a vivir la experiencia de seguir esta serie, de manera particular, el capítulo 11 de la segunda temporada evidencia lo humano a través del personaje de Dale, que confronta a los miembros de su grupo para salvar la vida de un joven rehén que tienen con ellos. Este personaje, el más veterano de todos, intenta hacer entrar en razón al resto del clan al defender la dignidad como persona del

chico que quieren matar. En palabras del Dr. Lucena, la otra cara de la moneda se visualiza de esta manera:

“En el imaginario de los supervivientes, lo humano aparece retratado como estrictamente material. De ahí que no haya nada más importante para ellos que la propia supervivencia física. Si no se plantean siquiera dejar vivir al prisionero es porque si lo hiciesen pondrían en riesgo su máspreciado bien: la propia supervivencia. Por eso no resuenan en ellos los continuos llamamientos de Dale.”

En ese caso, el concepto de humanidad se descontextualiza para no ser retirada, sino tan solo adaptada a un nuevo mundo, que por el solo hecho de conservar a unos cuantos seres humanos, se hace necesaria.

Otro aspecto digno de relevancia, es el papel del anti-hèroe representado en gran medida por el protagonista de esta serie, Rick Grimes, y al mismo tiempo, representado por el ser humano postmoderno, es decir, nosotros.

“Lo que descubrimos en esta ficción no es una incapacidad para luchar por una vida capaz de imponerse a la muerte, sino la aparente falta de razones para hacerlo” se comenta en el libro *Ensayo Z*.

Para confrontar esto, el elemento positivo es un rebelde-vìctima que se identifique de inmediato con ese anti-hèroe posmoderno que todo mundo lleva en su interior y “que representa al hombre atrapado en un mundo donde falta la claridad del bien y de la verdad, pero donde se ejerce, contra todo pronòstico, un valiente esfuerzo de superaciòn de la dificultad y de resistencia a la adversidad, a pesar de que parece no existir ninguna posibilidad de superaciòn y de resistencia. Esto es, una especie de martirio laico. La humanidad aquí emerge en forma de una fortaleza que arrostra lo insoportable, y lucha, con total entrega, hasta el final” argumenta Martínez Lucena.

Esta dualidad es lo que mantiene el interès en cada uno de los personajes de la serie, pues cada uno de ellos vive matices diferentes acorde a su personalidad llevada al límite de lo que en la civilizaciòn se definiría como negativa, anti-moral,

deshumanizada; en el mundo apocalíptico es simplemente la manera de sobrevivir, no al que pareciera el peligro más innato, pues si solo se tratara de zombis, se podría lidiar con la vida relativamente; sin embargo, la verdadera supervivencia se demuestra cuando se confronta a otros supervivientes que lidian con el mismo extremo de su propia dualidad.

Al tanto, el artículo *¿Por qué fantaseamos con el apocalipsis zombie? Lo que dice de “nosotros” el éxito The Walking Dead y otras ficciones del capitalismo tardío* de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata, expone al protagonista de la serie en un parteaguas: “Rick reconoce que aquello que los mantuvo vivos tanto tiempo fue su capacidad de hacer lo innombrable para sobrevivir. Quienes se aferraron a sus valores, ahora son zombies. En este sentido, en el mundo ya no quedan humanos, solo zombies y hombres que renunciaron a su humanidad. Él mismo lo dice – nosotros somos los muertos que caminan.”

1.3.

Documentales: La Evidencia Sustentable del Fenòmeno.

1.3.

Documentales: La Evidencia Sustentable del Fenòmeno.

- *Làzaro fue el primer zombi, Jesucristo el segundo...*

MEDEA YARN,
Otto; Or, Up With Dead People.

Actualmente, este mundo se mueve bajo la era de oro del muerto viviente, acorde a lo dicho por Rafael Villegas en su conferencia *Zombies en la Literatura, el Cine y el Còmic*, por lo que sustentar el fenòmeno “Z” con la premisa del documental, no se ha hecho esperar.

En la mayoría de estas producciones audiovisuales se manifiesta un interés particular en mostrar los orìgenes del zombi, indagar el còmo se vive el fenòmeno en nuestros días y averiguar las posibilidades de que el virus “Z” se convierta en una realidad, es decir, hacer saber al espectador el pasado de esta manifestación grotesca del ser humano (¿de dònde vienen?), su presente (¿còmo se experimenta al zombi actualmente?) y su futuro, lo que para algunos expertos es donde se ubica la clave para explicar el por què estos hecatombes infectados aùn permanecen vigentes y la cual radica en su posibilidad de hacerse verdad (¿serà posible?).

El auge del fenòmeno ha cautivado a prestigiosos canales de televisión especializados en el documental, como History Channel o National Geographic con títulos como *Zombies: A Living History* (U.S.A, 2011), que rescata al zombi mítico de algunas culturas en la antigüedad aunado a un compendio histórico que comprende desde el canibalismo hasta las plagas y que ofrece un contexto màs significativo para su comprensión; y *The Truth Behind Zombies* (U.S.A, 2010) respectivamente, donde se indaga la verosimilitud de que los zombis, tanto haitianos por medio de la famosa neurotoxina del pez globo *tetrodotoxina* hasta postmodernos por medio de la ciencia,

lleguen a formar parte del mundo tangible. Ambos concluyen por supuesto con métodos prácticos para que el espectador pueda enfrentar de la manera más factible un Apocalipsis zombi.

Otro documental en las grandes ligas es *The Unexplained. Zombi: El Enigma de los Muertos Vivientes* (U.S.A, 1998) de la casa productora Towers Productions para el canal A&E Network, que también ha realizado grandes colaboraciones con National Geographic y History Channel; y aunque esta producción audiovisual es del siglo pasado, cabe *como anillo al dedo* en el apogeo del fenómeno “Z” debido a que investiga a profundidad al zombi haitiano en todos sus aspectos, desde su origen, cómo la cultura haitiana lo vive, los casos de zombificación más renombrados, hasta llegar con el afamado científico de la Universidad de Harvard, Wade Davis, a quien se le adjunta el descubrimiento del ingrediente maestro que todo *bokor*, médico brujo de la religión vudú, usa para el proceso de zombificación: la *tetrodotoxina*.

Un documental fuera de Estados Unidos, la nación “Z” por excelencia, digno de visualizar, es *Zombiemanía* (Canadá, 2008) que reúne la historia del zombi dentro de la cultura pop tanto en el cine, la literatura, el cómic y de manera muy general, en los videojuegos.

Otros documentales de corte *indie* se han hecho notar en la web, como *Dead Meat Walking: A Zombie Walk Documentary* (2012) que aborda el cómo se viven las marchas zombi, mejor conocidas como *Zombie Walks*, en Canadá y Estados Unidos. En su tráiler, se clasifican como el primer documental a nivel mundial sobre *Zombie Walks*; y por el lado del *crowdfunding*, aparece *Playing Dead: A Documentary About the Zombie Subculture* (U.S.A, 2013) que aprovecha esta nueva tendencia en Internet que tiene que ver con el financiamiento en masa a través de la cooperación colectiva, mecenazgo y/o donaciones para conseguir recursos, dinero, fuerza laboral, lo que sea necesario para llevar a cabo un proyecto. Este documental lo consigue con creces.

Y por último, está *Doc of the Dead*, cuyo estreno está programado para el 2014 y el cual promete ser una renovada estructura audiovisual de lo que anteriormente sus antecesores ya han hecho, pues en su reseña alude abordar la cultura actual del muerto viviente con expertos y celebridades en el tema como George A. Romero, sin poder hacer a un lado la tentación de mostrar la posibilidad de un brote zombi.

“El documental es el género del siglo XXI, no tanto por levantar acta de verosimilitud, sino por registrar toda una serie de convenciones narratológicas a partir de las cuales hacer más real lo real”, así lo afirma el Doctor Jorge Fernández Gonzalo.

A continuación, se documenta una base general apoyada en citas textuales cuyo contenido proviene exclusivamente de los primeros documentales mencionados con anterioridad y que cuentan con el respaldo de su producción, así como el uso particular del libro *Haiti: Tras las Huellas del Zombi* de Roland Wingfield en la primera parte, con la finalidad de ampliar el conocimiento sustentable del tema.

¿DE DÓNDE VIENEN?

“Los zombis aparecieron por primera vez en la epopeya de Gilgamesh, cuando la Diosa Ishtar declara:

I will raise up the dead and they will eat the living.

And the dead will outnumber the living.

Levantaré a los muertos y ellos se comerán a los vivos.

Y los muertos superarán a los vivos.”

Zombies: A Living History.

“Cada cultura tiene su propia versión de los zombis.”

Rebekah McKendry, revista Fangoria especializada en el género del horror,

Zombies: A Living History.

“La resurrección de Jesucristo representa el regreso de la muerte de una forma positiva, èl es un antizombie, pues regresa de la muerte para dar vida eterna. El zombie en cambio, tiene como misión alimentarse de los seres humanos, es un ejemplo de una vida en el infierno según la religión cristiana-catòlica.”

Jonathan Maberry, autor *Dead of Night*,
Zombies: A Living History.

“El zombismo es un fenómeno etno-psíquico íntimamente ligado a la interpretación sobrenatural que el vudú da de la muerte. (...) La zombificación constituye ante todo, una venganza.”

Roland Wingfield, autor *Haiti: Tras las Huellas del Zombi*.

“El *bocor*, brujo vudú malévolo, resucita mágicamente al cadáver, después de que ha sido enterrado y antes de que entre en putrefacción; luego hace de la víctima su esclavo. Un zombi no tiene ni voluntad propia, ni carácter, ni personalidad. Obedece a su amo automáticamente, como si estuviera hipnotizado. (...) Los haitianos cultos definen a un zombi como a una persona que ha sido drogada y cuyo estado cataléptico se confunde con la muerte. Algunas horas después del entierro, el *bocor* profana la tumba y trae a su víctima al estado consciente administrándole un antídoto. Sin embargo, la carencia de oxígeno durante el entierro ocasiona lesiones cerebrales irreversibles que reducen a la víctima al estado dòcil de idiota congénito.”

Roland Wingfield, autor *Haiti: Tras las Huellas del Zombi*.

Se han documentado casos en Haití sobre el proceso de traer muertos vivientes a esta realidad tangible y no solamente en producciones audiovisuales, “mediante el suministro de algún misterioso brebaje de elaboración tradicional que podría contener, en mínimas dosis, *tetrodotoxina*” (Martínez Lucena, 2012), “el llamado *polvo zombi* conseguido a partir del veneno del pez globo, para anular la voluntad de sus víctimas” (Fernández Gonzalo, 2011).

“Lo más extraordinario del veneno es que paraliza prácticamente todos los músculos del cuerpo, pero el individuo que sufre la intoxicación puede estar perfectamente consciente (...) por lo que se le puede dar por muerto cuando no lo está.”

Bruce Halstead, toxicologista,
Zombi: El Enigma de los Muertos Vivientes.

“Si los haitianos tienen un notable conocimiento de las propiedades tóxicas y medicinales de su flora, es por necesidad, ya que los médicos son escasos.”

Roland Wingfield, autor *Haiti: Tras las Huellas del Zombi.*

“Gracias a ese descubrimiento (la *tetrodotoxina* en la zombificación), los zombis salieron del reino de lo fantasmagórico para pasar al reino de lo posible.”

Wade Davis, etnobotánico y biólogo de la Universidad de Harvard,
Zombiemanía.

“Ciertos etnólogos pretenden que el zombi es un puro fenómeno psicogénico, que no tendría efecto más que sobre las víctimas que creen profundamente en la eficacia de la magia negra.”

Roland Wingfield, autor *Haiti: Tras las Huellas del Zombi.*

“Despojado de su fantasía folklórica, el fenómeno zombi se convierte en una práctica sórdida, repugnante para la élite haitiana, que se avergüenza de ella.”

Roland Wingfield, autor *Haiti: Tras las Huellas del Zombi.*

“En realidad, los zombis nunca han cesado de vivir. Son personas caídas en coma, que han sido declaradas muertas y después han sido reanimadas.”

Roland Wingfield, autor *Haiti: Tras las Huellas del Zombi.*

¿CÓMO SE EXPERIMENTA AL ZOMBI ACTUALMENTE?

“Sentimos un miedo primitivo a que nos conviertan en comida. Sin discriminar el periodo histórico siempre ha existido una creencia predominante a que sin importar la circunstancia, uno no se come a la gente.”

Rebekah McKendry, revista Fangoria especializada en el género del horror,
Zombies: A Living History.

“Todavía los cristianos al ir a la Iglesia los domingos recitan el credo Niceno o Apostólico que en algunas de sus versiones incluye que esperan la resurrección de los muertos.”

Kim Paffenroth, autor *Gospel of the Living Dead*,
Zombies: A Living History.

“Se dice que Danny Boyle, el director de *28 Días Después* y yo somos los responsables del resurgimiento de la popularidad de los zombis, no sé si es cierto pero estoy orgulloso de haber contribuido. Cuando salieron *The Rising* (2003) y *28 Días Después* (2002), que fueron casi simultáneos, no había nada sobre zombis, estaban como muertos.”

Brian Keene, autor *The Rising* y ganador de 2 premios *Bram Stoker*,
Zombiemia.

“No tenemos los colmillos, no tenemos las garras para desmembrarnos con facilidad, así que puedes maximizar el nivel de excentricidad haciendo que la gente se coma entre sí.”

Kim Paffenroth, autor *Gospel of the Living Dead*,
Zombies: A Living History.

Primera Fase en el Cine de Zombis:

“En la historia del cine, los zombis aparecieron relativamente pronto en los años 30 y 40. Tenemos *Yo Anduve con un Zombie*, *La Legión de los Hombres sin Alma*; estamos hablando de algo que podría llamarse un zombi vudù, alguien que ha perdido el control de su mente, la cual ha pasado a manos de otro que ha utilizado ciertos conocimientos de vudù para revivir a los muertos y usarlos como esclavos o como cuerpos sin mente que cumplen sus órdenes.”

Andrè Loïselle, profesor en Estudios Cinematogràficos,

Zombiemanía.

Segunda Fase en el Cine de Zombis:

“Un momento crucial fue *La Noche de los Muertos Vivientes* (...) cuando de repente los zombis dejaron de estar controlados por una fuerza y pasaron a vagar sin rumbo alguno cubriendo sus instintos bàsicos, su necesidad de comer (...) sus zombis son las masas, la clase trabajadora que se mueve lentamente y ha sido engañada por el capitalismo para que piense que debe consumir y en este proceso ha perdido su humanidad.”

Andrè Loïselle, profesor en Estudios Cinematogràficos,

Zombiemanía.

Tercera Fase en el Cine de Zombis:

“Los zombis se convirtieron en una amenaza ciega que podría eliminarnos físicamente, hacernos daño y consumirnos; ahì fue cuando nos dieron miedo. La tercera fase comenzò con *El Regreso de los Muertos Vivientes* cuando los zombis dejaron de asustarnos porque les permitieron hablar y hacer chistes. Si ves la secuela de *El Amanecer de los Muertos* està bien, es divertida, sangrienta, pero no da miedo. La ùltima vez que nos asustamos con películas de zombis fue en los 70, con *El Amanecer de los Muertos* por ejemplo.”

Jovanka Vuckovich, revista *Rue Morgue* especializada en el entretenimiento del horror,

Zombiemanía.

“Para mì, cuanto màs tontos, màs asustan, si tienen un reflejo de humanidad, no me asustan (...) Lo que realmente me aterroriza es su falta absoluta de humanidad. (...) Si hablamos de monstruos (...) son los que màs me asustan, porque son como una enfermedad ambulante, porque no son màs que màquinas, no se puede negociar con ellos (...) es como si el SIDA tuviese brazos y piernas y fuese detrás de ti, como si te atacase un virus gigante de Èvola; es matar o morir.”

Max Brooks, autor *The Zombie Survival Guide* y *World War Z*,
Zombiemanía.

“Los zombis siguen siendo interesantes por muchas razones, son esa línea que separa la vida de la muerte; còmo define la gente la separaciòn entre la vida y la muerte es lo que determina su visiòn del mundo místico.”

Wade Davis, etnobotànico y biòlogo de la Universidad de Harvard,
Zombiemanía.

“¿Por què va la gente al cine?, ¿por què durante 2 horas se permiten el lujo de disfrutar de un placer del que no disfrutarían en la vida real? Por eso a menudo ven películas de terror, de zombis en particular, para identificarse con el monstruo. El monstruo dispone de una cierta libertad que nosotros no tenemos, es algo atractivo porque yo como buen ciudadano que no hace daño a nadie y paga sus impuestos (...) no puedo permitirme hacer el mal, aùn así, en el fondo de todas las personas hay algo que ansia la soberanía del villano, la capacidad del monstruo para hacer lo que quiera, (...) cuando a mì me apetece despedazar a alguien porque me molesta en el trabajo, voy a ver una película de terror.”

Andrè Loïselle, profesor en Estudios Cinematogràficos,
Zombiemanía.

“Los lectores y espectadores de hoy quizás están un poco más obsesionados con los zombis, pero hay que considerar la cultura en la que crecen, de ellos se espera que sean conformistas (...) las consignas son no destaqueis, no reveleis, no desafieis (...) eso tiene que reconcomerlos.”

Brian Keene, autor *The Rising* y ganador de 2 premios *Bram Stoker*,
Zombiemanía.

¿SERÀ POSIBLE?

“Como historia base siempre está la idea de que de alguna manera hacemos algo; bien sea radiación, ingeniería genética, armas biológicas, algo, siempre hacemos algo que lo desencadena.”

Kim Paffenroth, autor *Gospel of the Living Dead*,
Zombies: A Living History.

“El virus de la rabia, una enfermedad que afecta al sistema nervioso central, lleva a las personas a actuar de una manera muy violenta. Combinando la rabia con las características de la gripe, que se expande rápidamente por el aire, sería posible crear un escenario real plagado de zombis.”

Artículo web *¿Es posible un “virus zombie” a partir de la gripe y de la rabia?*,
The Truth Behind Zombies.

“Existe el miedo de que con una alteración científica modifiquemos nuestro destino y creemos este super virus por así decirlo que termine causando nuestra propia destrucción.”

Rebekah McKendry, revista *Fangoria* especializada en el género del horror,
Zombies: A Living History.

“Un modo mucho más rápido de contagio es a través del aire, como ocurre con la gripe. Pero, un híbrido entre dos virus no se crea en la naturaleza. Debería ser inventado en un laboratorio. (...)”

¿Sería realmente posible crear el ‘virus zombi’? Es teóricamente posible, aunque extremadamente difícil.”

Artículo web *¿Es posible un “virus zombie” a partir de la gripe y de la rabia?,
The Truth Behind Zombies.*

“En las primeras respuestas ante un caso verídico de virus zombi, los gobiernos lo arruinarán. Lo más probable es que intenten tranquilizar al público porque el mayor temor de los gobiernos es el pánico colectivo. El momento en que se pierde la fe en las Instituciones Gubernamentales es cuando la confianza del público empieza a desvanecerse y los escenarios postapocalípticos comienzan a ser factibles.”

Daniel W. Drezner, autor *Theories of International Politics and Zombies,
Zombies: A Living History.*

“En una epidemia zombi real nos encontraríamos con unas enormes barreras sociales, morales y religiosas: ¿de verdad alguien entregaría a su hijo a control de enfermedades o lo mantendrían amarrado en su habitación esperando a que alguien apareciera con la cura o por ejemplo, dejarían que cualquier vecino le disparara en la cabeza a su madre?”

Max Brooks, autor *The Zombie Survival Guide y World War Z,
Zombiemanía.*

“Un grupo de biomatemáticos de la Universidad de Carleton en Canadá que normalmente estudian pandemias, crearon un sofisticado modelo de programación lineal para ver qué podría pasar si en verdad tuviéramos este tipo de zombis y sus conclusiones fueron nefastas. A menos que los zombis fueran eliminados en su primera etapa de desarrollo, la civilización tal como la conocemos quedaría aniquilada.”

Daniel W. Drezner, autor *Theories of International Politics and Zombies,
Zombies: A Living History.*

“Los zombis son la amenaza perfecta del siglo XXI. Uno piensa en las amenazas que hemos tenido que enfrentar: pandemias, cambio climático, ataques terroristas y los zombis engloban perfectamente entre todas estas amenazas.”

Daniel W. Drezner, autor *Theories of International Politics and Zombies*,
Zombies: A Living History.

CAPÍTULO 2.
REPRESENTACIÓN ZOMBI.

2.1.

Representaciòn Psicològica: Fuimos, Somos Y Seremos Zombis.

2.1.

Representaciòn Psicològica: Fuimos, Somos Y Seremos Zombis.

Nada teme màs el hombre que ser tocado por lo desconocido.

Desea saber quièn es el que le agarra: le quiere reconocer o, al menos, poder clasificar (...)

De noche o a oscuras, el terror ante un contacto inesperado puede llegar a convertirse en pánico.

Ni siquiera la ropa ofrece suficiente seguridad:

què fácil es desgarrarla, què fácil penetrar hasta la carne desnuda, tersa e indefensa del agredido.

*ELIAS CANETTI,
Masa y Poder (1960).*

Ahí està el zombi, justamente representado en las palabras del Premio Nobel de Literatura 1981, Elias Canetti, como “esa fuerza de lo ignoto (...) esa representaciòn horrenda de nuestra mortandad” como bien lo describe el libro *Filosofía Zombi*, donde tambièn se manifiesta que:

“El zombi representa un autómata, que según Ceserani (1971), “es màs fuerte que las enfermedades y la muerte: se subtrae a los sentimientos, a las pasiones y al dolor: es una criatura artificial, pero desde otro punto de vista no es sino vida en estado puro”. Cuando se tiene miedo, se tiene miedo a la muerte (Delumeau, 2001) y por eso mismo nos asusta el zombi. Porque èl vive la muerte.”

Con tal concepto sobre estos no-muertos, “Frankenstein o Dràcula parecieran ridículas manifestaciones del miedo (Gubern, 1969), expresiones demasiado folclòricas, suspendidas en un dramatismo ingenuo que hoy identificaríamos con la retòrica de los relatos infantiles” según Romàn Gubern, Catedrático de Comunicación Audiovisual en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona y miembro de la *Association Française pour la Recherche sur l’Histoire du Cinéma*.

El horror ante los monstruos de antaño se desvanece al compararlos con los muertos vivientes. La Momia podría resultar mucho más compleja, pues trae impregnada en sus vendajes toda una sabiduría que bien podría ser usada en contra de la humanidad, ¿y qué más podría rescatarse en Frankenstein para que sobreviviera al marketing del mundo moderno?, muy al contrario del vampiro, que ha aprendido a dominar la libido humana con un erotismo sutilmente heróico para no ser desechado del imaginario hipermoderno; sin embargo, el miedo, les ha dejado de pertenecer. Ahora lo paranormal, como los fantasmas, la abducción de seres extraterrestres y el hecatombe infectado, son los que impregnan de miedo al ser humano actual y donde precisamente este último, sin importarle siquiera, va a la cabeza, manifiesto a través de su propio fenómeno.

“Aunque ha habido vampiros, robots y alienígenas en la pequeña y gran pantalla, nunca nos hemos identificado con ellos. En cambio, sabemos perfectamente que estamos zombificados por una u otra razón. Zombificados a través de las redes sociales, de nuestros gustos, de nuestras estrategias afectivas, zombificados también por el poder y la sociedad, por la política local e internacional, por las exigencias de un capitalismo fagocitante” asevera Jorge Fernández en entrevista para la revista *Rolling Stone*.

NZAMBI⁷

“El zombi es un ser asocial (...) no produce códigos, luego otro no puede captar los códigos del primero, no puede relacionarse con su individualidad ni construir la suya propia. No hay lenguaje, signos, sino que vive tan sólo la experiencia no simbólica del indicio: huele a carne fresca, hay comida. (...) No es un sujeto, pues su muerte eternamente prolongada, fuera del tiempo y del espacio, se posibilita gracias a la

⁷ La definición más aceptada para el origen de la palabra *zombi*, proviene del congo donde *nzambi* significa espíritu de una persona muerta. *Nzambi*, también es la palabra angoleña para “deidad”. RUIZ, Lembo Rebeka Alejandra, *Una introducción al estudio del zombie: de Haití a White Zombie*, FFyL UNAM, 2009, <http://132.248.9.195/ptd2009/marzo/0641841/Index.html>, pàg. 20.

pèrdua de la identitat. (...) El zombi nos ofereix una no-humanitat pues es incapaç de construir-se en el altre” citat en el llibre *Filosofia Zombi*.

Pero si no es social, ni se li pot considerar un individu, tampoc se tracta simplement de un cos deambulante acorde a lo dit per el Dr. Fernàndez Gonzalo quan estipula que “un zombi no és enterament un cos, no té una imatge des de la qual representar-se a si mateix (ja que el seu cos està constantment exposat a mutilacions, excoriacions, putrefacció, pèrdues, resquebrajades, etc.) i, per lo tant, no determina la seva corporalitat des de una anatomia o per la maduració d’un discurs biologicista. (...) El zombi solament menja, encara que carezca de estómag que omplir, encara que no tinga òrgans que puguin processar correctament la ingesta. No desitja res més. No pot entregar-se a les plaures de la carn perquè la seva carn és putrefacta, disfuncional, les seves terminacions nervioses estan danyades, no sent el dolor.”

Per a justificar lo anterior, el Dr. Martínez Lucena afirma un diagnòstic nada alentador per al no-mort, qui també el cataloga dins del *Homo Consumens* juntament amb el seu patiment denominat *perversió devoradora*: “la vitalitat del mort viu emana de el seu cervell, per això per matar-lo cal volàrselo (...) Este *homo consumens* (Eric Fromm, 1970) està presidit per una *oralitat* desbocada, per lo que el psicoanàlisi ha denominat “perversió devoradora” (Risè, 2006). Això és lo que fa que els zombis siguin caníbals i vulguin deglutir a tots aquells la seva persona encara no ha estat consumida.”

¿POR QUÈ NOS DAN MIEDO?

Es gràcies a aquest engendro que “el costat fosc de la condició humana queda descobert davant el nostre horror, mostràndonos el verdader perill d’una societat en descomposició: nosaltres. Els cossos sense vida que se arrosseguen davant la nostra mirada són la nostra projecció”, tal és l’opinió de Borja Crespo, autor del llibre *El Infierno Que Camina*; un altre expert en el tema que comparteix una opinió semblant és Jorge Fernàndez Gonzalo, autor del llibre *Filosofia Zombi*, on manifesta que “la paranoia

rige la lógica de las sociedades actuales, por ello, la simbología del zombi nos constituye como una humanidad desconocedora de sí misma. (...) A través de la ficción, hace estallar el marco de nuestra propia condición identitaria. (...) El zombi es el otro que me devuelve mi reflejo, un reflejo empantanado por la degradación de la carne.”

“En la fantasía apocalíptica zombie opera por debajo del horror una atracción. De la misma manera en que la fobia según el psicoanálisis es un deseo reprimido transformado en repulsión violenta, el rechazo que puede generar el imaginario del mundo derrumbado y plagado de zombies, nace en una atracción” avala el profesor Diego Labra en su análisis *¿Por qué fantaseamos con el Apocalipsis zombie? Lo que dice de “nosotros” el éxito The Walking Dead y otras ficciones del capitalismo tardío*.

Es posible entonces que el apogeo del fenómeno “Z” esté empatado con la contradictoria emocionalidad que provoca en la especie humana de manera simultánea, que pasa desde el horror por enfrentarnos a ellos, hasta la atracción por experimentar a la horda y esa morbosidad que nos permite no voltear ante los cuerpos mutilados con las tripas y órganos putrefactos en vías de escape a través de los orificios provocados por las mordeduras zombi.

Al respecto, el libro *Filosofía Zombi* enuncia que “el horror es un pánico que produce a partes iguales la fascinación y el delirio. Es una representación que nos sobrepasa y ciega todos los canales de raciocinio, para lo cual no tenemos un lenguaje. Se trata de un simulacro de la vida que no tiene correspondencia con discurso alguno. Rebasa la gramática de nuestros códigos visuales.”

Parece ser que el ser humano es capaz de generar sentimientos encontrados estimulados por el mismo objeto, situación o persona de manera inconsciente o conscientemente. De ahí que el pánico por el muerto viviente al mismo tiempo pueda capturar nuestra fascinación para inmediatamente exteriorizarse en miedo, “miedo a la putrefacción, a la carne carcomida, a la vejez, a perder toda idea de sujeto y mezclarse con la masa, miedo a la plaga” como describe Fernández Gonzalo.

“Estos conceptos obtienen un valor dependiendo de los usos y costumbres de cada grupo social que los utiliza en su vida cotidiana, siendo la connotación la del uso ordinario por la gente del pueblo y la denotación el valor real que tienen las palabras de acuerdo a su etimología, pero en realidad lo que sabemos es que el lenguaje es una construcción humana y como tal, todas son connotaciones”, así es como responde Rolando Díaz Loving, Doctor en Psicología Social por la Universidad de Texas y Jefe de División de Investigación y Posgrado de la Facultad de Psicología UNAM ante el significado del horror y el temor, los cuales parten de la concepción que cada persona tiene sobre éstos; sin embargo, para el Dr. Fernández Gonzalo, resulta casi necesario explicarlos con mayor profundidad:

“El temor – por otro lado, y comparado con el horror – encuentra el material que lo tortura, sabe qué es aquello que teme, frente a la desolación de la angustia, que desconoce qué le atenaza y nos sitúa ante lo que no podemos experimentar.”

EL ZOMBI Y YO

“La voracidad del zombi representa esa reducción del otro.” – declara Fernández Gonzalo – “Al zombi, el poder del otro no le afecta, no le condiciona, no está escrito en él. (...) Aquello que devoran no pasa a engendrar en él sentimiento de culpa alguno, ni ningún otro tipo de duda o miramiento. La infracción zombi ha perdido entonces el estatus del asesinato porque no conoce la desmesura del otro. (...) Yo mato, y al matar he perdido parte de mi poder para decir yo. Mi subjetividad se ha reducido, mientras que la otredad del otro (mi víctima) queda amplificadas, escarba en mí su recuerdo, el sentimiento de culpa o la responsabilidad del crimen. Con el zombi, la relación de interdependencia se ha igualado, pues al matarme no habrá hecho otra cosa que reducirme a aquello que es capaz de soportar: un buen trozo de comida. La relación, por tanto, entre el zombi y el superviviente permite la equidad cuando el asesinato se produce. Al asesinar, el otro no es más que yo, sino mi semejante invertido, la sombra de mis necesidades (es mi comida, si soy un zombi, o es mi amenaza – no mi enemigo -, si soy un no infectado). (...) Quizá por eso un zombi nunca asesinará a otro, porque

el poder del asesinato no está legitimado por ninguno de los dos. Y sin la relación de poder que establece el crimen no se formarán nunca sociedades o civilizaciones zombis.”

Entonces, la ley aunada al sistema tal y como lo vivimos, se desborda, porque el poder tal y como lo conocemos, simplemente, no puede contra el muerto viviente.

“El zombi establece todas las relaciones desde esa reducción que le permite asegurar la conveniente separación del otro; (...) son la adhesión de unos y otros sin suma o régimen constitutivo que estipule las coordenadas de grupo, una masa abierta o masa natural, cuyo crecimiento no tiene límites prefijados, existe mientras crece (...); su desintegración comienza apenas ha dejado de crecer. En la acumulación está su esencia” continua el Dr. Gonzalo.

Este comportamiento del no-muerto no pasa inadvertido para quienes se especializan en el tema, como los creadores de la serie *The Walking Dead*, quienes construyen en los primeros minutos del último capítulo de la primera temporada una especie de manada zombi que reacciona casi al unísono ante el sonido distante de un disparo. Sin embargo, el Dr. Fernández Gonzalo aclara que:

“Aunque a primera vista, en la horda todos hagan lo mismo, (no manada, pues ésta responde a habilidades superiores de sociabilidad y empatía, mientras que la primera actúa instintivamente y no mediante un inconsciente colectivo que guíara los parámetros de su acción), realmente cada uno está saliendo de sus propias redes de control a su manera, con actuaciones parcialmente semejantes que lo desligan, justamente, de aquel que tiene al lado. La horda no tiene deseo, solo instintos. Su única necesidad es su propio mantenimiento de vida.”

¿Mantenimiento de vida?, ¿puede ser posible si ya están muertos? Referente a esto, Rafael Villegas en el artículo *Esos Zombies que Somos*, observa que los zombis ni siquiera cumplen con la que se creía su única necesidad: devorar, “no lo hacen por

razón alguna, lo hacen porque sí, ni siquiera por necesidad, pues hay muchas historias donde el zombie puede mantenerse sin comer por mucho tiempo y sigue andando.”

Acorde al Dr. Jorge Martínez Lucena, “el monstruo, en su discurso *pre-mortem* nos viene a decir que la muerte nos da algo que la vida no nos puede brindar: la felicidad. Es decir, si nuestro deseo nunca puede ser colmado en la vida, porque no existe nada a su altura, el modo de calmar el sufrimiento causado por esta desproporción entre el anhelo de ser y la cruda realidad es la supresión del yo, con la consiguiente eliminación del deseo.”

Acaso esta sea también una de las razones por la cual el ser humano encuentra tal atracción por los muertos vivientes, pues éstos “viven” solo por su instinto devorador, sin pasarles por la cabeza cuestiones sobre sí mismos o la felicidad, esa falta de conciencia emocional y de pensamiento hace libre al zombi ante la mirada del ser humano actual, aunque el precio por alcanzarla signifique vivir lo grotesco de este engendro.

SOMOS ZOMBIS ¡Y QUÈ!

Si es que aún estamos lejos de un virus zombi verídico, es probable que lo más cercano que tengamos a ello sea la depresión, pues en palabras del Dr. Lucena, “resulta ser la descripción típica de algún virus desencadente de la pandemia zombi. (...) Parece que habitamos en una cultura que provoca depresión. (...) La depresión crece, como lo hace el número de zombis.”

“El deprimido, así como el zombi, forma parte de la *muchedumbre solitaria*. Una marea de enfermos que viven fuera del tiempo de sus coetáneos, que no están al día, sino que han sido sustraídos de la actualidad que nos guía. De lo que podemos afirmar que “el deprimido ha caído fuera del tiempo común. (...) Literalmente vive en otro tiempo, mucho más lento (Fuchs, 2001)” se describe en el libro *Ensayo Z*.

Un ejemplo cinematográfico de lo anterior, podría considerarse al título *Otto; Or, Up With Dead People* que narra la vida de un zombi adolescente real con un complejo de identidad; sin embargo, cuando tiene relaciones sexuales, el espectador puede percatarse de un cuerpo desnudo intacto, sin mordida alguna, excoriación o siquiera un hilo del proceso de putrefacción en acción, donde quizá, su piel pàlida podría sugerir la mínima sintomatología zombi, lo que puede evocar un caso del Síndrome de Cotard, uno de los trastornos neuropsiquiàtricos mäs severos de depresión, cuyos enfermos realmente creen ser muertos vivientes, como en el caso de Otto, el protagonista de esta cinta alemana/canadiense.

“El Síndrome de Cotard es una enfermedad en la que un paciente afirma que está muerto, clamando que huele a carne podrida o que tiene gusanos deslizándose sobre su piel” explica Vilayanur S. Ramachandran, director del *Center for Brain and Cognition* y profesor distinguido del Departamento de Psicología y Neurociencia de la Universidad de San Diego, California, USA.

“Aún no hemos descubierto cómo se desencadena el Síndrome de Cotard, aunque parece tener dos niveles diferentes: uno afecta más a la imagen corporal (el cuerpo está muerto) y el otro, a la imagen espiritual (se ha perdido el alma)” acorde al artículo *Síndrome de Cotard: Zombis que son de Verdad* en el portal web de comunicación de la ciencia CONEC.

“Las tasas cada vez más elevadas de depresión son, incuestionablemente, consecuencia de la modernidad. El ritmo de vida, el caos tecnológico, la alienación, la ruptura de las estructuras familiares tradicionales, la soledad endèmica, el fracaso de los sistemas de creencias (religiosas, morales, políticas, sociales, todo lo que alguna vez pareció tener sentido y orientación a la vida) nos han llevado a una situación catastròfica (Solomon, 2003)” afirma el Dr. Lucena.

“La depresión representa más años perdidos que la guerra, el càncer y el sida juntos. (...) Aflige a millones de personas directamente, y a millones más por sus parientes o

amigos de las víctimas. (...) Tan rotundamente democrática, (...) golpea indiscriminadamente en todas las edades, razas, credos y clases (Styron, 2009) (...) Si se tienen en cuenta estos datos, la depresión podría considerarse la enfermedad más mortal de cuantas conocemos (Solomon, 2003) (...) Así, el enfermo pasa a percibirse a sí mismo como un muerto viviente... quizás sea ésta la que podríamos llamar una visión zombi del mundo” concluye el profesor Martínez Lucena.

2.2.

Representaciòn Social: Horda Errante.

2.2.

Representación Social:

Horda Errante.

Como zombi estás intoxicado (...) en una sociedad industrializada (...) que se ha caracterizado por la producción de bienes improductivos, aparatos tecnológicos, desperdicios excesivos, exceso de productos militares, etcétera. Una represión inquisidora muy por encima de la necesaria para una cultura avanzada, es impuesta sobre sus ciudadanos.

El trabajo redundante e innecesario sobre el que el capitalismo tardío ha predicado (..) una especie de estado zombi. (...)

Una persona que funciona normalmente en una sociedad enferma, es en sí mismo un enfermo. Mientras tanto, sólo es el individuo inadaptado quien puede lograr actuar sanamente contra las muy estrictas restricciones y demandas de la cultura dominante. (...)

La dulce y sistemática matanza que sólo pudo haber sido planeada por la mente diabólica del hombre moderno... ¿Entiendes?... Bien.

MEDEA YARN,

Otto; Or, Up With Dead People.

“La plaga zombi nos propone la caída del sistema, el miedo al caos, la desmembración del cuerpo de lo social. El zombi es punk, antisistema, anarquista, vanguardista y todo lo que se quiera. Su despliegue en forma de plaga incontrolable no deja de conformar una siniestra simulación de los medios de propagación del capitalismo y de la amenaza del efecto de globalización” acorde a lo planteado en el libro *Filosofía Zombi*.

El fenómeno “Z”, mientras llega el día del juicio final liderado por estos hecatombes infectados, se ha encargado a nivel global de representar al zombi como un indignado defensor ante un sistema represivo, corrupto e inhumano, como los ejemplos que cita el Dr. Martínez Lucena en su libro *Ensayo Z*:

“Los estudiantes chilenos se manifestaban reivindicando reformas educativas en su país disfrazándose de muertos vivientes y bailando coreográficamente al son de *Thriller*

de Michael Jackson. Algo parecido a lo que vimos en octubre del año pasado en Nueva York, donde los manifestantes de *Occupy Wall Street* se disfrazaron de zombis (Grant, 2011) para protestar ante los abusos financieros. Lo mismo que sucedió a principios de noviembre con algunos indignados acampados en la catedral de San Pablo de Londres (Oppenheimer, 2011) (...) El día 4 de febrero ha sido declarado en España el día del orgullo zombi, por ser la fecha en que nació el mítico fundador George A. Romero.”

“Tenemos fenómenos culturales y contraculturales. Cuando tienes una cultura muy bien establecida, la contracultura va en contra de eso. Si tienes una época del desarrollo de la tecnología y con eso vamos a ser felices y sanos, ¿cómo te revelas en contra de esa posición?; por ejemplo, el movimiento del 68 es “Tierra y Libertad” y ¿a qué se estaban revelando?, al amor, la paz, que es lo que tienes en tu casa, porque somos una cultura donde se sobreprotege a los niños, el amor de la madre, todo muy bonito, puro amor y pura paz, pura tranquilidad, por lo que se revelaron en contra de la estabilidad de un gobierno y una sociedad autoritaria diciendo “nosotros no queremos estar más pegaditos, queremos libertad”. El fenómeno “Z” podría revelarse a lo que los medios dicen que debe de ser la salud, el bienestar, el equilibrio, pues no, nosotros vamos a ser diferentes” aporta el Doctor en Psicología Social, Rolando Díaz Loving.

Otro académico que suma su interés por las repercusiones de este fenómeno en la sociedades es el profesor Diego Labra de la Universidad Nacional de la Plata, al manifestar que “las recurrentes imágenes de indigencia y protesta social que invaden los medios estadounidenses se parecen más a las ficciones donde los muertos caminan entre nosotros, que a la imagen que la sociedad norteamericana tenía de sí misma hace veinte años. (...) Esta situación no trajo la bancarrota al subgénero zombie, sino más bien que lo encuentra en el punto de popularidad más alto de su historia.”

MÈTODO DE PRODUCCIÒN “Z”

“El zombi y su víctima forman máquinas, la mordedura y el resto mordido construyen un mecanismo. Cuerpos-plaga (...) que buscan expandir su territorio pero que no producen otra cosa que otros cuerpos no-muertos. El régimen productivo zombi, por tanto, es el mismo multiplicándose, reproduciéndose sin cuerpo unitario para el deseo, por contagio” declara el Dr. Fernández Gonzalo.

La mordida resulta entonces el único medio mediante el cual el zombi asegura su producción; pero no para mantener una economía estable o asegurar una milicia tecnológica que lo convierta en potencia mundial, ni siquiera para preservarse a sí mismo, pues una necesidad primitiva de reproducción o una conciencia de su posible extinción no entran en la natura de este engendro; sin embargo, desde la mirada del ser humano, este método de producción no tiene otro objetivo más que el Apocalipsis, o peor, la extinción de la humanidad.

Èsta última frase conlleva un significado que, acorde al análisis del profesor Diego Labra, repercute en lo siguiente: “nuestras relaciones con las demás personas se dan sobre la base de las relaciones de producción, mediante las cuales la reproducción social es asegurada. Y si bien es cierto que las relaciones capitalistas son de explotación, también lo es que son las relaciones de producción más sofisticadas que han aparecido en la historia hasta la fecha, y permiten al explotado el ocio y el consumo, o sea una existencia socio cultural sin precedentes. Con el Apocalipsis zombie, todo esto es lo que desaparece, las necesidades, la conciencia moderna capitalista desaparecen dejando paso a una supervivencia que no se da en el seno de relaciones sociales. Casi podríamos decir que se da en contra de ellas.”

“En la organización de la máquina capitalista en la que subsistimos, no sólo hacen falta productos y soportes de producción, sino también la necesidad de producción. Y es ahí donde la publicidad se encarga de asegurar la zombificación de sujetos y su vínculo irremisible con el consumismo” declara el Dr. Fernández.

¡ZOMBIS 2 X 1 CON DESCUENTOS DE HASTA EL 50%!

“A modo de red, la producción publicitaria establece un perímetro creciente que intenta cubrir tantos ámbitos de nuestras necesidades cotidianas como le sea posible (...) Nuestro ocio vale dinero, es rentable, aún cuando somos productivamente disfuncionales: las prácticas de entretenimiento y los tiempos de descanso están tan regulados y mediatizados que el mercado asimila las tareas improductivas y transforma nuestro descanso en gasto, consumo, acumulación y despilfarro, en una búsqueda de interacción entre los espacios de diversión y los de intercambio” se expone en el libro *Filosofía Zombi*.

Dave Alexander de la revista *Rue Morgue* especializada en el entretenimiento del horror expresa que “lo que más me fascina es la idea de que los consumidores son zombis, puede que los militares que hacen lo que se les ordena sin pensar sean zombis, así como el ciudadano normal que no presta atención a lo que ocurre a su alrededor es un zombi, eso define mi vida, la vida de la mayoría”, por lo tanto, “el apetito zombi no deja de ser metáfora de los instintos humanos, deseo sin reservas, - observa el Dr. Fernández – sin el código o la castración como tope para reprimirlo.”

Gilles Lipovetsky en *El Hiperconsumo en la Era de la Globalización* a través del *Congreso Familias y Globalización, ¿Qué globalización, para qué futuro?*, trae al respecto a la denominada *sociedad del hiperconsumo*, que se suscita a principios de la década de los 80:

“Inicia cuando se desarrolla el pluriequipamiento de las familias, y es cada vez mayor el número de hogares con varios bienes duraderos de un mismo tipo (dos coches, varios televisores, teléfonos, etc.). Hasta entonces predominaba una lógica de consumo de tipo «semi- colectivo», es decir, basada en el equipamiento del hogar. Esto va a cambiar con la sociedad del hiperconsumo, ya que el consumo se centra cada vez más en el equipamiento de los individuos que conforman un mismo hogar, facilita el consumo individual y los usos personalizados del espacio y del tiempo.”

Acorde a este hilo conductor, el Dr. Rolando Diaz Loving menciona que “las religiones te dicen qué es lo que debes de hacer, cómo lo debes de hacer, dónde lo debes de hacer, con quién lo debes de hacer (...) pues para éstas no es importante el individuo, sino el grupo. Los pecados capitales son la ira, la soberbia, la gula, la lujuria, que son necesidades individuales y lo que te dicen es “debes de pensar en el grupo”. Hemos vivido en una cultura colectivista donde el interés es más en el grupo que en el individuo históricamente. (...) Ahora, el individuo es más importante que el grupo.”

“Para que naciese este consumidor moderno fue necesario inculcar nuevos estilos de vida acabando con las costumbres sociales que se resistían al consumo mercantil. Al deshacerse de esos comportamientos tradicionales, al acabar con las normas puritanas, se crea el planeta del consumo de masas. El crédito, los grandes almacenes, la publicidad, condujeron al desarrollo de una nueva moral, de una nueva psicología” continua Lipovetsky.

“El zombi representa en este punto la brutalidad de la estructura económica que consiente en un capitalismo dionisiaco, de bienes de consumo inútiles, tecnología de ocio regulada y espacios hipercodificados” agrega el Dr. Fernández.

“Ya no consumimos las cosas por sí mismas o por su valor de uso o para distinguirnos de las clases sociales inferiores y adquirir un cierto status social para ser admirados, reconocidos dentro de un grupo, como solía suceder antes de la sociedad del hiperconsumo (...) Ahora es necesario interpretar la pasión consumista como una manera más o menos eficaz de combatir, de exorcizar la fosilización de lo cotidiano. Mediante la adquisición de artículos nuevos, el consumidor expresa el rechazo a la cosificación de uno mismo y de lo rutinario, el deseo de intensificar y reintensificar su vida presente. (...) Por lo tanto, hay que pensar en el hiperconsumo como en una cura de juventud emocional que recomienza una y otra vez, que siempre quiere conocer nuevas emociones a través de las novedades comerciales. (...) Lo importante es que en nuestra vida habitual pase algo nuevo. En nuestras sociedades, el consumo funciona como una droga; es una experiencia banal, pero permite romper un poco con la rutina diaria, intensificando el presente. En ese sentido, el consumo debe verse

menos como un poder de alienación y más como un poder para animarse; es eso lo que explica su fuerza emocional en los individuos” asevera el sociólogo y filósofo francés Lipovetsky.

El simple hecho de evocar en nuestro imaginario un Apocalipsis zombi en un rol de superviviente o infectado, intensifica nuestro presente, y vivirlo denotaría una experiencia completamente nueva que conllevaría la lucha física y emocional (casi animal) por la vida misma, “calada de búsquedas sensitivas, perturbadoras o experienciales” (como describe Lipovetsky a la época del hiperconsumo), lo que resulta extraordinario para este reciente consumidor nacido en la sociedad del hiperconsumo, que persiste en intentos por transformar su habitualidad.

Quizá por ello se intensifiquen cada año las marchas zombi, se organicen carreras con obstáculos como *Zombiecausto* y se intenten hacer festivales zombi con escenarios apocalípticos que capturen la vivencia “Z”.

“Pero los muertos vivientes también actúan como metáfora de esos objetos destinados al consumo rápido, cuya productividad está dirigida decididamente hacia el culto de lo efímero: una vez que pasa de moda, hay que sustituirlo (se pudre). (...) El lujo de lo transitorio se ha impuesto” sostiene el Dr. Fernández.

“La relajación de los controles colectivos, las normas hedonistas, la educación liberal que acompaña al consumismo, contribuyen a estructurar a un individuo desligado de los fines comunes y que a menudo se muestra incapaz de resistirse tanto a las tentaciones externas como a los impulsos internos. Esa es la razón por la que presenciamos todo un conjunto de comportamientos excesivos, de consumos patológicos y compulsivos” comparte Lipovetsky.

A pesar de las evidencias que ligan al ser humano hipermoderno con la pérdida de valores, las prácticas adictivas, actitudes egocentristas tachadas de superficiales, el consumo compulsivo ligado al estrés y a la depresión, Lipovetsky advierte que dicho asunto es un poco más complicado y profundo que eso:

“Lo que caracteriza la mentalidad de esta época no es tanto el *carpe diem* (aprovecha el momento, vive cada instante), como la inquietud de enfrentarse a un futuro incierto, con riesgos profesionales y el miedo a la enfermedad, la obsesión por la salud y la longevidad. El individualismo ya no puede concebirse al margen de estos factores. (...) La palabra clave ya no es disfrutar, como en los '60 o los '70; aquí es la salud, la prevención, el equilibrio.”

Somos zombis a disposición de todo esto, “porque, como buenos zombis, no sabemos que lo somos” finaliza Fernández Gonzalo.

LÌBRANOS DEL MAL

“Los muertos vivientes significan la desaparición de la preocupación religiosa acerca de la posibilidad de una vida más potente que la muerte. Resultan una pérdida de hondura metafísica y de religiosidad (Serrano Cueto, 2009) en el planteamiento de la ficción, reflejo de la sociedad de que se habla” declara el Dr. Lucena.

Este engendro, es la prueba fehaciente entonces, de que es posible desafiar a la muerte, aunque para algunos, si èl es el camino, acaso sea preferible no saber, quedarse con la duda sobre què hay después de èsta.

“La muerte es falta de certeza, es incertidumbre, entonces ¿còmo la resuelvo?, esa es la razón por la cual surgen las religiones, si yo tengo algo que me dice que la muerte no es como tù piensas, que es una continuación que va a evaluar lo que estàs haciendo ahorita, pues ya tengo poder, una forma de controlar a los seres humanos, yo te puedo decir què es lo bueno y què es lo malo: “no desearàs a la mujer de tu prójimo”, pues quièn diría eso sino alguien que ya tenía una mujer, y por què no también pusieron “no desearàs al hombre de tu prójima”, pues porque las mujeres no tienen deseos, ya se los habíamos quitado; entonces vas creando una serie de normas y reglas que dan certidumbre y con eso apagas la incertidumbre de las masas, porque las masas normalmente no están en el proceso de reflexión de todas estas cuestiones porque

están en la problemática de la vida cotidiana, en el cómo sobrevivo” sostiene el Dr. Díaz Loving.

Sin embargo, a poco más de transcurrida la primera década del siglo XXI, el avance científico y tecnológico, así como la posibilidad de una mayor educación de calidad en las sociedades, exalta la opinión que Lipovetsky argumenta a continuación: “La Iglesia ya no fomenta las nociones de pecado mortal, y ha dejado de exaltar realmente el sacrificio y la renuncia a los placeres mundanos: el cristianismo se ha ajustado a los ideales de la felicidad terrenal. Ha dejado de constituir un contrapoder. Se ve que los principios del hiperconsumo han penetrado en el interior mismo del alma religiosa.”

Debido al conocimiento del ser humano, también se ha traspasado la frontera del cielo, donde algunas religiones juraban que sus Dioses existían. Actualmente, con un fenómeno en auge que juega a revivir a los muertos de la manera más grotesca posible, ¿dónde cabe la fe?

“Lo fantástico es una compensación que el ser humano se da a sí mismo, al nivel del imaginario, por lo que éste ha perdido al nivel de la fe (Lévy, 1967: 617)” preescribe el Dr. Lucena en su análisis *Infectados: La Representación de lo Humano en The Walking Dead*.

“El zombie, paradójicamente, es un personaje que (...) ha alcanzado una libertad plena. Es un personaje que no tiene que decidir absolutamente nada. No funcionan con él las categorías clásicas de todos los demás monstruos, que tienen que ver con el bien y el mal. (...) El zombie es un personaje incorruptible, corrupto físicamente, pero incorruptible moralmente; es decir, desde cierto punto de vista es mucho mejor tener enfrente a un zombie que a un judicial, a un político o a un burócrata, al menos en México; tú no puedes negociar con ellos, no puedes darles mordida... no te conviene darles mordida, de las mordidas se encargan ellos” manifiesta Rafael Villegas en la conferencia *Zombies en la Literatura, el Cine y el Cómic*.

“Existe el Apocalipsis zombi en la ficción porque no podemos acabar con el capitalismo en la vida real. Es así de sencillo. (...) Podemos imaginarnos una plaga

mundial, un meteorito, el derretimiento de los cascos polares, pero no una salida revolucionaria del capitalismo que pase por la exclusiva acción del ser humano. Hace falta que algo venga de fuera (un alienígena, la rebeldía de las máquinas, una pandemia, un accidente climatológico) para concebir lo que de otro modo sería inimaginable. No sólo no hay alternativas viables al capitalismo, parece decirnos el fenómeno zombi, sino que además somos incapaces de imaginar dicha alternativa sin recurrir a lo irreal” asevera Jorge Fernández en entrevista para la revista *Rolling Stone*.

Como bien cita Robert Kirkman, creador de *The Walking Dead*: “(...) los zombis nos muestran lo fastidiados que estamos, nos hacen reflexionar sobre nuestra posición en la sociedad... y sobre la posición de nuestra sociedad en el mundo.”

CAPÍTULO 3.

ERA ZOMBI. EL FENÓMENO “Z” EN EL D.F.: REPORTAJE.

¡EXTRA!, ¡EXTRA!
CONFIRMADO: VIVIMOS EN LA ERA ZOMBI.

“En los últimos años, los zombis se han vuelto un tema muy popular y un negocio muy rentable. A finales del año pasado, el ciber sitio financiero *24/7 Wall Street* estimó que los zombis han introducido 5,000 millones de dólares a la economía estadounidense.”

Ataques “Zombis” Preocupan en Estados Unidos, periódico El Economista.

“Lo biólogos explican la posible existencia de muertos vivientes. Experimentos para reanimar cadáveres.”

La Verdad Científica Sobre los Zombies, revista Muy Interesante, nº 334, Marzo, 2009,
dentro del artículo web **Artículo de Zombies Muy Interesante**, The Zombie Survival Society.

“El ciclista testigo decía que lo más parecido que había visto nunca a aquello había sido en “*The Walking Dead*. Nunca pensé que llegaría a ver a alguien comiéndose a otro. Fue espantoso”. Una visión en la que coincidía otro testigo anónimo: “Era como un *zombie*”. Nadie se ha referido a Aníbal Lecter, el personaje interpretado por Anthony Hopkins en *El silencio de los corderos* (*The Silence Of The Lambs*, Jonathan Demme, 1991) a pesar de tratarse del canibal más célebre de la historia del cine; Lecter nunca habría actuado en la cuneta de una carretera, demasiado poco refinada para él. Tampoco se habla ya de vampiros, tras su *boom* durante los años noventa, cuya imagen ha sido un tanto suavizada por la saga de novelas de *Crepúsculo* (Alfaguara) de Stephanie Meyer. **Nada de hombres lobo, gremlins, extraterrestres o poseídos, sino zombies.**”

Toda la Verdad Acerca del Supuesto “Apocalipsis Zombie”,
El Confidencial, El Diario de los Lectores Influyentes.

“Tantas cosas extrañas han llegado a los principales espacios noticiosos en los últimos días que la publicación digital *The Daily Beast* armó un mapa de Google para seguirle la pista a “ejemplos que podrían ser el precursor de un Apocalipsis zombie.”

Ataques “Zombis” Preocupan en Estados Unidos, periódico El Economista.

“Hoy estamos ante una zombificación de la sociedad; el Wi-Fi, las redes sociales son nuevas formas de comunicarnos, ahí construimos nuestra afectividad y las emociones. Todo está tecnificado en la multimedia, no tenemos un acceso a la realidad y a lo cotidiano. Nos dejamos llevar por la publicidad y el Internet; aunque, por otro lado, estamos uniéndonos, no todas las formas (de zombificación) son negativas”, expresó el escritor toluqueño Alberto Chimal.”

“EPN es un Zombi, con Cerebro Virgen”: **Fabrizio Mejía**, revista Proceso.

¿QUIÉN FUE?!

La sutil pelea por descubrir al verdadero iniciador de esta invasión “Z” que da paso a la actual *Era Zombi*, es punto de análisis entre los conocedores del tema, un parteaguas que resolvería algunas cuestiones significativas sobre el apogeo del muerto viviente precisamente en este espacio-tiempo.

Mientras que algunos permanecen leales al trabajo de George Andrew Romero debido a su amplia trayectoria cinematográfica especializada en el género Z, otros desean que la iniciativa del “Renacimiento Zombie” este de lado de la literatura, tal es el caso de Brian Keene, autor *The Rising* (2003), quien se adjunta dicha responsabilidad.

El atentado a Las Torres Gemelas que formaban parte del *World Trade Center* en Nueva York el 11 de Septiembre del 2001, así como la guerra entre Estados Unidos e Irak tras estos eventuales acontecimientos, han sido catalogados como el límite precursor del estallido zombi, tal como afirma Sarah Lauro, profesora de la Universidad de Clemson y estudiante del fenómeno “Z” mientras realizaba su doctorado en la Universidad de California: “las reuniones de los zombis comenzaron en el 2003 en Toronto, dijo Lauro, y su popularidad escaló dramáticamente en Estados Unidos en el 2005, a la par del descontento con la guerra en Irak.”

“No obstante, Pepe Caldejas, autor del divertido cómic *TV Heroes vs Zombies*, que enfrenta a héroes televisivos como MacGyver o Mister T contra zombies, cree que “el fenómeno se debe sobre todo a *The Walking Dead*. Ha habido películas muy buenas en los últimos años como *28 días después*, *Zombieland* o *el Amanecer de los muertos* y existían novelas y movimientos de fans, pero desde que se anunció que se emitía la serie de Robert Kirkman fue cuando el género *zombie* se relanzó de verdad” contextualiza el artículo web *¿Por qué tiene tanto éxito el género zombie?* de la revista *Vanitatis*.

A pesar de tratarse de un fenómeno cuya cumbre ha sido alcanzada a poco más de una década del inicio del siglo XXI, es reflexivo manifestar que la precuela de este auge puede no hallarse en ninguna Bella Arte, como la literatura o el cine, caso extraño, ya que fue a través de éste último donde el no-muerto dió la vuelta al mundo; ni siquiera con Max Brooks, autor de *Guerra Mundial Z* o Robert Kirkman, creador de *The Walking Dead*, que indudablemente han germinado el fenómeno hasta su clímax, pero no han sido precedentes del mismo. El secreto acaso se encuentre no tan reciente, justo al término del siglo XX.

Quizá quien salga victorioso al respecto sea el profesor Diego Labra, quien en su análisis *¿Por qué fantaseamos con el apocalipsis zombie? Lo que dice de “nosotros” el éxito The Walking Dead y otras ficciones del capitalismo tardío* garantiza que “la exitosa serie de juegos *Resident Evil* (Capcom, multiplataformas), originada en 1996 fue el primer propulsor del llamado “Renacimiento Zombie.” Si esto es cierto, entonces son los videojuegos quienes catapultan al muerto viviente hacia su época de oro, lo que no suena tan descabellado, sino más bien lógico, ya que es gracias a estas plataformas digitales que el ser humano obtiene su primer acercamiento vivencial, aunque no fuese real, con un hecatombe infectado.

De una u otra manera, o tal vez en conjunto todas ellas, el comienzo de la *Era Zombi* ha sido marcado.

3.1.

¡Cuidado, Las Letras También Son Foco De Infección!

3.1.1.

Amor, Zombies y otras Desgracias y Antología Mexicana del Zombie.

	<i>ALFAGUARA</i>	<i>EL UNDER EDICIONES</i>
<i>RESPONSABLE:</i>	Josè Luis Trueba Lara, escritor.	Carlos Camaleòn, escritor.
<i>CONTRIBUCIÓN "Z":</i>	<i>Amor, Zombies y otras Desgracias (2012).</i>	<i>Antología Mexicana del Zombie (2003).</i>
	Precio:\$160.00.	Precio:\$100.00.

Diseño: Xochipilli Tovar G.

“Yo pensaba que esto iba a ser una moda pasajera. Sin embargo, se ha convertido en todo un fenómeno y creo que se va a quedar bastante tiempo”, comenta (...) José López Jara, editor de Minotauro y Timun Mas Narrativa, editoriales que cuentan con un gran catálogo de novelas sobre este género como *Feed*, la antología *Zombies* o la trilogía *Zombie planet*, *Zombie Nation* y *Zombie Island*” acorde al artículo web *¿Por qué tiene tanto éxito el género zombie?*.

En este mundo globalizado, amantes de los muertos vivientes o no, quien no ha escuchado sobre la *Guía de Supervivencia Zombi (The Zombie Survival Guide, 2003)* o visto de reojo en las principales estanterías de las librerías más populares de la ciudad el epíteto *Guerra Mundial Z: Una Historia Oral de la Guerra Zombi (World War Z, 2006)*; o enterado por Internet a través de las redes sociales de la novela gráfica *Guía de Supervivencia Zombi: Ataques Registrados (The Zombie Survival Guide: Recorded Attacks, 2009)*, el más reciente pilón que Max Brooks, autor de estos títulos, ha dado a los fanáticos empedernidos y así aprovechar el fenómeno “Z” antes de que su ciclo termine; es más, quien no ha escuchado incluso sobre el célebre escritor Robert Kirkman cuya igualmente novela gráfica *The Walking Dead (2003)*, adjunta a la serie de televisión, ha conseguido mantener al mundo bajo la influencia zombi. A la par, John Joseph Adams se congrega en la lista de los *bestsellers* “Z” con sus recopilaciones

originales al reunir los cuentos de los más especializados escritores del género fantástico, SCI-FI y horror, en 2 antologías, la última titulada *Zombies 2* (2010).

Literatura comercial de excelente calidad proveniente de la nación que produjo al zombi moderno y que el mundo hipnotizado por su temible encanto ha sabido recibir, cobijar y prosperar de las maneras más irrisorias posibles. México no ha sido la excepción.

LA ÚLTIMA LETRA

José Luis Trueba, descrito por la editorial *Alfaguara Juvenil* como, además de escritor, “investigador, periodista y editor mexicano que ha publicado libros sobre temas históricos, políticos y de divulgación de la ciencia, así como títulos de literatura infantil”, muestra su lado zombi con el epíteto *Amor, Zombies y otras Desgracias* (2012) cuya trama se desarrolla “a partir de la epidemia de influenza AH1N1 (...) mediante las páginas del diario de Jorge Antonio, a través de mensajes SMS, de Twitter, de blogs, de perfiles en Facebook (...); al respecto, el autor comenta: “son como siete voces en la novela; siempre quise contar una historia desde muchas voces y siempre buscaba cómo lograrlo, así que cuando empecé a trabajar en este libro y llega el momento en que el protagonista se va a la escuela, me pregunté cómo lo ven los otros, y me acordé de mis alumnos de la Universidad, que todo el tiempo están enviando SMS y poco a poco se sumaron las redes sociales en la trama” comparte el escritor mexicano para el periódico *La Jornada*.

“Esta asquerosa aventura –por aquello de los sesos, babas y miembros mutilados que inundan esta divertidísima historia- es sobre el fin del mundo a manos de zombis pero también es sobre la vida de Jorge Antonio y de sus amigos “UV” y Alicia quienes luchan contra cosas igualmente terroríficas: sus padres, sus maestros, las tareas, la popularidad y sus insufribles compañeros de escuela”, además, como claro está en el titular del libro, el amor, a pesar de que la lección número uno en medio de todo este caos sea *si la plaga ya empezó, no te enamores. El mundo te dolerá menos. Ésta es*

una muestra de la sinopsis incluida en la página web de la editorial *Alfaguara Juvenil* que invita a sumergirse en esta aventura adolescente.

Por el lado independiente de la literatura “Z” en la capital mexicana está Carlos Camaleón, quien a sus 37 años y con una carrera trunca en Filosofía, es editor, productor de eventos, promotor cultural, entre muchos otros roles que le permiten subsistir en el mundo *underground*.

Su lado zombi lo demuestra con su recopilación *Antología Mexicana del Zombie* (2003) que se manifiesta en 4 géneros literarios: “tengo lagunas porque no me acuerdo exactamente cuando sacamos la primera edición, porque ahorita llevamos 2 ediciones dentro de la primera *Antología Mexicana del Zombie*, pero estamos hablando como del 2004, 2003, una cosa así” intenta recordar con esfuerzo el señor Camaleón.

“Cuento, relato, ensayo y poesía en alusión al zombi es lo que metimos en la antología. Hay un texto por ejemplo que juega con una chica que tiene a un zombi en su cuarto ahí como juguete sexual, muy extraño; tenemos otro de porros zombi preparatorianos, eso no lo vamos a ver en una película gringa jamás; yo hice un texto de zombis en la época de Pancho Villa, donde un misterioso zombi empieza a perseguir a las huestes de Pancho Villa y a todos los que están ahí heridos se los va comiendo; hay otro de zombis en Parque Delta donde las chicas anoréxicas que se hacen un millón de tratamientos, de repente de tantos químicos mutan y se convierten en zombis y en ese centro comercial empiezan a hacer una invasión zombi, y otro de unas chicas que cuando escuchan Chica Material (*Material Girl*, Madonna, 1984) de Madonna empiezan a convertirse en zombis... poesía zombi... en ensayos tenemos sobre el cine de zombis desde *El Gabinete del Doctor Caligari* (1920) hasta lo que era la actualidad en ese momento y otro de la magia *bokor/yoruba/vudú* para saber de la mitología del zombi, de dónde vino y otro más sobre la ciencia y el zombi. (...) Queríamos evitar clichés, no íbamos a meter lo clásico que se mete en una película de zombis, como virus, Estados Unidos, infecciones, ese tipo de cosas” describe el también escritor mexicano Carlos Camaleón.

En el caso del profesor Trueba, la inspiración llegó con el considerado *padre de los zombis*; ¿habría imaginado Romero alguna vez, que su afán por los zombis reflejado en su trabajo sería un parteaguas en el imaginario de otras personas?: “Yo estaba en la secundaria cuando se estrenó *La noche de los muertos vivientes*. Recuerdo que me fui de pinta, estaba muy cerca de la Cineteca, y para mí esa película fue una revelación. Han pasado casi 40 años y he sido de una fidelidad absoluta a los muertos vivientes: me encantan. (...) Creo que he visto todas las películas y he leído todos los libros sobre el tema (...) Mi libro, que originalmente abordaría la vida de un adolescente en la escuela, se volvió de zombis, sin querer. Al final, *Amor, Zombies y otras Desgracias* es un gran homenaje a todas las películas de muertos vivientes” expresa José Luis Trueba en el artículo *Para José Luis Trueba, los Muertos Vivientes Constituyen la Sociedad Perfecta* del periódico *La Jornada*.

“Fijate que la idea nació a raíz de un cine club que teníamos en el hotel Virreyes. Este cine club hacía muchos eventos temáticos y uno de ellos era el *Zombie Fest* y como nos gustan los zombis, dijimos ¿por qué no hacemos una antología de zombis?, no hay una antología de zombis y la verdad nosotros atinamos en hacer algo que el *mainstream* asimiló como 10 años después. La verdad si nos sentimos orgullosos de haberla sacado y nace por gusto por el monstruo” comparte Carlos Camaleón al indagar sobre el origen de dicha antología y cuyo proceso consistió en lo siguiente:

“Lanzamos una convocatoria por correo electrónico, MySpace si acaso, porque ni siquiera existía así bien el Facebook e invitamos a autores destacados, por ejemplo, está Jorge Grajales que es el máximo especialista zombi en México, Cutberto Enríquez Pineda, que es muy famoso por haber curado exposiciones de otros monstruos, de hombres lobo y vampiros en el Museo del Policía y autores noveles. (...) Muchos de los que componen la antología son escritores amateur, muchos son escritores que tenían una trayectoria y se integraron a la convocatoria y algunos están por invitación.”

“La verdad no esperábamos que hubiera tanta respuesta, es de nuestras antologías más exitosas en cuanto a convocatoria, recibimos más de 200 textos y de esos textos se seleccionaron como 20, una cosa así” prosigue Camaleón.

“Es muy sabido que México no ha dado un libro que realmente haya calado en la literatura zombie (y Latinoamérica mucho menos, o al menos no se ha sabido) por ello hacemos esto.” Desde Monterrey, Luis Joel Cortez infiere su trabajo realizado en la recopilación *Antología Hispanoparlante del Apocalipsis Zombie*, que reúne 25 relatos de escritores españoles, bolivianos, chilenos y mexicanos junto con autores consagrados, aún en espera de una respuesta editorial, pero que cuenta con un complemento *online* para el disfrute de los interesados.

“A los autores con pocas oportunidades queremos darles la oportunidad que seguro merecen, pero no solo de estar en papel, sino de estar con grandes autores de los cuales, tal vez, hayan sido su inspiración para iniciarse en el mundo de la literatura” se menciona en el Facebook oficial de la *Antología Hispanoparlante del Apocalipsis Zombie* que lidera Luis Joel, quien también tiene a su cargo el *Blog All Zombies*, así como al grupo de escritores EATER que aspira a convertirse en asociación.

Camaleón expone al respecto que: “nosotros somos una editorial independiente, somos una respuesta de alguna manera, nosotros existimos porque el *mainstream* no tiene cabida para el tipo de textos que nosotros escribimos, nosotros no tenemos algún tipo de censura política, sexual, de violencia, temática, entonces somos libres de hacer lo que nosotros querramos, nuestra propuesta es completamente distinta a alguien que quiere ganar millones de dólares haciendo una novela y además de que en México hay un nicho de escritores y lectores que si les interesa este tema, lo único malo es que las puertas del *mainstream* están cerradas y nosotros cubrimos esa necesidad. Por ejemplo hay gente que me dice con respecto a la *Antología Mexicana del Zombie* “oye y si una gran editorial te copia la idea”, ¡que bueno! ¿no?, eso sería buenísimo, pero no lo han hecho, ni creo que lo hagan.”

Así mismo, Camaleòn insiste en la honestidad en lo que sea que uno haga, para llegar, no solamente a las nuevas generaciones que cargan con el estereotipo de *no lectores*, sino al público en general: “tenemos un libro de cuentos de terror para niños que incluye zombis, que se llama *Cuentos de Terror para Niños Ñeros*, para niños muy ñeros que resisten el terror y son cuentos que de verdad sí son macabros y que conservan las características de la literatura de terror: finales funestos, personajes sórdidos, no son historias rosas que eso es una cosa que a los niños les choca. El *mainstream* te ofrece “el niño que se hace amigo del vampirito” o las novelas juveniles que son novelas rosas de amor o cosas así y nosotros lo que hacemos sí es literatura de terror.”

Sin embargo, es a partir de este *mainstream* que “la lectura en la juventud obtuvo un crecimiento a partir de la publicación de libros como *Harry Potter*, *El Señor de los Anillos*, *Crepúsculo* y *Monster High*”, tal como se citò en el boletín de la presentación del libro *Amor, Zombies y otras Desgracias* en la XXXIV Feria Internacional del Libro del Palacio de Minería, donde el profesor Trueba objetò que “los jóvenes sí leen, el problema es que no entendemos qué están leyendo (...) son jóvenes que por las nuevas tecnologías escriben mucho.”

Referente al target de *Antología Mexicana del Zombie*, Carlos Camaleòn advierte que “regularmente la adquiere gente interesada en el mundo de los zombis, cinéfilos la mayoría, pero eso sí de todo tipo de status sociales y sí es para mayores de edad porque es muy fuerte, tiene lenguaje y situaciones explícitas de sexo, drogas y violencia, esta sí no es recomendable para niños.”

Con un público objetivo tan específico en el caso de *Amor, Zombies y otras Desgracias* y tan diversificado para la *Antología Mexicana del Zombie*, ¿cómo puede saber el lector interesado en la literatura “Z” mexicana sobre sus opciones y comparar la oferta que más le convenga, si es que la hay?

NO TODOS COLUDOS Y NO TODOS RABONES

Amor, Zombies y otras Desgracias se puede adquirir desde las librerías más populares como *El Sòtano* o *Gandhi* hasta tiendas *online* como *Amazon* o *Mercado Libre*; ¿cómo será la travesía entonces, para un libro que colabora con una editorial independiente?

“A partir de nuestros viajes por la República encontramos lectores ávidos de cosas que no existen en sus regiones”, explica Camaleòn relativo a su vigencia por tanto tiempo en medio de la boca del lobo de la literatura “Z” comercial, “por ejemplo, en Monterrey, donde se hace el *Zombie Fest* presentado por *Horror Fest*, que es el máximo evento zombi en Latinoamérica, no hay nada mexicano, entonces nosotros llegamos y pues la verdad es que somos un éxito, el público nos ha recibido muy muy bien. (...) Vamos a muchos festivales a otros Estados, tanto a ferias del libro como a eventos de terror, de la escena dark, de la escena oscura o invitaciones que nos hacen y nos encontramos con que la gente sí se fascina cuando ve que alguien hace lo que todos quieren hacer, pero no lo hacen.”

“La verdad es que también me dedico a muchos otros temas diferentes – confiesa el señor Camaleòn – si me dedicara nada más a los zombis, ya estaría yo... zombi; pero entre cursos, conferencias, etc... y entonces vamos viendo la forma de resolverlo ¿no?; a veces me preguntan ¿puedes vivir bien?, todo depende de qué entiendas por “bien” ¿no?, yo vivo muy bien para lo que yo quiero, por que por ejemplo, a mí no me interesan cosas que a otros sí.”

Gracias a la respuesta de sus lectores y de escritores que desean formar parte de *El Under Ediciones*, Camaleòn está pensando ya en una segunda convocatoria para una nueva antología dedicada al muerto viviente: “pero èsta sería actual porque ahorita la gente ya está en otra faceta de la temática zombi, porque cuando sacamos la primera edición, en ese momento era nuevo, a muy poca gente le gustaba esto.”

Por el lado contrario, bajo el manejo de una editorial como *Alfaguara*, José Luis Trueba ya ha publicado la segunda parte de la que podría ser la primera trilogía mexicana sobre zombis, titulada *Psychos, Zombis y Otras Catástrofes* (2013) y quien se muestra encantado con estos hecatombes infectados: “me gustan los zombis porque es el retrato de lo que somos, un retrato muy torcido, *zombificado*, (...) son capaces de comerse a los otros; lo mismo ocurre en la sociedad: para salvar su trabajo, la gente devora a los demás y hace lo peor. Me parece que es la metáfora ideal de nuestro mundo. (...) La sociedad zombi es perfecta: todos son iguales, todos se mueven igual y tienen un mismo fin, y todos son políticamente correctos. Los zombis son la igualdad absoluta, entre ellos no hay diferencias” declara en el artículo *Para José Luis Trueba, los Muertos Vivientes Constituyen la Sociedad Perfecta*.

“Pensaba que era un mal momento para el terror, porque ya hay demasiado terror alrededor. Pero no, parece que secretamente queremos que todo termine, que todo termine explotando”, explica por su parte Carlos Sisí, autor de la trilogía *Los Caminantes*” en el artículo web *¿Por qué tiene tanto éxito el género zombie?* de la revista *Vanitatis* y catalogado por algunos como el Max Brooks de habla hispana.

3.2.

Infestado El Imaginario Apocalíptico Independiente.

3.2.1.
Euclides y Halley.

<i>LNDSEFRN Entertainment</i> <i>(quesque)</i>		<i>PIANO</i> <i>Y</i> <i>MANTARRAYA</i>
<i>RESPONSABLE:</i>	Jorge Hernández Jiménez Smith, Guión y Producción.	Sebastián Hofmann, Edición, Guión y Dirección.
<i>CONTRIBUCIÓN “Z”:</i>	Cortometraje <i>Euclides: Un Cortometraje de</i> <i>Zombies, Vecinos y un</i> <i>Charanguito Boliviano.</i>	Película <i>Halley.</i>

Diseño: Xochipilli Tovar G.

“Érase una vez un tarado llamado Alan que adoptó un zombie como mascota. Sus intolerantes vecinos quieren correrlos del edificio por su evidente falta de vitalidad. Pero esto es una injusticia, pues Alan es un dueño responsable afiliado a la UNIZEF (*United Nations Zombie Fund*). Euclides es el mejor amigo de Alan. O sea, es muy trágico todo este asunto”, así es como en la página oficial en *Facebook* del cortometraje *Euclides: Un Cortometraje de Zombies, Vecinos y un Charanguito Boliviano*, se abren las puertas hacia lo que pretende ser un nuevo enfoque sobre el muerto viviente.

“La meta de este corto es desacralizar un poco la moda de las historias de zombies. Esto lo haremos con una comedia que hará referencia a las pelis clásicas de George A. Romero y —en un ámbito más reciente— a *Juan de los Muertos* (2011) y a *Shaun of the Dead* (2004). (...) Aunque pareciera que estamos “en la moda de los zombies”, queremos entrarle con un corto muy divertido y sobre todo muy crítico, usando una situación que casi todo mundo conoce: una junta vecinal” se introduce en la presentación del cortometraje dentro de la plataforma de *crowdfunding Fondeadora*.

“Los vecinos de Alan organizan una junta vecinal para hablar de su mascota, Euclides, pues comienza a ser problemático tener un zombie entre ellos. Durante la junta todos los vecinos sacan su personalidad a relucir. El miedo a que se coman sus cerebros se hace notar en la inconformidad comunal. (...) Los vecinos sopesan pros, contras y quesadillas para determinar si Alan se queda en el edificio o se va. Entre sus aliados, Reynaldo, una reina de la noche, lo defenderá a capa y espada del borrachales Lalo... Alan no verá un final alegre.... Por cierto, la humanidad tampoco” se asegura en la página oficial en *Facebook* de dicha producción.

Bajo el cobijo de las casas productoras PIANO y Mantarraya Producciones, que ha creído en el potencial de mentes mexicanas como Carlos Reygadas (*Luz Silenciosa*, 2007) y Amat Escalante (*Heli*, 2013), llega *Halley* (2012) del imaginario de Sebastián Hofmann, quien en el apartado Notas del Director en la página web de la película, halleyfilm.com, se expresa de su ópera prima de la siguiente manera:

“*Halley* es un ensayo sobre la angustia que sentimos cuando el control que pensamos tener sobre nuestros cuerpos desaparece. Nuestros cuerpos albergan enfermedades en silencio por años sin que nos demos cuenta. Mueren poco a poco, a nuestras espaldas. Vivimos ignorando su temporalidad, y cuando se manifiesta, es como una rebelión en contra nuestra. *Halley* es una historia gótica contemporánea que ofrece una visión compasiva de la vida de un zombie. Alberto es prisionero de su cuerpo; un impotente testigo de su putrefacción. (...) La condición de Alberto es un reflejo de nuestra mortalidad y la soledad de la decrepitud. *Halley* reafirma la temporalidad del cuerpo humano dentro de una cultura que reniega de él. Por medio de infomerciales ficticios y el ámbito del gimnasio donde trabaja Alberto, la película explora como encubrimos la fragilidad de nuestros cuerpos bajo una idealización patológica de la belleza. Veremos a seres humanos correr sin alejarse de las realidades más inquietantes de su existencia.”

EL COMETA TESTIGO DE LA VIDA HUMANA

No existe registro de película contemporánea y mexicana alguna que se haya acercado a los muertos vivientes para expresarse a través de un híbrido de géneros cinematográficos que apuntan al drama con el horror y sea reconocida a nivel mundial con selecciones oficiales y premios como:

Premios: Selección – Cine en Construcción 21 de Toulouse / San Sebastián.

Premio – Fondo FOPROCINE de post-producción, 2012.

Premio – Fondo EPROCINE de distribución, 2012.

Premio– Fondo Hubert Bals de post-producción, 2012.

Selección Oficial– Festival Internacional de Cine de Rotterdam 2013.

Selección Oficial – Festival Internacional de Cine de Morelia 2012.

Selección Oficial – Festival Internacional de Cine de Sundance 2013.

Ese es el caso de *Halley. Bestia* (2010) del director Carlos Meléndez, es otro título mexicano que merece mención por involucrar al no-muerto para extasiar su historia y alcanzar estándares de calidad que también lo hicieron merecedor a reconocimientos como el segundo lugar del premio del público en el Festival Internacional de Cine de Horror de la Ciudad de México Macabro 2011, a la Selección Oficial Short Shorts Film Festival 2011, Noctambulante en Corto 2011 y Festival de Cine Underground 1000 Metros Bajo Tierra 2011.

De hecho, es probable que esta tendencia por recurrir a lo audiovisual para plasmar al hecatombe infectado se manifieste con mayor ímpetu, no tanto influenciada por las grandes producciones del género Z, sino por la necesidad de una visión subjetiva que capture al muerto viviente que cada quien trae dentro. Quizá por ello, “Short Shorts Film Festival 2013 en su convocatoria para su octava edición y que incluye las competencias mexicana, iberoamericana e internacional en las modalidades de ficción, animación, documental y experimental”, haya registrado, acorde a lo dicho por Jorge Magaña, director y fundador de Short Shorts Film Festival, que “este año se han

recibido muchos cortos protagonizados por zombis” citado en el artículo *Zombis son Protagonistas de Cortos Mexicanos* del periódico *Milenio*.

“Es difícil despegarse de la influencia hollywoodense, casi inconscientemente tendemos a copiar las temáticas de las películas gringas. Hay que hacer nuestro el género pero considerando el poder insertarlo en nuestra propia cultura, sociedad, identidad, etc. (...) Muchos jóvenes hacen sus trabajos con todo el entusiasmo pero la falta de profesionalización en la realización de cine y conocimiento de narrativa en pantalla hace que las propuestas no lleguen a ser del todo satisfactorias, es incluso una preocupación misma de nosotros como directores; (...) sin embargo, las nuevas tecnologías nos permiten tener al alcance herramientas de bajo costo para poder contar historias con una cantidad considerable de calidad audiovisual y hay montones de gente creativa y con la capacidad de narrar cinematográficamente, por lo cual no falta mucho para ver propuestas alejadas de los clichés gringos y con identidad propia” opina al respecto Alex G. Alegre, el director de la producción audiovisual más popular hasta la fecha del género Z en México, *Los Infectados* (2011), en entrevista para el suplemento *La Rocka*.

“*Halley* se estrenó en el 2012 en noviembre en el Festival de Cine de Morelia y de ahí empezaron a pasar muchas cosas, a partir de ahí nos invitaron al Festival de Sundance, y a partir de ahí se ha abierto la posibilidad de ir a muchos festivales. Nosotros estamos muy contentos, superó nuestras expectativas, siendo una película distinta, que confronta” inicia Sebastián Hofmann en la conferencia de prensa de su ópera prima.

“Llegamos al Festival de Sundance en la sección *New Frontier* donde se muestra lo más arriesgado del festival, solo se exhiben 5 películas y donde básicamente se presenta cine no convencional, cine que, como ellos lo describen, expande las fronteras de la narrativa cinematográfica” responde Julio Chavezmontes, productor y coguionista de *Halley* ante la curiosidad de los periodistas por indagar y comprender el por qué esta película goza de tanto mérito, dentro del canal de *Youtube* de la revista

digital especializada en el sèptimo arte *CineNT* en la *Conferencia con el Director y Productor de Halley*.

“Lo que no quiere decir que *Halley* pretenda ser un cine experimental o Avantgarde, no es abstracta, sino que trata una historia màs original, en el sentido de que rompe con convenciones y tambièn sì tiene que ver con el lenguaje cinematogràfico que explora nuevos mètodos de contar historias y que visualmente proponen algo interesante” objeta el señor Hofmann, quien tambièn aclara que:

“Esta película no es una película de gènero, no es una película de zombis, no es una película de horror como muchos creen o quizàs es otro tipo de horror, un horror màs psicològico porque es una película fuerte, que trata de los horrores de un cuerpo que se està despedazando, un cuerpo enfermo, pero no es una película que encaje en ningùn gènero... nos gusta màs decir que trata de un muerto viviente porque zombis tiene esta connotaciòn del que sale en las series ahorita y no tiene absolutamente nada que ver, es màs, es como si trataramos un monstruo contemporàneo, un Frankenstein, que tambièn sufre de la soledad y la mortalidad que son temas muy importantes en la película; nuestro personaje tiene fuerza de voluntad y creo que esa es la diferencia del zombi del vudù y del zombi de Hollywood que està fuera de control, el nuestro està consciente de lo que le està pasando, èl està tratando de detener su condiciòn y esconderla ante el mundo, lo cual es mucho màs horripilante.”

¿DÒNDE QUEDÒ EL PADRE DE LA GEOMETRÌA?

Jorge Hernàndez Jimènèz Smith, creador de *Euclides*, otra atípica aportaciòn audiovisual para el gènero Z, en entrevista para la revista digital *Al Aire*, describe el surgimiento de la idea:

“Escribí en una tarde la historia, pero ya había decidido que deseaba hacer un proyecto como éste, mismo que me empezó a interesar desde que una compañera presentò en su tesis al zombi como figura literaria. Comencé a ver el trabajo de

George A. Romero, pero quien realmente me impactó fue Edgar Wright.”

Gracias a los conocimientos adquiridos en sus estudios en Letras Inglesas en la UNAM, ya que esta historia nace en el idioma inglés, y de Guión Cinematográfico en el CCC (Centro de Capacitación Cinematográfica A.C.), Jiménez Smith pudo transcribir su percepción:

“El guión se presentó en el Festival Internacional de Cine de Guanajuato (GIFF), donde fue seleccionado para participar en el taller de la *Vancouver Film School*. (...) Jorge comentó que al momento de llegar al festival toda la inversión la había realizado él, pero a partir de ahí, se fueron integrando más interesados en el proyecto” se alude en el artículo *Euclides, un Nuevo Proyecto Mexicano* de la revista *Al Aire*.

Antecedentes contemporáneos del subgénero *zomedy* en México no podían ausentarse en medio de una cultura que tiende a burlarse de la muerte.

Extraordinarios ejemplos como *Otro Ladrillo en la Pared* (2004), un cortometraje del director Ezzio Avendaño Echeverría perteneciente al Centro de Capacitación Cinematográfica A.C. y cuyos zombis mueven las caderas al ritmo de “Chinguele Kompai – Otra Kamarena en la Pared”; sin dejar atrás a los estudiantes de la carrera en Medios Audiovisuales de la Universidad Autónoma de Baja California en Mexicali, Baja California, quienes producen la serie web original *Crónicas de Supervivencia Zombie* (2013) que nace como una propuesta para cubrir la ausencia de un programa de servicio social y prácticas profesionales más cercano a las necesidades de los estudiantes, donde se vincularon otras carreras como Artes Plásticas, Diseño Industrial, Administración, etcétera, influenciada por la serie de televisión *Cuentos desde la Cripta* y del libro *The Zombie Survival Guide* y que muestra una ensalada entre drama, acción y comedia.

Afortunadamente, *Euclides* se concibió en una época donde es posible exponer en la web cualquier proyecto de una manera lúdica y así, convencer, no tanto a la banca privada o a empresas transnacionales, instituciones, marcas o monopolios que podrían jugar el rol de patrocinadores, o bien, apoyos del gobierno, a que los financien, sino

que con un objetivo más empático y personal, todos estos focos encendidos son una invitación a que la gente se involucre o se identifique con alguno de ellos, aporte dentro de sus posibilidades y así, lo haga crecer.

En México, *idea.me* y *fondeadora.mx* (100% mexicana), son las 2 plataformas de *crowdfunding* o financiamiento colectivo como también se le conoce, más concurridas para proyectos que deseen ser presentados y que gracias a la cooperación de la gente, se conviertan en una realidad.

El caso *Euclides*, solicitaba fondear un total de \$20,000 en un tiempo límite definido por el creador, si al término de este periodo establecido no se había juntado dicha cantidad, “se reembolsan todas las contribuciones del proyecto a cada uno de sus Fondeadores sin ningún costo. Así, si no se llega a la meta, nadie está comprometido a pagar nada”, tal y como está estipulado en el apartado *¿Cómo Funciona?* en la página web de *Fondeadora*.

Así fue como se lanzaron de manera ilimitada, 6 formas distintas para aportar a la realidad imaginaria de este cortometraje:

- 1.- A partir de \$0 – No quiero ninguna recompensa.
- 2.- A partir de \$100 – Te llevas un crédito de agradecimiento, pin del corto y un póster que indica cómo cuidar a tu zombie.
- 3.- A partir de \$200 - Te llevas un crédito de agradecimiento, pin del corto, una taza con alguna de las reglas de cuidado de los zombies y el póster del corto.
- 4.- A partir de \$500 – Te llevas tu crédito de agradecimiento, cinco pins, dos tazas, una playera con las reglas del cuidado de los zombies y el póster.
- 5.- A partir de \$700 – Te llevas tu crédito de agradecimiento, cinco pins, tres

tazas, una playera con las reglas del cuidado de los zombies, una foto de cada día de rodaje y el póster.

6.- A partir de \$1,000 – Te llevas tu crédito de agradecimiento, tres tazas, cinco pins, una playera, el póster, una foto del rodaje enmarcada y el guión firmado por los actores del corto.

Esta pequeña campaña de marketing que tuvo como misión motivar a la gente para fondear, trae explícito “El A, B, C, D, E del cuidado responsable de su zombie” difundido por la UNIZEF y que consiste en:

- A. Acéptalos.
- B. Báñalos.
- C. Usa correa.
- D. Disfrazarlos, para que no creen pánico.
- E. Esterilizarlos.

Dichas pautas dan la impresión de haber sido una invención para justificar las recompensas ofrecidas, más que pertenecer a la historia del cortometraje en sí, lo que es completamente válido para lograr el financiamiento requerido.

Con 25 Fondeadores registrados, *Euclides* salió victorioso con la cantidad final de \$20,001, de la cual, 5% le pertenece a *Fondeadora* para el mantenimiento de la plataforma y otro 5% para la comisión de *Paypal* por la administración de las transacciones.

Aunque de esos 25, ¿cuántos no habrán sido familiares, amigos o allegados de los miembros del equipo del proyecto?. Tal como apuntó la Dra. Enequina Ortega del Tecnológico de Monterrey en la presentación del libro *Jóvenes Creativos. Estrategias y Redes Culturales* dentro del festival BonusMX 2013, al notar que si no tienes conocidos, nadie quien te pele en el *crowdfunding*.

¿Serà cuestiòn de tiempo para que la gente se adapte a estos nuevos modelos de emprendimiento, o faltaràn estrategias màs funcionales en cuanto a la difusiòn de los proyectos, asì como implementar una relaciòn màs estrecha entre creadores y sus mecenas para que ambos, y no solo uno, obtenga no ùnicamente algùn beneficio, sino una trascendencia del proceso?

“HACER TODO POSIBLE, TÙ DEBES”

Con respecto al financiamiento del drama *Los Infectados*, Alex G. Alegre refiere que: “no conseguí dinero, màs bien yo invertí un poco de dinero junto con mi hermano y junto con el trabajo de muchos amigos y los recursos de otros amigos màs que me prestaron equipo, algunos otros trabajaron directamente en la producciòn” – en entrevista para el programa CinesecuenciasTV perteneciente al IMCINE – “Fueron 3 fines de semana en Tepoztlàn, no pedí permiso para nada; de repente incluso nos cayò la policìa ahì como viendo què estàbamos haciendo y muy amables nos dijeron “no, no hay problema, nada màs queremos saber què estàn haciendo”, pero sì fue todo muy de aventarse, todo era càmara en mano, todo era con gente que tampoco es muy profesional digamos en cuanto a un *crew* de cine, y luego algunos días aquí en la Ciudad de Mèxico aprovechamos una marcha zombi e hicimos unas pequeñas tomas que nos sirvieron bastante.”

Por el contrario, en el caso de *Halley*, su director relata lo siguiente: “es una pelìcula de muy bajo presupuesto, se hizo con el esfuerzo de muchas personas, filmamos aquí en la Ciudad de Mèxico y en Ilulissat, Groenlandia, el final de la pelìcula se filmò en el fin del mundo literalmente.” (...) “Nosotros para filmar en el Polo Norte se tuvo que planear con mucha inteligencia, obviamente esta es una pelìcula independiente con los recursos que uno puede esperar para una producciòn independiente, entonces compramos los boletos con muchìsima anticipaciòn en una època del año en donde casi nadie va, sorprendentemente es un lugar turìstico pero màs en verano donde las temperaturas no son insoportables, nosotros nos fuimos en invierno en donde las temperaturas sì son terribles y el *crew* originalmente eran 25 personas y solo nos

fuimos 4: Sebastià, yo, el fotògrafo y el protagonista (*risas*) ah, y el camarògrafo, y eso lo hizo mucho màs asequible” explica el productor Chavezmontes.

“Conseguimos la càmara tambièn por medio de una coproducciòn con una casa de renta de equipo, tuvimos un par de juntas con ellos, les platiqué la historia y les pareció demencial y les dije “necesito una càmara y los lentes...” y le entraron casi a ciegas cuando yo originalmente pensaba hacer la película en una camarita de video que tengo yo en mi casa. (...) Le sacamos provecho con el poco dinero que teníamos y trabajando con gente sumamente talentosa y eso le diò un valor de producciòn a la película” comenta Sebastià Hofmann. “Esas aportaciones son invaluable, realmente lo que haya cobrado o no el equipo no es representativo del valor de producciòn que agregaron” añade Julio Chavezmontes al salir el tema del *cast & crew*.

“El equipo que conforma *Halley* se debe a mi buena fortuna en la vida, todos son mis amigos, salíamos, cotorreábamos y tambièn trabajan en la industria. Arrancamos *Halley* ya con el equipo, yo ya lo tenía clarísimo desde antes de escribir el guiòn, ya sabía quièn iba a hacer què; soy muy afortunado en ese sentido de contar con tan buen equipo, que le hayan puesto tanto cariño al proyecto porque nadie lo hizo por dinero, no había. (...) No es una película mía, es una película de varias gentes, todos trabajamos mucho y le pusimos mucho amor y por eso quedò tan bien yo creo” platica el director.

El equipo de *Euclides* se constituyó de manera diferente, por ejemplo, dentro del GIFF, Jiménez Smith “conoció al director y al actor principal; y a partir de ese momento el proyecto fue aterrizándose a la realidad” se menciona en el artículo *Euclides, un Nuevo Proyecto Mexicano*.

“Ahorita ya estamos escribiendo nuestra segunda película con el mismo equipo de trabajo, esperamos filmar dentro de un año, es una película mucho màs grande, mucho màs ambiciosa, es una comedia. Tambièn formamos una productora Julio y yo, que nos conocimos a través de Mantarraya, una productora independiente de cine y otros proyectos que se llama PIANO” cuenta estusiasta el señor Hofmann.

Por ahora, para disfrutar de *Euclides: Un Cortometraje de Zombies, Vecinos y un Charanguito Boliviano*, cuyo zombi purasangre ha sido visualizado sin exageraciones, ya que se buscaba un personaje tierno, habrá que esperar al término de su postproducción y acorde a los intereses de su equipo, echar ojo avisador del rumbo que tome, por si decide permanecer en el mundo *underground* o esperar una ardua campaña de difusión y distribución comercial.

Halley, mientras tanto, brilla en los festivales de cine alrededor del mundo, sin una opinión pública fehaciente que inyecte curiosidad al público y la hiciera notar en el país que la engendró: “nunca nos propusimos hacer una película sociopolítica o que criticara a la sociedad. Cuando el personaje de Alberto Trujillo, el protagonista, se cae en el metro y nadie se detiene a ayudarlo, ese fue un caso real, resultó un experimento sociológico, nosotros estábamos filmando con permiso en el metro, pero no pusimos luces, ni nada, era documental, teníamos una cámara pequeña, pero cuando se cae Alberto, en ese momento llegaron 2 vagones del tren y se llenó el túnel y nadie se detuvo a ayudarlo y yo dejé que corriera la toma y estábamos todos en shock porque había un hombre tirado, entonces ¿què dice eso de la sociedad?, en Europa le han dado muchas interpretaciones a esa secuencia y en general a la película de que todos estamos muertos, vivimos en sociedades zombis, una muerte social de alguna manera, o que ya perdimos nuestra humanidad, que es a lo que se aferra tanto Alberto” finaliza Sebastián Hofmann.

“Esto es un aprendizaje a fin de cuentas y este aprendizaje me lleva a cada vez hacerlo de manera profesional y a llegar a un límite en el que diga “bueno, se puede seguir haciendo ¿no?”; yo quisiera vivir de esto toda mi vida” comparte Alex G. Alegre.

3.3.

¡Dejad Que Los Zombis Vengan A Mì!

3.3.1.

Filmoteca UNAM y Macabro FICH.

	<i>FILMOTECA UNAM</i>	<i>MACABRO FICH</i>
<i>RESPONSABLE:</i>	Ximena Perujo Cano, Jefatura de la Unidad de Programación Filmoteca UNAM.	Edna Campos Tenorio, Dirección General y Artística Macabro FICH.
<i>CONTRIBUCIÓN "Z":</i>	Ciclo: <i>Érase Una Vez Un Zombie... O Algo Así...</i>	Repertorio audiovisual del género Z.

Diseño: Xochipilli Tovar G.

Desde 1960, año de nacimiento de la Filmoteca UNAM como parte del Departamento de cine de la Dirección de Difusión Cultural, ninguno de sus miembros había sentido el llamado "Z" para introducir en su área de especialización (el cine) al monstruo cumbre de nuestra era, pues sólo se había incluido una que otra vez en su programación alguna película aislada sobre temática zombi.

No fue hasta el 2013 cuando la tendencia "Z" los orilla un poco para traer a la vida el *Ciclo: Érase Una Vez Un Zombie... O Algo Así...*, el primero en la historia de la Filmoteca especializado en dicho engendro y que llegó para quedarse del 9 de enero hasta el 31 del mismo mes en la sede del Cinematógrafo del Chopo con un precio de \$40.00 para el público en general y \$20.00 para la comunidad universitaria.

"La idea de hacer el ciclo tuvo como base hacer una retrospectiva de lo que es el cine de zombis, dar otros elementos como decir "bueno, el cine de zombis no empezó ahorita, ni hace 20 años", como *White Zombie* de 1932 que es la precursora; donde si te gustan los zombis, bueno que por lo menos sepas de la historia de los zombis ¿no? (*risas*)" comparte Ximena Perujo, jefa de programación en Filmoteca.

“En sí, en la Filmoteca tenemos un espectro de programación donde tratamos de abarcar todos los géneros, todas las épocas, dar la opción de un cine que sea también formativo en todas nuestras sedes (Centro Cultural Universitario: Julio Bracho, José Revueltas y Carlos Monsiváis, Casa del Lago, Cinematógrafo del Chopo y colaboraciones con el Centro Cultural Universitario Tlatelolco) y la cinematografía del zombi se ha vuelto de culto, más en específico con algunas películas como *La Noche de los Muertos Vivientes* (1968) y eso es cultura cinematográfica, por lo que creo que es importante” argumenta la señora Perujo, quien no dejó inadvertido el tipo de público asistente:

“Básicamente un tipo de público joven de 30 años hacia abajo es el que asistió al ciclo de zombis. También llevamos propaganda a escuelas cercanas al Cinematógrafo, quizá por ello hubo más interés por parte de la gente joven. (...) Hemos hecho el ciclo de zombis únicamente en el Cinematógrafo del Chopo porque es frecuentado por un tipo de público muy de barrio por ejemplo, que atiende a un sector de la población del norte de la ciudad que está más familiarizado con estas manifestaciones sobre los zombis, pero habría que hacer la prueba en otra de nuestras sedes para ver cómo funciona.”

“Con decirte que también hemos sido sede a través del Cinematógrafo del Chopo del Festival Macabro desde su inicio y es el evento que más éxito tiene, incluso hemos tenido que hacer funciones dobles, o sea de meter alguna función extra por la cantidad de gente que llega a verlo. Lo que te puedo decir es que poco a poco el cine de terror en general, no sólo de zombis, a la gente le interesa más, ¡no sé por qué tipo de perversiones a lo mejor!” expresa Ximena, en un intento por indagar el éxito del cine de horror en general.

NACIDOS DEL HORROR

“La idea de hacer el festival nació cuando yo participaba en la organización y producción de otros festivales y junto con un amigo –quien también forma parte de este medio-, platicamos sobre la inexistencia de festivales de este tipo en México y la posibilidad de levantar uno con material del género que no se podía ver en salas comerciales y que difícilmente conseguías en DVD y al cual nosotros ya habíamos tenido acceso. Esto fue entre 1999 y el 2000, en una época en la que solo había eventos y maratones que exhibían películas de terror de forma subterránea, pero un festival como tal no, y así fue como nació Macabro, como un espacio FORMAL para la exhibición, difusión y revaloración del género de terror” cuenta su directora general, Edna Campos.

“El zombi ha tenido presencia en Macabro porque es parte de la cultura cinematográfica del horror, es un monstruo clásico como los vampiros, los hombres lobo y los *psycho killers*. Ha estado presente prácticamente todos los años de vida del festival, algunos con mayor cantidad de películas que otros, quizá el único año en el que tuvo mayor importancia y que fue dedicado a la figura del zombi fue en el 2008 durante la séptima edición del festival, debido a que lo dedicamos a los 40 años del lanzamiento de la película de Romero, *La noche de los Muertos Vivientes*. (...) Nuestra edición *Zombies Por Todos Lados* en el 2005 se dio porque muchas de las películas seleccionadas tuvieron temática zombi, fue un año en el que se hizo manifiesta la realización de cine contemporáneo de zombis a nivel mundial y que llamó mucho la atención en ese momento. Ahorita ya no es tan novedoso por la numerosa producción de películas de zombis” sostiene la señora Campos, quien con respecto a su target, defiende que:

“La respuesta de la gente fue muy buena, pero no necesariamente tiene que ver con un personaje en particular, sino a la programación en conjunto, a la expectación que se genera en torno a cada edición. El festival crece cada año en todas sus áreas por lo que está descartado que sea por los zombis o los vampiros, etc., sino por la dirección y

las decisiones acertadas o hasta los mismos errores. (...) La gente que asiste es gente que le gusta el cine de terror o géneros afines (ciencia ficción, fantasía oscura, thriller psicológico, etc.), son jóvenes entre los 15 años a adultos de 40 años aproximadamente, estudiantes y profesionistas. Se trata de un público mixto ya que podríamos decir que tenemos 50% hombres y 50% mujeres.”

Otro festival, que ha aprendido a mantenerse dentro de la escena subterránea, sin contar aún con una periodicidad exacta cada cierto tiempo que lo distinga, y que no precisamente se especializa en algún área en particular como Macabro FICH a lo audiovisual, sino que su contenido ofrece un poco de todo y que por primera vez convino con el gobierno para presentarse en el Centro Cultural Venustiano Carranza en su edición 2013, es *Original Zombies Fest México*:

“Fijate que nosotros iniciamos un evento que se llama Zombie Fest, que ahora le pusimos *Original Zombies Fest México* porque hay como varias copias que toman el nombre para hacer sus eventos; esto debió de haber salido como por el 2003, una cosa así” intenta recordar nuevamente Carlos Camaleón, responsable del evento.

“Está dividido en 2 versiones: un maratón nocturno, que es el de adultos con películas como *Dellamorte Dellamore* (1994), una película mu poética de zombis; *The Walking Dead* que es la película original de donde tomaron el nombre para el cómic y de ahí para la serie, una película que tardamos como un año en conseguirla; y al otro día vamos a hacer por primera vez una edición niños, el *Festival Zombito*, una edición especial para niños con el gusto por el zombi donde va a ver animación de zombis, presentación de libros, películas, además de los stands de libros, cómics, pelis y artículos de colección zombi, porque todo lo que tiene que ver con zombis, lo conseguimos, invertimos mucho en rarezas zombi, incluso pedimos cosas de España que ahorita es la segunda capital del zombi después de Estados Unidos donde hay mucho material, y es casi como una oferta en la que no ganamos mucho, a veces el material se nos queda meses ¿no?, porque la gente también a veces no tiene el dinero para pagarlo, pero sí nos jactamos de tener todo lo que se pueda conseguir de zombis

en Mèxico y otros paìses. Todo esto por una lealtad hacia el pùblico y al fan verdadero” describe Camaleòn.

Para la ediciòn 2013 del *Original Zombies Fest Mèxico*, las entradas se cobraron como donativos de recuperaciòn de \$50.00 y \$30.00 para niòos menores de 13 aòos y estudiantes con credencial vigente y maestros.

“Fijate que analizando muchas cosas al surgir el festival, decidimos hacer 2 gèneros que no tenian fuerza en Mèxico que son hombres lobo y zombis, en hombres lobo nos fue peor que con zombis. – revela Camaleòn – Con zombis nos fue como bolita de nieve, empezò con poquita gente, avanzò a un poquito màs, hasta que empezamos a tener ya una afluencia real; que realmente en el hotel Virreyes si teniamos una accesibilidad de espacio de que si nos iba mal nos aguantaban un poquito, o sea “no hay problema, vamos a ver què sucede” porque habìa otros eventos exitosos, en esas èpocas el Rey y desde los 90, el Rey era el vampiro, entonces nosotros en el Festival Vampìrico de la Ciudad de Mèxico podiamos tener una afluencia muy fuerte de hasta 700 personas, eso no pasaba con los zombis porque a inicios del Zombie Fest si llegàbamos a 15 personas era mucha, o sea saliamos perdiendo, pero lo seguimos haciendo por gusto.”

“Ya con la *Antologia Mexicana del Zombie*, el *Original Zombie Fest Mèxico* se reforzò un poquito porque tambièn invitàbamos a gente especializada, empezamos a moderar un poco el evento de que ya no fueran solamente pelìculas, sino que invitamos a gente de cortometrajes, invitamos gente especializada en zombis a dar conferencias y de ahì se corriò la voz hasta que llegò el *boom* de los zombis que provocò que tuviéramos una afluencia regular de 200 personas” cuenta Carlos Camaleòn.

SOBREVIVIENTES

“La Fimoteca pertenece a la FIAF (Federaciòn Internacional de Archivos Filmicos) y hay convenios, incluso con la Cineteca Nacional, ellos nos prestan pelìculas y nosotros

a ellos, pero los traslados alguien los tiene que pagar y hacer el subtítulaje dependiendo de la película, que fue el caso de *White Zombie* porque sólo se consiguió en inglés. (...) Antes, para hacer un ciclo como éste hubiéramos, para empezar, gastado muchísimo dinero porque hubiéramos tenido que pedir a distintos archivos las películas para poderlas exhibir en cine y eso implica un costo, por lo menos, de traslado. No se podría hacer un ciclo de zombis ni de casi nada sino fuese porque ahora hay una facilidad muy grande con los DVD, lo que permite organizar ciclos que ofrecen una filmografía variable, aunque también depende de a ver cuáles conseguimos” confiesa Ximena.

“Como son películas de archivo no tenemos problemas con derechos de autor, pero hay casos que sí, ahora hay por ejemplo, una licencia en México que se llama la licencia *Umbrella*⁸, en la que están varias distribuidoras dentro y que podemos exhibir esos materiales en DVD sin tener que pagarle al distribuidor; hay otras distribuidoras que son con las que generalmente trabajamos más que no están dentro de esta licencia, entonces tenemos que hablar con el distribuidor y cuando tienen el material en cine, pues mejor lo exhibimos en cine y no en formato DVD, y así tenemos que alquilarlo” manifiesta la señora Perujo.

Otra manera de disfrutar el cine “Z” son los ya tradicionales maratones nocturnos, como los organizados por el aparente desaparecido CineClub Psicocinema que forma parte del Circo Volador y que comparte una ideología que se hermana con el cineclub José Martí en el Centro Cultural José Martí y cuyo responsable es Jorge Grajales, experto en cine fantástico y oriental, *splatter*, ciencia ficción y zombis, que rayan en lo sublime del *underground*, y donde ambos acatan su objetivo por ofrecer cintas de contenido extremo para los amantes de dichos géneros cinematográficos y de nulo alcance para el espectador.

⁸ La Licencia MPLC Umbrella®, permite que cualquier persona, organización, empresa o asociación cultural pueda programar exhibiciones de obras cinematográficas o audiovisuales en formato DVD en espacios comunes, áreas libres o en auditorios. Estas obras audiovisuales pertenecientes a los Distributores afiliados a MPLC, podrán ser utilizadas o exhibidas en estos espacios por un módico precio, fijado en función de los locales o establecimientos en los que se llevarán a cabo estas exhibiciones públicas. Licencia Umbrella, <http://www.mplc-mexico.com.mx/umbrella.php>, © MPLC 2009.

Sòlo Para Zombies, maratón realizado por CineClub Psicocinema, viò la luz en el 2011 con un repertorio de películas nada ordinario y actualizado a partir del año 2000 hacia delante, con títulos como *Devil's Playground* (2010) hasta la presentación del cortometraje mexicano *Devourment* (2010) del director Lex Ortega y que parte de la visión protagónica del zombi.

Màs casos de èxito han surgido de manera curiosa por parte de lugares no especializados, como Radio UNAM y el Centro de Cultura Digital (CCD), que han decidido arriesgarse como anfitriones del fenòmeno "Z" justo en la època del año donde el no-muerto puede sobresalir màs.

El 1 de noviembre del 2013, la sala Juliàn Carrillo, ubicada en las instalaciones de Radio UNAM, se engalanò con una escenografía escalofriante para que desde las 8:00 pm hasta las 8:00 am se experimentara uno de los màs inigualables maratones zombi del año, con 2 intervenciones de las 4 prometidas en su primer cartel promocional con expertos en el tema zombi, una improvisada presentaciòn de la película *Halley*, la cual se suponìa que darìa su director Sebastiàn Hofmann, quien ya no pudo asistir, aunado a los inevitables problemas tècnicos que impidieron respetar el orden previsto de las películas y gozar del final de *Dance of the Dead* (2008), la ùltima de una lista que tuvo grandes exponentes del gènere como *Zombie Strippers* (2008) y *Dead Clowns* (2004).

A pesar de todo, el maratòn "Z" de Radio UNAM supo capturar la esencia zombi, pues incluso tuvieron que abrir otra sala para que la gente no se quedara de pie, aunque a medida en que la madrugada avanzaba, muchos desistieron en aguantar una noche zombi completa.

Su entrada libre no significò otra cosa màs que su *staff* siempre estuviera al pendiente de la seguridad de su audiencia, otorgando explicaciones de lo que sucedìa cuando los errores irremediabilmente surgìan y compensando a su pùblico por su compresiòn y respeto con un desayuno muy a la mexicana que consistiò en variedad de tamales y

atole calentito para despertar a la fría mañana del día siguiente por 12 horas continuas de estadia zombi.

El CCD, en colaboración con SyFy, canal internacional especializado en el género de la ciencia ficción, horror y fantasía, presentó el 5 de noviembre del 2013 en la sala de cine Nellie Campobello a las 20:00 horas, la producción audiovisual *Rise of the Zombies*, con la intención de promover una selección de epítetos producidos por SyFy *Original Movies* y cuyas entradas exclusivas sólo podían conseguirse a través de una serie de dinámicas impartidas en el sitio web y redes sociales de SyFy Latinoamérica, no sólo en el CCD, sino en diversas fechas y sedes para la comodidad de los amantes de dichos géneros.

Por el lado contrario, el festival Macabro FICH se compone como “un evento independiente producido por una organización sin fines de lucro, que cuenta con apoyos gubernamentales que no necesariamente son económicos (Imcine, Cineteca Nacional, UNAM, Secretaría de Cultura del GDF) y patrocinios privados; sin embargo, las entradas a las funciones tienen costo dependiendo la sede donde se presentan y esto es mucho menor al costo que tiene una sala comercial. (...) La programación se conforma a través de convocatorias e invitaciones a presentar las películas dentro del festival, es un trabajo complejo ya que requiere conocimiento del género, investigación y mucha gestión” explica Edna Campos.

“A pesar de esta explosión, para el director de cine Álex de la Iglesia, cuya película *La Comunidad* “puede entenderse como una película de zombies”, el fenómeno zombie siempre ha estado latente: “*Zombiemaniacos* hemos sido todos desde que vamos al Festival de Sitges (Festival de Cine Fantástico de Catalunya), en el que hay una noche zombie. En el Festival de Cine Fantástico de Bruselas también hay un día zombie. Es algo generalizado y tradicional” expone el artículo web *¿Por qué tiene tanto éxito el género zombie?*.

“A mí me parece bien que se hagan eventos paralelos como las *Zombie Walk* que se dan en todo el mundo. El género del horror es un género muy lúdico y es una buena forma de hacer que el público sea parte de un festival, lo que no me gusta es que muchas veces estos eventos sean más importantes que las propias exhibiciones cinematográficas” opina la señora Campos, al ser cuestionada sobre el papel que otros festivales y eventos externos le han dado al muerto viviente.

“Z” SIN PREJUICIOS

“Probablemente hagamos otro ciclo de zombis, la gente respondió bien con el que hicimos; pero no muy próximo, ni cada año o cada cierto tiempo porque tampoco es que haya muchas películas de zombis y repetir el mismo ciclo no tiene mucho sentido. Además esto del zombi son repeticiones a final de cuentas y mientras esté de moda... a lo mejor al rato sale otro tipo de cine que se ponga de moda y desplace a los zombis, pero yo creo que de todas maneras alguien seguirá haciendo por ahí alguna película de zombis” concluye Ximena Perujo.

Para los que deseen involucrarse con el lado independiente, Camaleón recomienda no desesperar y trabajar lo que él considera lo más importante: la producción: “nosotros recuperamos y reinvertimos hacia el punto de vista de nuestra editorial *El Under Ediciones* y obviamente también en el caso del festival, como en cualquier tipo de negocio, si te va bien, si te va mal, hay que pagar lugar, publicidad, sueldos, impuestos, hay que pagar un montón de cosas, entonces es recuperar el dinero y ya de ahí es ganar, con que no pierdas es ganancia, te puedo decir que yo he perdido muchas veces, nosotros hemos invertido en esto desde eventos en donde nos han llegado 3 personas.”

Finalmente, Edna Campos expone su visión sobre el monstruo predilecto de nuestros tiempos: “el zombi al igual que otros monstruos que proceden del cine de horror, llegó para quedarse, creo que en este momento se ha abusado de él, pero finalmente llegó al *mainstream* con series como *The Walking Dead*, películas como *Guerra Mundial Z* y

videojuegos como *Plantas vs Zombies*. El subgénero tendrá sus momentos bajos y altos como todos estos personajes, pero seguirá teniendo presencia, sin duda.”

3.4.

No Hay Cura... Ni Siquiera En La Web.

3.4.1.

Ejército Zombie y *ZombieWalk* MX.

	<i>EZ</i>	<i>ZOMBIE WALK</i>
<i>RESPONSABLE:</i>	Missael Montiel Gómez, fundador EZ y Nathanael Garrido Martínez, líder y administrador EZ.	José de Jesús Rodríguez Lara alias Chumoy Zombie Master, Dirección General Zombie Walk MX.
<i>CONTRIBUCIÓN "Z":</i>	Ejército Zombie (EZ).	Zombie Walk MX.

Diseño: Xochipilli Tovar G.

En medio del ambiente lúgubre del museo de arte experimental Ex Teresa Arte Actual, 5 chicos se ubican sentados en círculo, como en los tradicionales aquelarres de antaño, sometidos a movimientos corporales constantes por la aspereza del suelo, dispuestos a contar su trascendencia dentro del fenómeno "Z".

"Yo soy Enrique, tengo 22 años y soy pasante de la carrera de Psicología en proceso de titulación" se presenta un chico de anteojos, algo ensimismado.

"Soy Jesús, tengo 17 años y curso el bachillerato en la UNAM", quien porta con una sonrisa de oreja a oreja, una manta extendida con el logo de Ejército Zombie.

"Mi nombre es Erick, tengo 23 años y soy estudiante de la carrera en Psicología", declara un joven alto de aparente temperamento sosegado.

"Yo soy Missael, tengo 25 años y soy diseñador gráfico" dice un joven con un implícito parecido a Guillermo del Toro, según expresó el mismo George A. Romero cuando se conocieron.

“Yo soy Nathanael, tengo 36 años y trabajo en Sony como ingeniero de soporte en sistemas” confiesa con suma afabilidad el más parlanchín de los 5.

En otro espacio-tiempo no tan distante, el insigne Chumoy Zombie Master, quizá el personaje más popular dentro de la escena “Z” en el D.F., con una actitud desinhibida, detalla su travesía “Z” cargada de intensas satisfacciones y profundas emociones:

“Mi nombre es José de Jesús Rodríguez Lara, tengo 29 años, estudié Ingeniería Eléctrica Electrónica en la Fest Aragón UNAM; no me he titulado pero estoy haciendo mi segunda carrera en Administración en la UAM Azcapotzalco.”

EL ORIGEN

“Ejército Zombie, mejor conocido en las redes sociales por sus iniciales EZ, nace de un foro que se llamaba *Zomicz*, que fue el primero de la idea de empezar a recopilar todo el material de zombis en la red, pero desafortunadamente ese foro desapareció, entonces Missael y los demás muchachos decidieron formar Ejército Zombie (EZ) como un foro en el 2009; en ese foro empezamos no sólo a echar relajo, sino a recopilar todos los cómics de zombis, traducirlos, así como libros, películas, series... entonces ya llegó un momento en que dejamos de hacerlo foro porque llegó Facebook y Facebook pues mató a los foros y decidimos hacerlo un blog y hasta la fecha es el blog de habla hispana con mayor contenido en la web de lo mejor y lo peor sobre zombis” describe Nathanael.

“Cuando vi los videos de las primeras *Zombie Walk* en Estado Unidos, me puse a investigar y me enteré del movimiento *Zombie Walk* que había nacido por el 2001 en Sacramento, California y que lo hacían primero para promover un festival de cine; había quienes lo hacían como homenaje a George Romero porque tenía su película *Land of the Dead* (2005) y había dejado 20 años de hacer películas, entonces hicieron un mega festival en Pittsburgh donde invitaron a la gente que saliera como zombi a puntos representativos donde él filmó sus películas y así tomó mucha popularidad en

Estados Unidos y empezaron a surgir en algunos casos con alguna causa social y se empezó a expandir como un virus... y yo dije ¡ay, ojalà un día en Mèxico alguien la haga y yo pueda estar ahì!” relata Josè de Jesùs, cuya historia para convertirse en líder de una marcha zombi, tuvo su origen en las redes sociales:

“En el 2007 tenía mi *Hi5* (red social) que ya tenía seguidores porque yo siempre tenía como temática a los zombis y Chumoy ya tenía su propia esencia; se supone que un Chumoy es una raza alienígena que viene a conquistar al mundo y que los vuelve zombis a todos. Por esto, yo tenía mis seguidores en *Hi5* y tenía algunos amigos que eran muy frikis y hacían *cosplay* (subcultura creada en el juego de roles donde sus participantes o *cosplayers* usan disfraces y accesorios que representan personajes de còmics, anime, manga y videojuegos) e iban a convenciones; y un día uno de ellos me dijo “oye, estamos haciendo un grupal para ir a la TNT (exposición del manga y còmic), queremos ir a concursar con un grupal de *Resident Evil* y a ti que te gustan los zombis, hèchanos la mano, tÙ sabes de eso.” Y desde ahì fue de... ¿y si mejor hacemos la primera marcha zombi?... 10 días antes de la TNT.”

“Mis amigos se encargarian de invitar a todos sus amigos *cosplay* para que fueran de zombis, iban a conseguir publicidad y bla, bla, bla. Yo mandè la invitación a màs de 1,500 amigos en mi *Hi5*” recuerda Josè de Jesùs.

“La primera marcha fue el 1 de noviembre por el día de muertos, pensamos que era *muy a doc* y nos encontramos con un choque cultural, no fuimos muy bien recibidos, la gente nos gritaba herejes, adoradores del Diablo y otras cosas. Total, llegaron entre 40 y 50 personas que yo no conocía pero que tenían el mismo gusto por los zombis y que algunos se han hecho hasta grandes amigos. Llegamos a la TNT y fuimos un fenómeno.” - cuenta entusiasta el señor Zombie Master - “Quedamos super contentos, felices, y con esa experiencia, ahora quería una marcha zombi como las que había visto en *Youtube*. Fue de OK, ¿què necesito para una marcha zombi?.”

INQUEBRANTABLE REALIDAD

“¿Qué necesito para que pueda tomar las calles y no me metan al bote?, no pues para eso, mi mejor amigo, porque está estudiando Derecho; necesitamos un logo, ¿quién está estudiando Diseño que conozcamos de la prepa?, no que fulanito; oye ¿ya aprendiste a hacer esto o aquello?, ¿me puedes echar la mano?; necesitamos a alguien que nos ayude con prensa, publicidad, comunicados, ¿quién está estudiando eso?, OK, Mily está estudiando Periodismo, oye Mily ¡qué pex!, mira ya hicimos esto pero queremos hacerlo más grande, ¿le entras?” prosigue Rodríguez Lara.

“Realmente el primer *crew* y algunas de las cabezas que aún siguen fueron amigos de la prepa con los que nos llevábamos super bien y que cada quien había tomado carreras diferentes. A algunos esto les ha servido como currículum, otros lo han dejado porque les ha ayudado a conseguir trabajo y eso que nosotros lo empezamos como juego, como hobby, por pasión, este es un proyecto de fans para fans” expresa José de Jesús.

En el caso EZ, cuyo proceso reside en el mundo *online*, su acción se ajusta un tanto diferente: “de hecho, tenemos mucha ayuda, inclusive de otros Estados o países. Cecilia desde Argentina se encarga de subir todo lo que encuentre de películas, juegos; desde España, Mari nos ayuda con los libros; un chileno que se llama José nos ayuda con muchísimas películas raras; Erick Cabrera desde Veracruz nos apoya con traducciones y así mucha gente y todos los que quieran compartir nos pasan los links o los hacemos que nos ayuden con traducciones por ejemplo” sostiene Nathanael e inmediatamente, Missael toma la palabra:

“Nathanael sería la parte más fuerte de EZ porque se encarga de lo administrativo, él es quien aporta el dinero porque es el único que trabaja realmente en serio, sin su dinero no tendríamos dominio del blog y también es líder, dice qué se hace y que no en la página. Yo, Missael, soy el que la fundó y quien diseña la web, el que hace algunas dinámicas o el que empieza a contactar gente, por ejemplo ahorita con *The Outbreak*

Mèxico y los demás son los *groupies* (risas); ¡no!, son el *staff*, por ejemplo, Enrique es administrador, apoya en algunos eventos y en sí todos, en lo que puedan hacer en sus ratos libres, es con lo que nos ayudan.”

Otro equipo que está provocando mucho ruido en las redes sociales ligadas al fenómeno “Z”, es el dúo liderado por Diego Nishimura, licenciado en Arquitectura por la Universidad del Valle de México, y Christian Ezquerro, especializados en la arquitectura verde y sustentable a través de técnicas americanas y de bioconstrucción, con su iniciativa *The Outbreak México*.

“Llevamos la ficción a la vida real. Queremos transmitir la inseguridad que se sentiría si estuvieran en una misión de videojuego”, explicó a *Publimetro* Diego Nishimura, creador de esta nueva atracción.”

“El juego se trata de una misión en la que un grupo de diez sobrevivientes deben cumplir misiones en un área cerrada de más de mil 500 metros. Adentro les esperan sorpresas y ataques que les impedirán sobrevivir. “Es un juego de equipo, cada uno debe estar al pendiente de sus compañeros y estarán equipados con réplicas de armas reales con balas de *gotcha*”, agregó Christian Ezquerro, también creador del juego real” publicado en el artículo *The outbreak, para vivir una experiencia de videojuego en la vida real*.

“Aquí, un grupo de 30 zombies esperarán el momento adecuado para atacar a los jugadores, quienes utilizarán un chaleco equipado con velcro que, al despegarse, simula una mordida de zombi. (...) Todo el equipo necesario para este juego fue creado a la medida, ya que no hay una atracción similar en ninguna parte del mundo” asegura el artículo *The outbreak, para vivir una experiencia de videojuego en la vida real* para el periódico internacional *Publimetro*.

The Outbreak México maneja precios de \$320 en funciones especiales para menores de edad y \$380 para adultos en su Capítulo 1 que estará disponible durante un año; y acorde a la respuesta de la gente, para su siguiente año se pretende abrir el Capítulo 2,

donde la dificultad del juego será mayor, hasta un Capítulo 3, donde los *zombinfectados* harán lo imposible por quitar las vidas a los participantes, y quienes sobrevivan hasta el final, se llevarán un premio en efectivo, según lo declarado por los creadores de esta hiperrealidad en entrevista con Ejército Zombie.

Con el sueño de convertirse en un parque de atracción internacional, el objetivo de *The Outbreak México* acorde a lo citado en su página de Facebook es “crear un centro de entretenimiento con una producción de altura que satisfaga al 100% las expectativas de los jugadores y supere cualquier otra forma de interacción en este ramo.”

“Umberto Eco (1973) propone el concepto de *hiperrealidad* para referirse a las construcciones que pretenden ir más allá de lo real por el simulacro, como los parques temáticos *Six Flags*, *DisneyWorld* y *Futuroscope*. Las Vegas es un espacio hiperreal que imita los grandes monumentos del mundo en una ciudad del desierto de Nevada” se afirma en el artículo web *Hiperrealidad y Metarrealidad* de la revista UNAM.

Si cada vez es más común para el *Homo Sapiens* crear y recurrir a hiperrealidades para tener un aliciente que propicie soportar la realidad que lo engloba, ¿por qué acceder a hiperrealidades tan grotescas que evoquen el fin de la humanidad a través de devoradores de carne en vez de atraer imaginarios más “aspiracionales”?

Al respecto, el filósofo canadiense Charles Taylor opina que “por imaginario social (...) pienso más bien en el modo en que imaginan su existencia social, el tipo de relaciones que mantienen unas con otras, el tipo de cosas que ocurren entre ellas, las expectativas que se cumplen habitualmente y las imágenes e ideas normativas más profundas que subyacen a estas expectativas (Taylor, 2006a: 37).”

Tal vez el ser humano actual aspire a un imaginario social sin expectativas debido a que en su mundo tangible, estas son inalcanzables para la mayoría, y en un deseo fortuito por desprenderse del concepto “sociedad” que le impide ser, la hiperrealidad animal, fantástica y al límite sale al rescate; así es como “los nuevos modos de alienación en nuestras sociedades democráticas van ligados a la creación de

determinados imaginarios sociales acerca de lo que sea nuestra libertad” especifica el Doctor Lucena.

“Para Baudrillard (1978, 26) el simulacro de Disneylandia “existe para ocultar una simulación de tercer orden: Disneylandia es presentada como imaginaria con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto la rodea, Los Ángeles, América entera, no es ya real, sino perteneciente al orden de los hiperreal y de la simulación. No se trata de una interpretación falsa de la realidad (la ideología), sino de ocultar que la realidad ya no es la realidad.”

¿Entonces la que se considera nuestra realidad es a fin de cuentas una hiperrealidad de la que se puede elegir ir y venir sin saberlo?, ¿gozar de otras hiperrealidades zombificadas, como Zombiecausto, salir y volver a ellas como se nos plasca, incluida nuestra realidad tangible, que siendo invención humana, también podría tratarse de una hiperrealidad?

“Zombiecausto es una carrera con obstáculos y zombis, nace en el 2012; ya existían carreras en otros países desde hacía tiempo, la más conocida es *Run For Your Lives* en Estados Unidos; básicamente es un recorrido de 5 kilómetros en alguna zona boscosa donde llevas un cinturón con unas tiras que son tus vidas, vas a cruzar obstáculos pecho tierra, enlodarte, meterte al agua, saltar una pared, escalar... y zombis, que en cualquier momento te pueden salir, perseguirte e intentar quitarte tus vidas. El reto es llegar a la meta o a la zona segura con una de tus tiras para ver si sobreviviste. La gente nos lo pedía y fue de OK, vamos a hacerlo, si tanto lo piden hay que darles gusto, hay que escuchar a nuestra gente” cuenta Jesús Rodríguez Lara.

Y cuando una marcha zombi apela por sus propios valores y reglas, ¿podría constituir con base a ellas, sus propias expectativas hacia un imaginario social?:

Referente a ello, José de Jesús cuenta que “para el 2008, en la segunda marcha, surgieron los valores zombi, porque una marcha debe abanderar algo, por algo es una

marcha. Con decirte que hemos contagiado a otros países como Colombia, Brasil y a otros Estados con estos valores:

*Zombie Walk México va a marchar por la tolerancia,
porque un zombi no agrede a otro zombi.*

*La no discriminación,
porque un zombi muere parejo.*

*Y la integración,
porque un zombi no mata, hace un nuevo zombi, hace un nuevo amigo.”*

“Para el 2009, pensamos que había que hacerlo formal, pues una marcha que no toma el Zócalo no es marcha, y empezamos a tocar puertas en escuelas de maquillaje, para publicidad, flyers, carteles, contribuir con una causa social: vamos a empezar a pedir alimentos, registrar el nombre *Zombie Walk* oficial como nuestro y la seguridad, porque la gente es nuestra responsabilidad porque nosotros los estamos convocando: vamos a pedirle apoyo a la delegación Cuauhtémoc, donde pues realmente no necesitas permiso para hacer una marcha porque es tu derecho constitucional, pero nosotros siempre hemos metido un escrito donde les avisamos que vamos a tomar las calles tal día, tal hora y necesitamos su apoyo con protección civil, que nos manden unas patrullas para salvaguardar a la gente que va con nosotros... y sí, empezaron a mandar una patrulla adelante, otra atrás, desde el monumento a la Revolución hasta el Zócalo, junto con las reglas del buen zombi porque controlar a la gente es muy complicado, no les puedes decir “no hagan esto” porque lo hacen, por eso hicimos las reglas del buen zombi que están en nuestro Facebook, que entre risa y cosa seria, los vas educando para ser un buen zombi:

Un buen zombi desayuna antes de salir de su casa por lo cual no te puedes comer a los transeúntes.

La fuerza de los zombis está en su número, evita separarte porque un zombi solo es vulnerable.

*Un buen zombi siempre apoya al zombi de a lado.
Para caerte muerto no necesitas alcohol ni enervantes.
Buscamos cerebros, no destrucción.
Atiende las indicaciones de autoridades y guías zombis.
Un buen zombi también apoya, lleva tu kilo de arroz, etc.”*

Sin saberlo, EZ y *Zombie Walk* MX comparten esa actitud que podría describirse como inquebrantable por parte de sus respectivos equipos: clave para el éxito que aún ambas contribuciones “Z” mantienen, y que a pesar de no contar con gente propiamente especializada o contratada, han aprendido a lidiar con los obstáculos de lo que en principio, ellos concebían como un juego.

“Nosotros también integramos reseñas de cómics, juegos, películas, nuestros propios cortos... le hacemos de todo porque como no hay dinero para contratar gente, le entramos a todo, no somos profesionales de nada pero todo esto lo hacemos por amor a los zombis y a la amistad; porque si quieres hacerlo como negocio...” expresa Missael; - “...podría funcionar pero tendrías que dedicarte 100% a ello” - interviene Nathanael.

BUSINNESS Ò BUZINEZZ

“Los costos de producción crecen con cada marcha zombi porque necesitas carpas para la zona de maquillaje y no esté la gente en el Sol, necesitas algo para distraerlos, un concierto, un evento extra, necesitas radios para estar comunicado con tu *staff*, playeras, gafetes para que nos identifique la gente, logística, comida del *staff*, renta de audio y plantas de luz, megáfonos, muchísimas cosas de producción; no te estoy hablando de los \$1,000 pesos que salían de mi bolsa al inicio de todo esto, así que empezamos a venderle el alma al Diablo, empezamos a buscar patrocinadores y porque ahora sí necesitábamos permiso de la delegación para poner las carpas y plantar algún evento extra en el Monumento” explica José de Jesús.

“Todo empezó como un hobby, no como un negocio; todo se puede descargar de manera gratuita... hay otras cosas que no son gratuitas como algunos libros que los autores nos han contactado y nos piden que les hagamos promoción, pero pues realmente son libros muy baratos; sin embargo, de las descargas te dan centavos y de ahí se autosustenta la página; o nos han contactado para publicidad algunas veces, que por decir, el baner publicitario que tenemos en nuestra página me contactò, y ellos me dijeron que si nos interesaba poner un baner y me daban 100 dòlares por un año, yo les dije que sì y nos depositaron ese dinero en una cuenta de *Paypal* y de ahí se paga que las playeras con el logo de EZ, comida del *staff* después de algún evento, las mantas o para comprar otro año de dominio de la página” esclarece Nathanael; - “esa ganancia no es para sobrevivir, es màs que nada para que la página no caiga” adhiere Missael.

En el caso particular de Zombiecausto, Jesùs Rodríguez Lara apunta que: “de entrada, aquí sì hay que cobrar porque en toda carrera se te da tu playera, tu número de corredor, se te da la hidratación, tu cinturón con las vidas, los obstáculos durante el recorrido, el maquillaje de los zombis, alquilar el lugar para cuestión de seguridad, ambulancias, grupo de paramédicos en ruta, radios, comida del *staff*, son gastos en verdad y haciendo cuentas, en serio, para que fuera negocio, tendríamos que cobrar \$500 la entrada.”

Los pases Zombiecausto 2013, llevado a cabo en el Parque de los Ciervos, Atizapan, estuvieron a la venta en \$450 el de sobreviviente, \$250 el de zombie y \$500 VIP que incluyò sobreviviente y zombie.

“*Zombie Walk* y Zombiecausto, a pesar de que somos de la misma familia, son eventos totalmente diferentes, eventos para targets diferentes. *Zombie Walk* no va a perder su esencia de evento gratuito, de apoyo con bancos de alimentos como *Alimento Para Todos I.A.P.*, ellos son transparentes, nos encanta colaborar con ellos. La idea es seguir trabajando la esencia de *Zombie Walk*, pero también tener el proyecto que nos genere ingresos, lucrar con Zombiecausto y con otros proyectos que

traemos surgidos de ideas que salieron de *Zombie Walk*, pero que por cuestiones económicas y que no podemos meter en *Zombie Walk* porque van en contra de sus valores y para que no pierda su esencia, la vamos a dirigir para el otro lado, que propiamente es *Zombiecausto*” dilucida Josè de Jesùs.

“Igual no deseamos tener tanta publicidad porque es un hobby, es algo que nos gusta y que le gusta a mucha gente; a veces es molesto entrar a una página y que no cargue porque te abre 10,000 banners de patrocinadores y así como está, EZ, sin fines de lucro, ha sido tan buena página que ya nos estamos expandiendo al género de horror en general, ya hay una subweb de EZ horror en general y ya hay bastantes películas de clase B” cuenta Nathanael.

“Y eso es porque no a todos les gusta nada más los zombis ¿no?” – continúa Missael al poner en perspectiva su estrategia de mercado – “y pues hay gente que se aburre de estar viendo lo mismo, hay gente que nada más entra por la moda del zombi y dice ¡no pues las conociditas! y luego dice ¡ay ya me aburrí!, se van de la página y ya no regresan, lo que hacemos con este plus de horror en general es que sigan entrando, ¡ah pues hay zombis pero también hay horror! y dijimos vamos a ponerla para que se entretengan con más cosas.”

“El gran reto de nuestras vidas de los cabezas que somos ha sido *Zombiecausto* y al igual que nos pasó con *Zombie Walk*, somos la primera carrera zombie en México; sin embargo, nos hemos percatado que para que sea redituable, debemos enfocarnos todos a esto y sacarlo, que se traduce en que el 90% de la gente que está metida tendría que dejar sus empleos para darle duro a esto y podamos levantarlo” concluye Jesùs Rodríguez Lara.

RECONOCIDOS POR EL MUNDO

“2010 marcò todo... dejó el hobby, el juego, el disfrute atrás, y te puedo decir que del 2010 para acá, ha sido presión, responsabilidad, trabajo, compromiso – suspira el

señor Zombie Master; - viene *The Walking Dead* y de repente, ¡pum!, no llegaban únicamente jóvenes con tendencia a alguna tribu urbana como los años pasados, sino familias completas, padres con niños, chavitos, la abuelita en silla de ruedas, la señora embarazada con una manita saliendo de su vientre como si fuera el bebé zombi, gente de todo, de todo, gente que iba de barrendero caracterizado como zombi y que en verdad era barrendero hasta gente con baro que siempre traen los mejores maquillajes con un costo de hasta \$10,000.” – refiere con sorpresa – “Extraoficialmente, ese año rompimos el récord *guinness* porque fueron más de 5,000 personas cuando el récord oficial estaba en 4,500 y pico en Seattle y dijimos ¡hay que hacerlo oficial!”

EZ, en su caso, se ha percatado de los siguientes resultados en su target: “Actualmente nos siguen todo tipo de gente por la moda, desde gente acá bien punk, darks o hardcore hasta gente bien fresca y reggaetoneros. En la página de Facebook, cuando eres administrador, te dice las edades de la gente y hay desde 13 hasta 60 años, no sé si sean de verdad todos, pero lo que más abunda son de 13 a 30 años” elucida Missael.

“Todo mundo piensa, si rompes un récord *guinness* te dan dinero, ¡pero no!, tú debes de pagar por el récord. Hay 2 formas de que te den el *guinness*, la barata y la no muy barata; como ya existe el récord *la concentración más grande de zombis en un lugar*, debes de solicitar qué es lo que te piden de prueba y decir cuándo lo piensas romper, qué piensas hacer, bla, bla, bla y te mandan un listado de especificaciones para que cumplas con todo lo que te está pidiendo *guinness* con pruebas fotográficas, video, registros y se los mandes para que ellos lo revisen; mandárselos físicamente a la central de *guinness* en Inglaterra o a su filial en Nueva York... y paquetería no es barata; y la otra es traer a un juez de *guinness* quien verifica los estatutos, las cosas y te dice sí o no. Para traerlo debes costear su transporte, hospedaje, comidas y 5,000 libras... e incluso ahí en sus faxes te dicen “romper un récord *guinness* no te da un premio económico, no te hace poseedor de algo más que tu registro de *guinness* y por la cantidad de récords en el mundo, no te aseguran aparecer en el libro” menciona con impotencia José de Jesús.

“Para el 2011 hicimos un registro para agilizar las cosas en nuestra página web para tener todos esos registros impresos de la gente que participò, tuvimos 9.000 y pico de registros físicos, aunque registros en la página fueron 15,000 y ese día fueron más de 12,000 personas. Juntamos todo lo que teníamos, fotos, registros, video, lo mandamos, se tardan de 3 a 6 meses en verificarlo, estábamos peleando el récord ese año también con Australia pero según *guinness*, las pruebas no son contundentes porque no cumplimos los parámetros de que la gente debe estar cercada por los 4 lados en un área cerrada, el área delimitada no cumple con lo especificado y por ese detalle, no nos dieron el récord oficial. Necesitamos un patrocinador que pague y que venga el de *guinness*... y afortunadamente tampoco se lo dieron a Australia. A todo esto, para el año siguiente, 2012, nada más fijate, llegaron más de 35,000 personas... o sea... un mar de zombis.”

VISIONARIOS VIRULENTOS

“Quiero hacer nuevas secciones que no voy a decir porque quiero que sean sorpresa, pero espero que la gente se involucre más con EZ porque va a ser totalmente interactivo, nada más que estoy estudiando como programarlo para hacerlo y quiero hacer un programa en *Youtube* semanal tipo periodístico, como reseñas, recomendaciones, etcètera y también quiero hacer que EZ ya estè en otros idiomas porque estaba viendo que nos visitan de Àfrica, Asia, Rusia y Australia” cuenta con entusiasmo Missael.

“Nos costò mucho tocar puertas y que creyeran en nosotros. Actualmente, no te voy a negar que de los patrocinios de *Zombie Walk* nos llevamos como \$4,000 o \$5,000 para las cabezas, pero con eso ni rinde. Todo esto lo seguimos haciendo porque, para mì, me llena a otro nivel, mi satisfacción es más por dentro; *Zombie Walk* me ha dado las satisfacciones más grandes, como el haber conocido a Romero, el reconocimiento de la gente para con Chumoy *Zombie Master* y el que me obligara a cambiar mi personalidad introvertida; puedo presumir de una doble vida gracias a ello” comparte Josè de Jesùs.

El éxito para EZ y *Zombie Walk* MX se ve reflejado en el reconocimiento de la gente, no sólo en el D.F. y el resto de la República Mexicana, sino en el extranjero, aunado a una trascendencia que les asegura que cuando el ciclo del muerto viviente llegue a su término, ellos aún serán recordados, no por haber contribuido con una moda, sino por haberse comprometido con su monstruo favorito y haberlo catapultado en sus propios proyectos independientes a través de un gran proceso de trabajo, que aunque no es remunerado económicamente lo suficiente para mantenerse de ello, encuentra su complacencia en aspectos que ellos catalogan como mucho mejores.

“No es posible hacerlo solo, nosotros lo hemos logrado gracias a que fans del mismo género se han acercado y pues no somos egoístas con esto ¿no?”, - “EZ es una página de amigos que les gustan los zombis para amigos que también les gustan los zombis” agrega Missael -, “no lo concebimos como un proyecto personal, sino como comunidad, y eso ha funcionado” concluye Nathanael.

“Ha habido veces que lo he mandado todo a la fregada, la última vez 3 meses me desaparecí, así de ¡ya hasta aquí, estoy harto de los zombis!... va a ver días en que los vas a odiar y que no vas a querer saber nada de ellos, así que realmente tienes que amarlos; ahí radica nuestro éxito” confiesa José de Jesús Rodríguez Lara.

“El zombi no tiene una enfermedad, está muerto, deambulando, y la idea de deambulación hoy en día es muy buena, somos seres deambulatorios, me puedo pasar horas en Internet buscando nada y encontrando todo”, finaliza el escritor Fabrizio Mejía Madrid en la conferencia “El retorno de los muertos vivientes” y el éxito de la “literatura zombi” como parte de las actividades del *Hay Festival* en Jalapa, Veracruz.

PLAN B

“Yo creo que dentro de algunos años volverá a ser para un grupo “selecto”, como para los frikis como era antes. Yo creo que la serie de *The Walking Dead* no va a durar mucho tiempo porque la están novelizando mucho y cuando se acabe la serie, mucha gente va a desaparecer. En cuanto a historias y eso, pues nunca se van a acabar, igual van a ser repetidas pero contadas diferente y a muchos les va a gustar y a otros no” visualiza Missael, fundador de Ejército Zombie, al ser cuestionado sobre el futuro del muerto viviente.

“En realidad, lo que podemos ver son más bien ciclos, de irs y venires, de necesidad de identidad, de mayor seguridad. (...) No puedes realmente decir “èsta es la meta y hacia allà vamos con este fenómeno” o “se va a terminar de esta manera”, sino que nos movemos mediante procesos que a veces son cíclicos, a veces subimos y bajamos, son momentos donde tienes picos y regresos” manifiesta el Dr. Rolando Díaz Loving.

La cultura es cíclica entonces; en ese caso cabe la posibilidad de que el hecatombe infectado pueda tomarse un descanso cuando su era termine, y en un tiempo indefinido, retornar transformado, completamente adaptado al futuro que le solicite volver, así como sucede con las tendencias de la moda, los géneros híbridos en la música o las teorías de cualquiera de las ramas estudiadas por el *Homo Sapiens*, que son continuamente retomadas para anexar o disputar nuevos descubrimientos; ¿cuál sería el impedimento para que no pasara lo mismo con el bestiario imaginario del ser humano?

“Lo que no hay que olvidar es que es una moda, no es una cosa que vaya a quedar permanentemente, así como sucedió con el hippismo, donde la mayoría de los jóvenes querían ser hippies, o el movimiento punk o las tribus urbanas, donde hay factores de cohesión que buscan manifestarse, pero que a fin de cuentas son contraculturas que

tienen en el fondo una esencia de protesta a la realidad, una realidad opresiva, sin alternativas, caòtica y compleja” expone el Doctor Roberto Bermùdez.

“El futuro del fenómeno “Z” puede ser la creación de una contracultura que también va a depender de las orientaciones sociales, pues los fenómenos que se mantienen más tiempo, perduran cuando las sociedades son más bien reflexivas históricas. (...) El fenómeno de la búsqueda de la identidad es lo que persiste, es lo que lo hace universal; cuál es el grupo, cuáles son sus características, qué es lo que van a proponer, eso es lo que va cambiando de un momento a otro” añade el profesor Loving.

“Este boom tiene dos caras. Se hacen más cosas, tiene más repercusión. Pero también se corre el peligro de que se pierda la esencia del movimiento original. No obstante, no creo que esto vaya a pasar como ha ocurrido con los vampiros y la saga *Crepúsculo*”, explica López Jara, editor de Minotauro y Timun Mas Narrativa.

“Actualmente la figura del zombi está siendo sobreexplotada, ha dado muchísimo y aún puede dar más, y aunque no lo creas, yo siento que 5 años de zombis aún nos esperan” asegura José de Jesús Rodríguez Lara, fundador de *Zombie Walk México*.

Y LA SEDE ES PARA...

“Yo auguro que como en 4 años aproximadamente, el monstruo que ocupará el lugar del zombi será el hombre lobo, ya me dirás si tuve razón o no” asevera Carlos Camaleón, fundador del *Original Zombies Fest México*.

“Creo que los zombis han masificado a tal punto su presencia en la cultura popular que los OVNI's están en riesgo de desaparecer, yo creo que habría que hacer una campaña, instigar a nuestras autoridades culturales a revivir el asunto de los OVNI's” opina Hernán Bravo Varela, escritor, poeta y empedernido de la Ufología, en el capítulo titulado *El Fenòmeno Ovni* del programa *Final de Partida* transmitido por FOROtv.

“Creo que indudablemente el fenómeno OVNI se va a reciclar y va a gozar de una actualidad una vez pasada la amenaza del virus zombi, porque justamente si algo tiene el fenómeno OVNI es que no llegó a su replicación viral, es decir, los zombis sí, otro tipo de fenómeno, me parece que sí llegaron y se apuntalaron bien en las redes sociales y en las nuevas tecnologías, los OVNI no pasaron por ahí, pero les va a llegar algo que creo estamos gozando ya desde ahora, como el cha, cha, cha, el *kitsch*; creo que revestirán muy pronto una oleada OVNI” persiste Hernàn Bravo.

Mientras si es uno u otro, Jorge Fernández Gonzalo, autor del libro *Filosofía Zombi*, recalca que el fin del hecatombe infectado tal y como se experimenta actualmente, se deberá a “su propio desgaste. Hay productos que son bastante “tradicionales”, entre comillas, es decir, que siguen sin innovaciones extremas a las líneas de George Romero y que muestran un personaje similar, y que a pesar de ello triunfan aún en la pantalla. (...) Sin embargo, hay otros productos que nos muestran divergencias con respecto a este modelo y que nos indican que pronto acabará el caudal de obras sobre estos muertos vivientes.”

”Es una cosa muy curiosa cuando uno lee entrevistas con Max Brooks, que cuenta, por ejemplo, que tiene una casa en Colorado, ubicada en un punto alto. Y dice que la tiene en caso de que el Apocalipsis zombie se desate, así él podría huir a esa casa y, según eso, por el puro congelamiento, por la pura nieve, se van a morir todos los zombies. Dice que la casa tiene puntos especiales para poder disparar desde ahí. Acepta que es exagerado, pero por si acaso. Aquí lo interesante, creo, es que el éxito de los zombies reside precisamente en su posibilidad” comparte Rafael Villegas en el artículo *Esos Zombies que Somos* de la revista digital *Replicante*.

Con esta posibilidad andante, que tienta a nuestra realidad tangible, es difícil aún para los expertos en el tema predecir cuándo y cómo será la expiración “Z”. El fenómeno ya ha llegado a su clímax a través de todo lo mercadológicamente posible: como *blockbuster* en la taquilla cinematográfica, *bestsellers* en la industria editorial, series de televisión con altísimos ratings y cortometrajes que evocan al zombi desde el drama

hasta la comedia, blogs especializados y videojuegos al por mayor. Con dichas referencias, es factible determinar que después de haber llegado a la cumbre, lo que sigue a continuación para el monstruo favorito de nuestros tiempos, es su descenso.

CONCLUSIONES

*Ser o no ser, esa es la cuestión (...)
morir (...)
y poner fin al sufrimiento y a todos los males
que son herencia de la misma carne.*

*WILLIAM SHAKESPEARE,
Hamlet.*

Desde su primera transformación para incursionar en el mundo posmoderno, el zombi ha conquistado a todo aquel que se deje morder por su esencia: desde niños fascinados con *Plantas vs Zombies* hasta gente mayor que recuerda con nostalgia *La Noche de los Muertos Vivientes*; sin embargo, el fenómeno “Z” ha sido máxime entre la juventud de clase media baja y clase media alta comprendida en la capital mexicana.

Este nicho ha encontrado en dicho engendro, una identificación propicia de su sentir ante el mundo que los rodea. Este fenómeno ha sido posible gracias a jóvenes que en su mayoría, rondan la segunda y tercera década de sus vidas y que abarca una generación que a nivel mundial ha sido catalogada como *Millenials*, *Generación Y*, *NI-NI*, entre otros tantos.

Acorde a lo citado por el Dr. Rolando Díaz Loving, “la juventud también es un concepto que nosotros desarrollamos; la clasificación nos ayuda a entender el mundo de una manera más clara, para que las cosas sean más sencillas, pero no necesariamente la clasificación es representativa de lo que está sucediendo en la realidad (..) hay toda una diversidad, ahí tienes algunos niños que aprenden la sexualidad muy temprano, otros que cumplen 40 años y sale la película *Virgen a los 40* (2005); hay mucha mayor variabilidad.”

“Hay una tendencia general en los jóvenes donde ya no les asombra nada, entonces hay como una recreación de este tipo de historias, imágenes que ahora ya no son impactantes porque a fin de cuentas la vida real es peor, por lo que los zombis son ya algo más cotidiano. Esto es un asunto de moda también. Las modas las encuentras hasta en las comidas, por qué no en el cine, ¿no?” opina Ximena Perujo, jefa de programación en Fílmoteca UNAM.

“Todo esto del zombi se toma como moda por parte de los medios de comunicación, los monopolios, la publicidad, el sistema capitalista que todo lo que toca lo convierte en mercado, que ven que gusta, entonces lo promueven ampliamente” concierne el profesor Roberto Bermúdez.

No obstante, en el artículo web *Tendencia Zombi Refleja Insatisfacción Cultural: Sarah Lauro* de la Agencia Informativa Multimedia *México Media Service*, esta propensión hacia el muerto viviente a nivel global, tiene una mayor disertación al respecto: “los zombis se han convertido en una moda mundial, sin embargo, para la profesora de la Universidad de Clemson, Sarah Lauro, esta tendencia no es nada casual sino que refleja un nivel de insatisfacción cultural y agitación económica. (...) Cuando los seres humanos se sienten vulnerables muestran fascinación hacia los zombis y aseguró que los hechos lo demuestran pues “cuando atravesamos crisis económicas, la vasta población se siente vulnerable... Ya sea hacerse los muertos... o mirar un show como ‘The Walking Dead’ le proporciona a la gente una gran variedad de escapes.”

“Sin embargo, - se prosigue en dicho artículo - la muestra de insatisfacción no siempre es una expresión consciente de ese sentimiento de frustración: “si uno le preguntara a los participantes, dudo que todos estén muy conscientes de lo que están diciendo cuando se ponen el maquillaje de zombis y participan.” – apuntó Lauro - “Para mí es una alegoría tan obvia. En cierto modo nos sentimos como muertos.”

El fenómeno “Z”, a diferencia de alguna tribu urbana que manifiesta el deseo de pertenencia e identidad, a diferencia de algún movimiento con causa como el Movimiento del 68 o más recientemente el Movimiento YoSoy132, o a diferencia de una contracultura como el anarquismo, ha jugado más un rol de emprendimiento por parte de quienes lo hacen posible, “ante la situación tan caótica, tan compleja, sin alternativas y demás, siempre hay que buscar una forma de expresión que rompa con lo cotidiano, con lo cuadrado, donde los jóvenes, porque este fenómeno lo hacen los jóvenes, se identifiquen y les guste. (...) Adultos jóvenes son los que están manteniendo este fenómeno porque se están enfrentando a algo que se llama desempleo” tal como argumenta el Dr. Roberto Bermúdez.

Al respecto, el periódico *El Financiero*, en su artículo *Ofrecen Bajos Salarios a Profesionistas Calificados* concierne que “Margarita Chico, directora corporativa de Comunicación de Trabajando.com México, comenta que cada vez son más los jóvenes preparados con posgrados, cursos o diplomados, inclusive muchos con alguna experiencia en el extranjero; sin embargo, al estar más preparados exigen sueldos altos que el mercado no está ofertando. (...) Firmas de recursos humanos como Manpower, Trabajando.com y OCCMundial coinciden en que las empresas no contratan profesionistas sobrecalificados porque “salen más caros”, hasta en 50 por ciento más, que si reclutan a un técnico o un “obrero calificado”, porque tienen que pagarles un salario más prestaciones.”

Esto no es nuevo; sin embargo, pasa que en nuestra contemporaneidad, un ser fantástico y apocalíptico, que ya había hecho algunas llamativas apariciones en el siglo pasado, resurge ante tal panorama desalentador, no para jugar el rol del héroe, sino para poner de manifiesto el sentir existencial de todos aquellos que, aunque no se vean como él, se sienten como él: idos, apáticos, resignados y que encuentran su desfogue en un consumo exacerbado cuyo final, los vuelve a abandonar en su misma realidad.

“Es como la metamorfosis de los insectos, usted coje un gusano de seda y lo ve moviendo el cuerpo difícilmente, (...) se convierte en un capullo y luego en una

mariposa; ¿què ha pasado?, pues que dentro de ese capullo, al mismo tiempo que desaparecía el cuerpo y se hundía el sistema gusano, se estaba construyendo y manejando el sistema mariposa; los jóvenes tienen que construir el sistema mariposa y no lo pueden construir con arreglo a las reglas de los que son del cuerpo gusano” recrimina Josè Luis Sampedro, escritor y economista dentro del documental *Generaciòn Perdida* de la radio y televisión española RTVE.

En medio de un sistema que no permite ser a sus generaciones jóvenes, el zombi se transforma en el imaginario de apoyo, en un indignado que junto con ellos, va por la vida sin saber hacia dònde, guiado únicamente por el impulso de hallar “algo” màs.

El desempleo ante la mirada joven, no significa el “no hay trabajo”, sino que tiene que ver con la necesidad innata de dejar huella. El dinero està muy por debajo de la trascendencia, papel primordial para los jóvenes de hoy, y es que la mayoría son miembros de una cultura que no les forjà el valor del dinero, tal como expone Joan Antoni Melè, Subdirector General de Triodos Bank (Banca Ètica) en el documental *Generaciòn Perdida*, casi nunca les ha faltado lo básico para vivir y como resultado, tienen otras expectativas en mente para su futuro inmediato, como trabajar sus aspiraciones personales, sociales y de innovaciòn; y al no encontrar caminos guías en sus respectivas sociedades que los dejen volar acorde a ello, el forjarse por sÌ mismos parece ser la opción màs viable para todos aquellos que ya no quieren esperar.

Con el boom “Z”, viene un fenómeno construido màs por la tendencia artística (literatura y producción audiovisual), el entretenimiento (creación de hiperrealidades) y el mundo digital (blogs y redes sociales). Así, el zombi es reclutado en los medios de expresiòn y comunicaciòn predilectos por el target que visualiza explotarlo.

Industrias Culturales: Definiciones

Industrias Culturales	Industrias Creativas	Entretenimiento
Aquellas industrias que combinan la creación, producción y comercialización de contenidos que son intangibles y culturales en su naturaleza. Estos contenidos están típicamente protegidos por los derechos de autor y pueden tomar la forma de bienes y servicios. (UNESCO, 2000)	Aquellas que tienen un origen en la creatividad, habilidad y el talento, tienen el potencial para la creación de riqueza y trabajo a través de la generación y explotación de la propiedad intelectual (UK DCMS, 2010)	Consiste en un gran número de sub-industrias dedicadas al entretenimiento a través de medios masivos de comunicación

	Características	Actividades	Países
Industrias Culturales	Tienen una doble valoración: como expresión cultural y generación de valor	Literatura Música Teatro	México Estados Unidos
Industrias Creativas	Importancia en el diseño Incluye empresas, individuos y organizaciones no lucrativas	Programación	Reino Unido de la Gran Bretaña
Entretenimiento	Incluye espectáculos deportivos	Filme Video	Estados Unidos

9

De esta manera, se puede encasillar a los emprendedores “Z” bajo el concepto de Industrias Culturales, pues no generan el potencial suficiente para la creación de riqueza como lo hacen las Industrias Creativas, ni cuentan con el apoyo de los medios masivos de comunicación para incursionar en la Industria del Entretenimiento.

¿Cómo se han podido sustentar entonces?, ¿de dónde sacan sus armas para sobrevivir?, ¿es posible que estos tipos de contenidos culturales puedan mantenerse a largo plazo? En la web, podrían hallarse las esperanzadoras respuestas.

“Internet da a lugar a nuevas formas de creación empresarial y artística. Mientras en el mundo real se compite por bienes escasos, en la red se coopera para construir

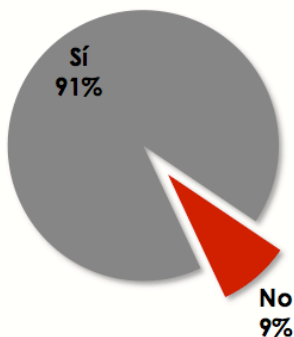
⁹ Piedras Fera, Ernesto; director general de Nomismae Consulting.
www.nomismae.net

bienes inmateriales. Individuos, empresas o movimientos sociales, se desarrollan a través de un instrumento de comunicación horizontal libre y global. Internet es una revolución tecnológica que ha impregnado la experiencia social y los jóvenes son los protagonistas” avala el documental *Generación Perdida*.

Y ahí, en el mundo digital, es donde el fenómeno “Z” en conjunto se viraliza, se expande sin tantas limitantes y juega con lo pésimo y lo mejor del zombi, aspectos que en el mundo tangible serían subestimados. Evidencias como *Ejército Zombie*, *Crónicas de Supervivencia Zombie*, *Zombie Walk México*, *Original Zombies Fest* y *Euclides: Un Cortometraje de Zombies*, *Vecinos y un Charanguito Boliviano* pueden sustentarlo.

Uso de Tecnología y Redes Sociales

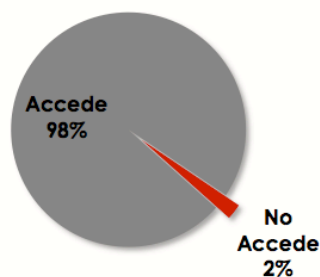
Conexión a Internet



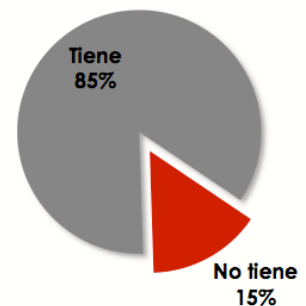
- Contar con una **conexión a internet** se ha convertido en **herramienta fundamental** para la **producción de obra artística**
- En el caso de los artistas que residen en el Distrito Federal se observa que **91% de ellos respondieron contar con conexión a internet**

- **15% de los encuestados negó contar con blog o sitio**
- Únicamente **2% de los encuestados negó acceder a redes sociales**

Redes Sociales



Blog o Sitio



Un estudio realizado por *Nomismae Consulting*, firma de consultoría especializada en el análisis y medición de la contribución económica de las actividades basadas en la Creatividad y la Cultura, arrojó un aproximado de que el 91% de los emprendedores culturales en categorías como artista visual, artista multimedia, escritor independiente/industria editorial independiente, músicos y cineastas, de entre 18 a 35 años en el Distrito Federal, mejor conocidos como *trendsetters*¹¹, hacen uso de las TIC's (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como herramienta elemental para contactar gente con intereses comunes, así como para la producción y difusión de sus trabajos, donde el 60% de ellos se oferta directamente al público, sin recurrir a intermediarios.

“Internet demuestra que la gente quiere cooperar; queremos cooperar más de lo que podemos y en el mundo de los bienes materiales, que son escasos, tenemos que competir, y tenemos que competir porque además hay leyes que favorecen la escasez para que compitamos más: por un puesto de trabajo, una beca, (...) por lo que sea; por suerte, la juventud consigue tener diaria y masivamente una gran experiencia de cooperación social a través de las redes y las nuevas tecnologías y por suerte, su vida al menos se equilibra en 2 tipos de experiencia: compito por una beca, no me queda otro remedio, pero con la misma persona con la que he competido por la beca, coopero en Internet, me da igual si lo conozco como si no, compito y coopero, y eso es una riqueza social extraordinaria porque la gente que se está entrenando a cooperar podrá implantar políticas de cooperación porque habrá descubierto el goce de cooperar y las metodologías de cooperar” declara Margarita Padilla, Ingeniera Informática y Activista en la Red en el documental *Generación Perdida*.

Los manifestantes del fenómeno “Z” expuestos en el capítulo 3 son algunos de tantos ejemplos de quienes han sido infectados lo suficiente para comprometerse a enfrentar

¹¹ Tipo peculiar de trabajadores, ni asalariados ni plenamente independientes que trabajan por proyectos de corta duración, sin contratos o en condiciones irregulares, pasando de un proyecto a otro, sin llegar a estructurar carreras. Deben adaptarse a clientes o encargos diversos, a la variación de los equipos, al distinto significado que adquieren los oficios artísticos y culturales en escenas diferentes. Los limitados ingresos y la fragilidad de sus desempeños los obliga a combinar las tareas creativas con actividades secundarias.

García Canclini, Néstor y Piedras Fería, Ernesto; *Jóvenes Creativos. Estrategias y Redes Culturales*; Casa Abierta al Tiempo. Universidad Autónoma Metropolitana; México, 2013; pág. 30.

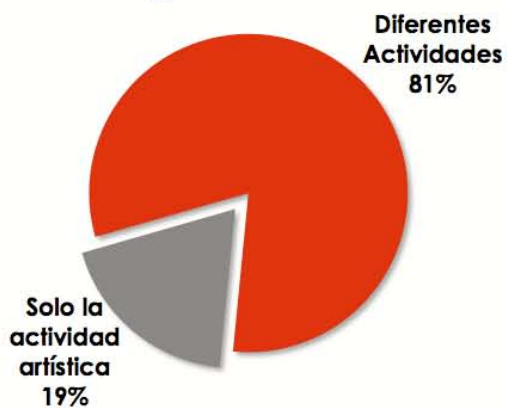
el proceso que implica emprender una idea y llevarla al mundo real, están motivados a participar y dejar salir al zombi que traen dentro y hacer a un lado prejuicios que denigran el género fantástico, SCI-FI u horror como forma para ganarse la vida y que limitan la mente creativa que aspira a hacer historia, no sólo a través del hecatombe infectado, sino de lo que más les pueda apasionar.

Tal como cuenta Christian Ezquerro, uno de los creadores *The Outbreak México*, al enfrentar comentarios como “*pero si ustedes ya tienen un trabajo bien, ¿para qué dedicarse a los zombis?*”. “En México tenemos una mentalidad muy conformista, nos quedamos en el confort; lo que nos falta, es precisamente tener fe en uno mismo” objeta el señor Ezquerro.

Sin embargo, a pesar de las ventajas tecnológicas arraigadas a estas generaciones, la carencia de una educación y cultura financiera, de planeación y autogestión, puede decepcionar rápidamente a cualquiera al no conocer los elementos propicios para convertir ese emprendimiento en un negocio, un arduo proceso que Zombiecausto por ejemplo, ha sufrido para crecer, así como también *The Outbreak México*, que aún no halla una metodología de comunicación adecuada para mostrarse con sus futuros clientes.

La ausencia de perspectiva empresarial en los jóvenes emprendedores puede ser uno de los factores clave para que el 81% de ellos consiga sus fuentes de ingreso en otras actividades que simultáneamente los ayuden a sostener sus propios proyectos, lo que significa que no están al 100% entregados a lo que aspiran; y entre los empleos más concurridos que les permiten este tipo de existencia son el rol de asistente, la docencia y/o la publicidad.

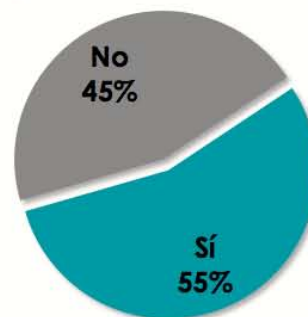
Fuentes de Ingreso



- 19% mencionó que la **producción** de arte es su **único ingreso**
- Las principales labores con las que se complementan su actividad: la **docencia**, gestión y **difusión cultural**, **publicidad**, **diseño**, y la **asistencia a artistas de mayor envergadura**

- Para determinar quiénes son los profesionistas independientes **se contempló a las personas con proyectos independientes, sin jefe, si son empleadores y si recibieron ingresos por su actividad**
- En el estudio se encontró que la Ciudad de México existe una **inclinación a desarrollar emprendimientos** y proyectos independientes

Proyectos Independientes



“Es una paradoja del desarrollo que los jóvenes tengan hoy un mayor nivel educativo que las generaciones precedentes, en promedio más años de escolaridad, una formación más amplia, y menor acceso al empleo que en otros tiempos”, a pesar de ello, “en medio de condiciones laborales más inciertas, ellos logran crearse empleos, innovan en los modos de agruparse y construir redes. Sobre todo, quienes desempeñan actividades creativas” se cuestiona el profesor distinguido de la Universidad Autónoma Metropolitana e investigador emérito del Sistema Nacional de Investigadores de México, Néstor García Canclini.

¿Quiénes deben accionar su apoyo a estas mentalidades jóvenes inspiradas en la cultura y que parecieran sentar las bases para una productividad en el mundo laboral hacia el futuro, cuando la verdad es que ya están implementándose en nuestro ahora?

Gran parte de los *trendsetters* se mueven en la informalidad, es decir, sin un contrato laboral, prestación social o seguro médico que los procure o los avale, cuando las Industrias Culturales tan sólo en la ciudad de México aportan el 8.92% del PIB (Producto Interno Bruto) y absorbe al menos una quinta parte del valor generado en la industria turística, consecuencia del efecto multiplicador de las ICC (Industrias Culturales y Creativas) acorde a lo citado en el libro *Jóvenes Creativos. Estrategias y Redes Culturales*. ¿A quiénes se deben estos sofismas de que emprender en el sector cultural aunado a las TIC`s es sinónimo de lidiar con la falta de estos derechos como trabajador?

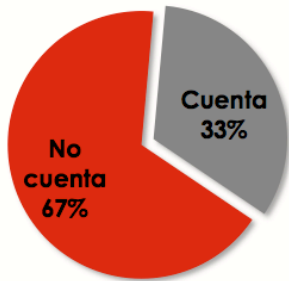
¿Es asunto acaso de la idiosincrasia, actitud y preocupación de la sociedad, que goza de la cultura “Z” a través de todas sus manifestaciones, pero que es ignorante o menosprecia el valor artístico, turístico y cultural que poseen; o sea cuestión del gobierno quizá?, que “deja la innovación a las empresas privadas, sin una política digital, sin una agenda estatal y una legislación”¹³ que se inquiete por este nicho que va en aumento y que pertenece al sector poblacional que más abunda en la República Mexicana, donde solamente un grupo élite puede cubrir todos los requisitos necesarios

¹³ García Canclini, Néstor y Piedras Fera, Ernesto; *Jóvenes Creativos. Estrategias y Redes Culturales*; Casa Abierta al Tiempo. Universidad Autónoma Metropolitana; México, 2013; pág. 16.

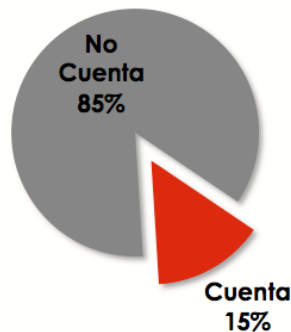
para adquirir una beca y donde sólo la mitad de los universitarios piensa en el retiro laboral.

Principales Resultados

Cuenta con Contrato



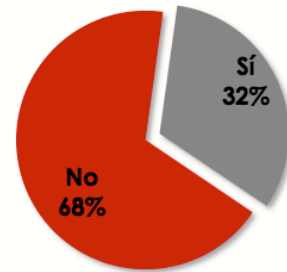
Prestación Social



Gran parte de los jóvenes creadores **carecen de prestaciones sociales** o se encuentran en la **informalidad**

- **32%** de los artistas mencionan **haber recibido algún apoyo** por parte de instituciones extranjeras y nacionales
- **55%** de ellos lo **ha recibido para producir y crear obras artísticas**, **35%** de ellos lo ha recibido para formar su **capital humano**

¿Ha recibido Becas?



14

“Estos resultados tan sólo revelan la dificultad de los adultos para comprender los procesos nuevos en los que sólo perciben carencias o rechazos (...) lo que propicia el deficiente aprovechamiento de la potencialidad productiva de los jóvenes” ejerce el catedrático García Canclini.

Con todo lo anterior, ¿qué será de las iniciativas “Z” expuestas en este reportaje cuando el ciclo del hecatombe infectado termine, está por verse. Lo cierto es que sus

¹⁴ Piedras Fera, Ernesto; director general de Nomismae Consulting.
www.nomismae.net

protagonistas viven al zombi, pues expresiones nacidas en otros países, se han superado en el D.F. con creces, ejemplos como Ejército Zombie y la marcha *Zombie Walk* MX en el 2012 lo ameritan; y por el lado de la innovación y la originalidad está *Halley, The Outbreak México, Crónicas de Supervivencia Zombie* y la pluma demencial de la *Antología Mexicana del Zombie*.

Los jóvenes mexicanos desean aires de grandeza, de ser reconocidos por sus ideas fantásticamente grotescas, y el zombi, aunque no les remunere su esfuerzo con monedas, gracias a su simpleza y cero complejidad que lo distingue de otros monstruos e incluso de su original, el ser humano, resulta la excusa de nuestro tiempo para conseguirlo.

Este es el engendro necesario de nuestra era, una bestia que permite la creatividad sin límites y cubrir el vacío de una humanidad zombificada, pues puede mirarse a través del arte *kitsch* como en *El Santo Contra Los Zombies*, pasando por la ternura y la emotividad del no-muerto con corazones palpitantes como en el film *Warm Bodies* (2013), hasta intentar comprenderlo, intelectualizarlo, profundizarlo, bajo la lupa de libros como *Ensayo Z* y *Filosofía Zombi*; y aún así, jamás será denigrado, como ha pasado con la esencia del vampiro, o caer en la fatídica incertidumbre como lo hacen los fantasmas o extraterrestres al no enseñarse tal cual son; todos estos aspectos, todo lo que este mundo es, al hecatombe infectado le entra por un oído y le sale por el otro. No juzga, no se adapta, él simplemente es... quizá por ello impregne tanto horror, a la par con un anhelo apocalíptico de que sean los zombis quienes acaben con todo.

Si la cuestión es ser o no ser, el zombi siempre estará ahí, aún al final del último hombre, para que con una sola mordida, la respuesta a la paradójica existencia, sea resuelta.

BIBLIOGRAFÍA

CAMPBELL, Federico. *Periodismo Escrito*. Alfaguara. Mèxico, 2002.

ECO, Umberto. *Còmo se hace una tesis. Tècnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*. Gedisa. Barcelona, 2001.

GARCÌA Canclini, Nèstor y Piedras Feria, Ernesto; *Jòvenes Creativos. Estrategias y Redes Culturales*; Casa Abierta al Tiempo. Universidad Autònoma Metropolitana, Mèxico, 2013.

FERNÀNDEZ, Gonzalo Jorge. *Filosofia Zombi. Finalista Premio Anagrama de Ensayo*. Anagrama. España, 2011.

MARTÌNEZ, Lucena Jorge. *Ensayo Z. Una Antropologia de la Carne Perecedera*. Berenice. España, 2012.

ROMERO, Àlvarez, María de Lourdes. *Espejismos de Papel: La Realidad Periodística. Entrevista: ¿ficción o documento histórico?, ¿voz del periodista o del interrogado?* Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM. Mèxico, 2006.

ROMERO, Àlvarez, María de Lourdes. *La Realidad Construida en el Periodismo. Reflexiones Teòricas*. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM. Mèxico, 2006.

WINGFIELD, Roland. *Haiti: Tras las Huellas del Zombi*. EDAMEX. 1995.

CIBERGRAFIA

Amor, Zombies y Otras Desgracias, 2013, <http://ferialibromineria.mx/xxxiv/amor-zombies-y-otras-desgracias>; consulta julio 2013.

Amor, Zombies y Otras Desgracias, 2012, <http://www.librosalfaguarajuvenil.com/mx/libro/amor-zombies-y-otras-desgracias/>; consulta julio 2013.

Ataques “Zombis” Preocupan en Estados Unidos, 2012, <http://eleconomista.com.mx/internacional/2012/06/04/ataques-zombis-preocupan-estados-unidos>; consulta enero 2013.

El Kitsch y su Vinculación con los Arquetipos del Bien y el Mal en la Lucha Libre Mexicana, 2004, http://www.puntodepartida.unam.mx/index.php?option=com_content&task=view&id=525&Itemid=29; consulta marzo 2013.

Entrevista a Carlos Córdova, Director de Crónicas de Supervivencia Zombie, 2013, <http://zombiewalkmerida.com/2013/04/27/entrevista-a-carlos-cordova-director-de-cronicas-de-supervivencia-zombie/>; consulta agosto 2013.

Entrevista a un Filósofo de los Zombis: Jorge Fernández Gonzalo, 2013, <http://www.rollingstone.com.mx/noticias/entrevista-a-un-filosofo-de-los-zombis-jorge-fernandez-gonzalo/>; consulta julio 2013.

“EPN es un Zombi, con Cerebro Virgen”: ***Fabrizio Mejía***, 2012, <http://www.proceso.com.mx/?p=321664>; consulta julio 2013.

¿Es Posible un “Virus Zombie” a partir de la Gripe y de la Rabia?, 2010, <http://www.periodistadigital.com/ciencia/ser-humano/2010/11/10/una-invasion-zombi-es-posible-en-la-vida-real.shtml>; consulta enero 2013.

Esos Zombies que Somos, 2010, <http://revistareplicante.com/esos-zombies-que-somos/>; consulta marzo 2013.

Euclides, 2013, <http://fondeadora.mx/projects/euclides>; consulta julio 2013.

Euclides, un Nuevo Proyecto Mexicano, 2013, <http://alairrelarevista.com.mx/index.php/en/laclaketa/item/euclides-un-nuevo-proyecto-mexicano>; consulta julio 2013.

Facebook Antología Hispanoparlante del Apocalipsis Zombie, 2012, <https://www.facebook.com/AntologiaHispanoparlantezombie/info>; consulta febrero 2013.

Facebook Euclides: Un Cortometraje de Zombies, Vecinos y un Charanguito Boliviano, 2013, <https://www.facebook.com/euclideszombie/info>; consulta julio 2013.

Facebook "Crónicas de Supervivencia Zombie", 2013, <https://www.facebook.com/cronicasdesupervivenciazombie/info>; consulta agosto 2013.

halleyfilm.com, 2012, consulta agosto 2013.

Hiperrealidad Y Metarrealidad, 2004, <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num9/art56/art56-4.htm>; consulta enero 2013.

LABRA, Diego. *¿Por qué fantaseamos con el apocalipsis zombie? Lo que dice de "nosotros" el éxito The Walking Dead y otras ficciones del capitalismo tardío*. El Toldo de Astier, 2012, http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.5141/pr.5141.pdf; consulta enero 2013.

Artículo de Zombies Muy Interesante, The Zombie Survival Society, 2009, <http://tzss.org/?p=294&cp=1>; consulta marzo 2013.

LIPOVETSKY, Gilles. *El Hiperconsumo en la Era de la Globalización*. Congreso Familias y Globalización, ¿Qué globalización, para qué futuro?, 2008, http://www.fad.es/sala_lectura/C2008-CONF_LIPOVETSKY.pdf; consulta enero 2013.

“Los Infectados” Llegan a Linares, 2011, <http://www.larocka.mx/sexion-dos/cine-dos/863-entrevista-con-alex-g-alegre.html>; consulta agosto 2013.

MARTÍNEZ, Lucena Jorge. *Infectados: La Representación de lo Humano en The Walking Dead*. Actas – IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – IV CILCS – Universidad de La Laguna, 2012, http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/050_Martinez.pdf; consulta enero 2013.

Michael Jackson Fans in Mexico City Set World Record for Largest “Thriller” Dance, 2009, <http://www.nydailynews.com/entertainment/michael-jackson-fans-mexico-city-set-world-record-largest-thriller-dance-article-1.403320>; consulta mayo 2013.

Ofrecen Bajos Salarios a Profesionistas Calificados, 2013, <http://www.elfinanciero.com.mx/secciones/economia/29826-ofrecen-bajos-salarios-a-profesionistas-calificados.html>; consulta octubre 2013.

Para José Luis Trueba, los Muertos Vivientes Constituyen la Sociedad Perfecta, 2012, <http://www.jornada.unam.mx/2012/11/04/cultura/a08n1cul>; consulta julio 2013.

¿Por qué Tiene Tanto Éxito el Género Zombie?, 2011, <http://www.vanitatis.com/cine%2Dtv/2011/11/23/por%2Dque%2Dtienes%2Dtanto%2Dxito%2Del%2Dgenero%2Dzombie%2D16630/>; consulta marzo 2013.

RUÍZ, Lembo Rebeca Alejandra. *Una introducción al estudio del zombie: de Haití a White Zombie*. FFyL UNAM, 2009, <http://132.248.9.195/ptd2009/marzo/0641841/Index.html>; consulta marzo 2013.

Síndrome de Cotard: Zombis que son de Verdad, 2012,
<http://www.conec.es/2012/01/s%C3%ADndrome-de-cotard-zombis-que-son-de-verdad/>;
consulta julio 2013.

Tendencia Zombi Refleja Insatisfacción Cultural: Sarah Lauro, 2013,
<http://mmspress.com.mx/noticias/tendencia-zombi-refleja-insatisfaccion-cultural-sarah-lauro/>;
consulta mayo 2013.

The Outbreak, Para Vivir una Experiencia de Videojuego en la Vida Real, 2013,
<http://www.publimetro.com.mx/entretenimiento/the-outbreak-para-vivir-una-experiencia-de-videojuego-en-la-vida-real/mmdk!g15dqPVk9QPfl/>; consulta septiembre 2013.

Toda la Verdad Acerca del Supuesto “Apocalipsis Zombie”, 2012,
<http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2012/05/31/toda-la-verdad-acerca-del-supuesto-apocalipsis-zombie-99017/>; consulta febrero 2013.

Zombis son Protagonistas de Cortos Mexicanos, 2013,
<http://www.milenio.com/cdb/doc/noticias2011/511a0be5cdc57fdbeb9c06f176cf0935>;
consulta agosto 2013.

VIDEOGRAFIA

Conferencia Apocalipsis Zombie, Divisiòn de Educaciòn Continua y Vinculaciòn de la FCPyS UNAM, 2013.

Conferencia con el Director y Productor de Halley, 2013, CineNT.com (Youtube). Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=fNzDkEgtwX4>

Conferencia de la Pelicula Halley, 2013, CineNT.com (Youtube). Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=ZzAQEN_wJhE

Documentos TV - ¿Generaciòn Perdida?, 2011, RTVE en colaboraciòn con *Lolita Films*. Disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/documentos-tv/documentos-tv-generacion-perdida/1219065/>

El Fenòmeno Ovni; Final de Partida, conducido por Nicolàs Alvarado y Julio Patàn, 2013, FOROtv. Disponible en: <http://noticieros.televisa.com/foro-tv-final-de-partida/1309/fenomeno-ovni/>

El Surrealismo – El Umbral de la Libertad, 1980, BBC. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=y5wye9SDhag>

Entrevista: Crònicas de Supervivencia Zombie – El Almanaque, 2013, El Almanaque (Youtube). Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=BzYpiJW_uso

EZ – Entrevistas: The Outbreak Mèxico, 2013, EjercitoZombieTV (Youtube). Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=l2-e0P9bE_8

La Llamada del Terror, 2012, 3DJuegos. Disponible en: <http://www.3djuegos.com/juegos/articulos/165/0/la-llamada-del-terror/>

Los Infectados Entrevista en Cinesecuencias, 2011, Alex. G. Alegre (Youtube).
Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=HFdTN3xIgvE>

National Geographic: The Truth Behind Zombies, 2010, National Geographic Channel. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=Dugi-hAoOFY>

Otro Ladrillo en la Pared (Another Brick in the Wall) de Ezzio A., 2011, Ezzio Avendaño Echeverría (Youtube). Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=8ryMDRdvRcg>

Zombi: El Enigma de los Muertos Vivientes, 1998, Towers Productions. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=3cqguTOC6y0>

Zombies: A Living History, 2011, History Channel. Disponible en: www.youtube.com/watch?v=jrOmlCV4hxg

Zombiemanía en Español, 2008, Sorcery Films. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=o2cpN-mFK6s&list=PL4BC03B358E7347FF>

AGRADECIMIENTOS

*¡Qué sería de mí, amada UNAM!,
sino hubiera tenido la fortuna
de que me abrieras tus puertas.
En lo que sí puedo acertar, es que debido a ti,
me puedo construir y me veo ser.*

*A mi asesora, mis sinodales
y a la Coordinación de Comunicación,
por apoyarme con esta locura.*

*A cada personaje citado,
tanto como si lo conocí a través de sus letras,
o al verlo a través del mágico contenido de un encuadre en acción,
o en su fantástica mirada al cuestionarlo
y permitirme entrar en su mundo;
anhelando con ansia un encuentro para estrecharlos
y compartir nuestro compromiso y amor
por el muerto viviente.*

A ti, mamá,
*María del Carmen Guadarrama Reyes,
que has entregado todo por nosotras;
espero recompensarte en mis días de vida
aunque sea la mitad de eso.
Gracias... por todo.*