



Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Filosofía y Letras  
Colegio de Letras Modernas

---

**“Rise up while you can”**: hibridez y consumismo esclavista en *The Newsflesh Trilogy*, de Mira Grant

Tesina

que para obtener el título de

Licenciada en Lengua y Literaturas Modernas  
(Letras Inglesas)

Presenta:

Ana Francisca Leyva Ocampo

Asesora:

Dra. Aurora Piñeiro Carballeda

Ciudad Universitaria, CDMX, 2022



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

## Agradecimientos

Durante el camino recorrido para finalizar este texto, a pesar de los tropiezos, siempre tuve la fortuna de contar con personas que me ayudaron a recuperar la inspiración cuando la pensaba perdida; a encontrar las palabras, conceptos y teorías que no sabía que buscaba; y a sacar fuerzas de flaqueza cuando, inevitablemente, sentía que todo me sobrepasaba.

Quiero agradecer ante todo a mis amados padres, Eugenia y Francisco, por nunca perder la fe, a pesar del largo paso del tiempo.

A mi hermana, María, quien leyó con tanta avidez estos tres libros, y los amó tanto como yo.

Gracias a mis adorados amigos sin quienes no existiría este texto: Sandra, que me obligó a leer esta trilogía, a pesar de mi reticencia; y Fehér, quien me presentó a Žižek en el momento ideal, y de la mejor manera.

Agradezco a mis tíos queridos, Juan Carlos y Lola, por ayudarme a encontrar mi camino en este laberinto que fue escribir una tesis. Sin sus consejos, sus lecturas y su inspiración, este texto no hubiera visto llegar su conclusión.

Gracias a mis compañeros de carrera y amigos del alma, que me apoyaron a través de las lágrimas, me escucharon en momentos de angustia, y me alentaron y aconsejaron hasta concluir este ciclo: Leonardo Matías, Isa, Jules, Max... no sería quien soy hoy sin ustedes en mi vida. Los quiero con todo el corazón y agradezco a la vida, que los puso en mi camino.

De manera muy especial, quiero agradecer a mi maravillosa asesora, Aurora, y extraordinario supervisor, David, por su inagotable paciencia y apoyo. Gracias por su esfuerzo, calidez y perseverancia. ¡Sí se pudo!

Y por último, agradezco y dedico esta tesina a mi abuelo, el Arq. Luis Enrique “El Chato” Ocampo, cuya *alma mater* ha sido la mía. Te veo en cada guijarro y veta de color en el mural de O’Gorman; te recuerdo con la sombra al atardecer de la Facultad de Arquitectura; te agradezco la sangre azul y oro que me heredaste. Durante algunos años dudé lograr titularme...

Si el día de hoy escribo estos agradecimientos,  
es por y para ti, Chato.



## Índice

<b>Introducción. After the End Times.....</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo 1. By the Sounding Sea: anatomía del <i>zombie</i> de Grant .....</b>	<b>8</b>
Living Dead Girl: las raíces góticas del <i>zombie</i> .....	9
The Antibody Electric: el paso de los <i>zombies</i> al mundo de ciencia ficción .....	19
Images May Disturb You: Romero, el padrino de los muertos.....	27
<b>Capítulo 2. Charming Not Sincere: espacios físicos dentro de la diégesis de <i>Newsflesh</i>.....</b>	<b>39</b>
Postcards from the Wall: la superposición de dos espacios .....	42
Another Point of True: inversión entre espacios .....	45
Dandelion Mine: la peculiaridad de los hermanos Mason .....	50
<b>Capítulo 3. Hail to the King: la denuncia social en las novelas de Mira Grant.....</b>	<b>56</b>
Adaptive Immunities: la trilogía <i>Newsflesh</i> como literatura popular.....	57
The Kwong Way of Things: la doctrina del shock.....	64
Cabin Fever Dream: el monstruo somos nosotros.....	71
<b>Conclusiones. ....</b>	<b>81</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>91</b>
<b>Filmografía .....</b>	<b>93</b>

## Introducción. After the End Times

We do what we need to do and  
then we get to live. ... This is how  
we survive. We tell ourselves that  
we are the walking dead.  
“Them”, *The Walking Dead*, Dir. Ramsay

La figura del *zombie* encontró la luz en la cultura popular con el clásico filme de terror *Night of the Living Dead* (1968), obra seminal de George A. Romero y John A. Russo, que fue considerada el origen del llamado *zombie* moderno. En las seis décadas siguientes, esta criatura no muerta ha tenido apariciones en películas, videojuegos, televisión y literatura de distintos y variados géneros, desde la comedia hasta el horror. En un análisis rudimentario de la ficción de *zombies*, existen dos grandes grupos: el primero otorga a los no-muertos un papel protagónico como antagonistas, mientras que el segundo los pone en un plano de fondo. La trilogía post-apocalípticas *Newsflesh* de Mira Grant pertenece al último, el cual gusta de explorar patrones de comportamiento, arquetipos, emociones y respuestas características del ser humano en un contexto de crisis.

*Feed* (2010) comienza en el año 2039, en Berkley, California, veintiséis años después del apocalipsis *zombie*, evento que las novelas designan como “The Rising”, en el verano del año 2014. Por la naturaleza postapocalíptica de la obra, los conflictos que aquejan esta sociedad —y en torno a los cuales giran las novelas— no son los de una sociedad que busca sobrevivir a toda costa, sino una con necesidad y capacidad de regeneración, con los desafíos que esto conlleva como comunidad, pero también como individuo. La sociedad dentro de este universo diegético se ha adaptado a la nueva realidad que vive, las instituciones y gobiernos han evolucionado para seguir funcionando, las profesiones se han transformado y renovado. Esta sociedad futurista y ficcional construye una distopía comparada de forma

constante con el mundo anterior al Rising; un mundo que, dentro de la diégesis de las novelas, pretende ser un calco de la extradiégesis de Estados Unidos en la década de 2010.

El objetivo de esta tesina es identificar distintas tradiciones escriturales y fílmicas presentes en la trilogía *Newsflesh* de Mira Grant y que pueden visualizarse en la anatomía de sus *zombies*; ejemplificar cómo la autora desafía las mismas convenciones que usa para construir el universo postapocalíptico de la obra, y el efecto de extrañamiento, identificación y crítica que esto genera; para al final proponer una lectura de denuncia social que permite y exhorta la misma construcción de la obra. La rebeldía en la prosa de la autora se combina con lo metaficcional de lo postmoderno en una construcción casi cíclica que se aprecia en la forma (la construcción del texto) y se replica y multiplica en el fondo (el subtexto que surge al leer entre líneas). Dentro de una abundancia de textos que hacen uso de los *zombies*, la trilogía *Newsflesh* se destaca por la forma en que alcanza a hacer una crítica social filosa, en gran medida mediante la subversión de expectativas que toman por sorpresa al lector.

El uso de paratextos periodísticos intradieгéticos, numerosas convenciones de literatura gótica, de ciencia ficción, y del cine de *zombies* introducido por George A. Romero dentro del contexto de una distopía postapocalíptica que hacen de las novelas textos altamente híbridos. La combinación de distopía e hibridez contribuye a la postulación de una crítica a la sociedad contemporánea con énfasis en, más no limitada a, la estadounidense. Según lo que explica John Fiske, un factor que puede hacer que texto pueda ser considerado literatura popular, debe tener, además de un vasto consumo, la facultad de leerse en distintos niveles: el pasivo, donde no existe una exigencia por parte del lector, o uno más activo donde el lector hace interactuar su propia experiencia social con la lectura del texto (104). La literatura popular puede ser una expresión que cuenta con ejemplos de obras con distintos niveles de profundidad de lectura, entre los cuales se tiene una intención de crítica social, que

no se contraponen con el hecho de que las obras de este tipo tengan una amplia difusión al consumo, sino todo lo contrario: cuenta con ello.

Para llevar a cabo los objetivos enunciados me apoyaré en las siguientes fuentes críticas. Para el primer capítulo de este texto —que será expositivo— identificaré y analizaré las convenciones de la literatura gótica, de ciencia ficción y de cine de explotación, que son los elementos principales en las novelas de Grant para demostrar la hibridez del texto. Resulta importante explorar la figura del *zombie* y su íntima relación con el esclavismo para concluir que la inclusión de este monstruo funcione de manera efectiva para hacer una analogía con las cadenas ideológicas que gobiernan a la sociedad. Emplearé el capítulo sobre *zombies* en el libro *The History of Gothic Fiction*, de Markman Ellis (2003); el documental de Maya Deren, *The Divine Horsemen: The Living Gods of Haiti* (1985); *Gothic* (2005) y *The Gothic in Contemporary Literature and Popular Culture: Pop Goth* (2012), de Fred Botting; “Incest in the Gothic Novel” de Wyatt Holliday (1998); *Gothic Incest: Gender, Sexuality and Transgression* de Jenny DiPlacidi (2018); el texto de Darko Suvin “On the Poetics of Science Fiction” (1972); *Science Fiction* de Adam Roberts (2000); *Science Fiction: A Very Brief Introduction* de David Seed (2011); y el documental *Corman’s World: Exploits of a Hollywood Rebel* (2011), dirigido por Alex Stapleton.

En el capítulo dos abordaré el espacio narrativo de las novelas y que permiten vislumbrar la manera en que la autora infunde de rebeldía su obra al hacer uso de las convenciones antes mencionadas para dar un giro imprevisto que desafía las expectativas del autor y las mismas tradiciones que la inspiran; dentro de lo cual reside el interés de estudiar estos textos. Para ello emplearé el texto “Espacios otros”, del teórico francés Michel Foucault, donde explica la naturaleza de lo heterotópico y su relación con lo normativo; y *Heterotopías del cuerpo y del espacio* (2017), coordinado por Verónica Rodríguez Cabrera,

entre otros, que relaciona la teoría foucaultiana con la corporalidad. En el capítulo tres abordaré las lecturas de crítica y denuncia social, así como de resistencia, que permite la trilogía. Analizaré la naturaleza popular de las obras de Grant con ayuda del libro *Understanding Popular Culture*, de John Fiske (1989); y la crítica social que tiñe la prosa, con *The Shock Doctrine: The Rise of Disaster Capitalism*, de Naomi Klein (2007), y los documentales *The Pervert's Guide to Cinema* (2006) y *The Pervert's Guide to Ideology* (2012), escritos por Slavoj Žižek y dirigidos por Sophie Fiennes.

Al final de esta tesina busco demostrar que las obras *Feed* (2010), *Deadline* (2011) y *Blackout* (2012) de Mira Grant poseen una naturaleza híbrida, caracterizada por una rebeldía frente las expectativas que se tienen de las convenciones fílmicas y escriturales identificables y ejemplificadas en la figura del *zombie*, los espacios y los cuerpos de la diégesis. Esta contravención de lo que el lector puede esperar del texto suele presentarse al incluir un tercer elemento a una sabida dicotomía; este desequilibrio permite un ejercicio de lectura profunda de las novelas cuya naturaleza híbrida crea un espacio “puente” que vincula varios aspectos: la ciencia ficción y lo gótico, el cine y la literatura, y en último lugar, un vínculo muy importante entre la diégesis y la extradiégesis. Debido a esta cualidad de vinculación, las novelas que aquí estudio denuncian, representan y cuestionan ciertos aspectos de la civilización y naturaleza humana en general, como el consumismo, el inconsciente y el control de masas, bajo el trillado disfraz de un mundo que sobrevive al apocalipsis *zombie*.

## Capítulo 1. *By the Sounding Sea*: anatomía del *zombie* de Grant

In the legends of voodoo  
the Serpent is a symbol of Earth.  
The Rainbow is a symbol of Heaven.  
Between the two, all creatures must live and die.  
But because he has a soul  
Man can be trapped in a terrible place  
Where death is only the beginning.  
*The Serpent and the Rainbow*, Wes Craven, Dir.

En este primer capítulo, identificaré las influencias textuales presentes en la trilogía, usando como ejemplo y paradigma la figura del *zombie*, así como el efecto y resonancia que tienen sobre el texto. De acuerdo con las convenciones literarias que exploraré en este capítulo, la diégesis postapocalíptica de las novelas de Grant pertenece al género de la ciencia ficción. Sin embargo, como he establecido antes, la autora combina tradiciones escriturales y fílmicas, por lo que las novelas están repletas de elementos góticos que matizan el consabido apocalipsis *zombie*. En la época moderna del *zombie* aprendimos a relacionar la figura del monstruo con la ciencia ficción de horror, pero esto no siempre fue así.

Para demostrar los antecedentes precursores al *zombie* de ciencia ficción, analizaré primero las características de la literatura gótica adoptadas por Mira Grant en sus novelas; después la tradición de la ciencia ficción y la forma en que Grant combina características de ambos géneros literarios; por último, exploro la inclusión del cine en las novelas, introducido mediante la figura ficcionalizada de George A. Romero y referencias a su obra, además de la clara inspiración en el *zombie* creado por el cineasta estadounidense para la autora. Estos tres elementos —el gótico, la ciencia ficción y las películas de Romero— definen la anatomía del *zombie* de la trilogía *Newsflesh* que, a su vez, funciona como paradigma del espacio narrativo de las novelas, la construcción de los personajes y evidencian las tendencias literarias empleadas por Grant. Al final de este capítulo demostraré que la combinación de las tres tradiciones antes mencionadas aporta a las obras de Mira Grant un tono distintivo que resulta

nuevo en cuanto a la manera en que las hibrida y el efecto que tiene en la lectura de la trilogía. A pesar del giro estilístico creado por la autora mediante dicha hibridación, las novelas conservan un claro vínculo con sus orígenes escriturales y filmicos, por lo que las fuentes en las que la autora se basa permanecen reconocibles.

### **Living Dead Girl: las raíces góticas del *zombie***

Los inicios del *zombie* están cementados en lo gótico y el horror, y son equiparables al “un-dead” —vocablo medieval retomado por Stoker— conde Drácula o la criatura de Frankenstein; estado enigmático entre vivo y muerto que, según el *Oxford Dictionary of English*, mezcla fundamentos médicos y teológicos y, en el caso del *zombie*, tiene sus raíces en el Voodoo de Haití (Ellis 206). La primera aparición del primer “no muerto” bautizado como “*zombie*” en las tradiciones literarias francesa e inglesa se remonta a las colonias africanas y caribeñas. Aunque no se sabe a ciencia cierta la raíz de la palabra, se han encontrado posibilidades relacionadas con civilizaciones africanas como Congo, Ghana, Gabón y Cuba, donde palabras con fonemas similares a los hallados en la palabra “*zombie*” tienen significados como espíritu, cadáver y cuerpo sin alma (Ackermann y Gauthier 467-469).

Durante el siglo XVIII, indígenas africanos desarraigados de sus tierras, transportados a colonias de imperios europeos para trabajar como esclavos, llevaron consigo su religión a Occidente. El sincretismo entre el Voodoo o Voudon profesado por los esclavos y el Catolicismo impuesto por los colonizadores evolucionó de manera distinta en cada una de las colonias. Esto creó distintas ramas como las notables vertientes de Luisiana y Haití, donde nació el origen gótico del *zombie*, reanimado mediante un ritual realizado por un sacerdote o sacerdotisa Vodun; una criatura desprovista de alma, identidad, e incluso humanidad, cuyo

propósito era instilar miedo, tanto en la cultura africana como en la occidental. Ackermann y Gauthier proponen y definen dos tipos de *zombies* de acuerdo con la dicotomía de cuerpo y alma que se supone conforma la condición del ser humano. El *zombie* del cuerpo es el muerto viviente común en la cultura popular: un cuerpo sin alma, animado mediante magia o “polvos *zombies*”;<sup>1</sup> el otro es un alma despojada de su cuerpo, condenada a estar esclavizada e incorpórea entre el reino de vivos y el de los muertos. Este segundo tipo, el *zombie* del alma, no es tan popular, y no ha sido tan estudiado como el primero, por lo que sus características son elusivas (482). Ambos tipos de *zombies* tienen en común la desintegración de la dualidad cuerpo-alma que debilita uno, o ambos polos de esta dicotomía. Este nuevo estado de vulnerabilidad permite capturar y esclavizar tanto el cuerpo como el alma.

Markman Ellis considera que la figura del *zombie* en cualquiera de sus modalidades es metáfora del esclavismo del pueblo africano a manos de la Europa imperialista (207-208).

The zombie allows for the remembering and occultation of the history of African slavery in the American colonies, invoking the memory of slave resistance and rebellion ... as fear about what [it] implies about the communities and nation-states which are its legacy. ... The state of slavery ... is nothing but the state of death postponed: a desocialised and depersonalized condition ... ‘social death’. (208-209)

El *zombie* como bestia infrahumana sin relevancia social, rescata la visión esclavista imperial, que estremece tanto al colonizado como al colonizador: ambos enfrentados con un pasado oscuro —vergonzoso para unos, doloroso para otros— donde se vislumbra la facilidad con que la sociedad puede despersonalizar a un grupo completo por el motivo de

---

<sup>1</sup> Exploraré esta alternativa protocientífica más adelante.

verlo “otro”. Aunado a esto, Ellis explica que los relatos sobre los actos violentos de rebelión y yugo, ocurridos en las plantaciones de azúcar y demás ámbitos donde se utilizaban esclavos, funcionaban como cuentos de horror gótico en el periodismo británico de la época (209). Mira Grant toma prestado este factor de horror moralístico en el periodismo del siglo XVIII que acercaba a las calles “civilizadas” del imperio las “barbaries” de las colonias, que busca condenar las atrocidades cometidas en contra y por los esclavos africanos, y lo reinventa en una nueva condena ante dogmas sociales modernos. Esto puede sustentarse mediante la importancia del periodismo en las novelas que componen la trilogía *Newsflesh*.<sup>2</sup>

Uno de los hilos conductores entre las novelas —así como entre las convenciones, recursos y motivos de distintas corrientes literarias y artísticas presentes— el tema de la muerte, que también tiene una enorme importancia en el Voodoo haitiano. En las novelas, la muerte es una abstracta figura antagónica, siempre presente partiendo de que en el universo diegético en el que se desarrolla la historia, la civilización entabla una lucha contra seres infectados —como se denomina a los *zombies* en la trilogía—, tanto constante como fútil. No es accidental que la muerte sea uno de los temas alrededor de los cuales gravitan múltiples tramas de textos góticos, como *The Castle of Otranto*, *Wuthering Heights*, *Carmilla*, y muchos más ejemplos de este género literario, donde se exploran las distintas reacciones humanas ante la idea y el miedo de morir, desde huir hasta enfrentar la propia mortalidad. Sin embargo, Mira Grant crea una elaborada pesadilla, peor que temer la muerte. Sin humanizar la figura del *zombie*, Grant hace particular énfasis en el hecho de que toda la población está infectada y corre el riesgo de entrar en un proceso de amplificación<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Volveré a esto más adelante, donde demuestro que el elemento periodístico de las obras hace uso del horror como denuncia social.

<sup>3</sup> Dentro de la diégesis de la trilogía *Newsflesh*, así se le denomina al proceso de convertirse en *zombie*.

espontánea. Esto quiere decir que incluso los que se llaman a sí mismos “no infectados” padecen la enfermedad que reanima a los muertos: “calling zombies ‘the infected’ creates an artificial feeling of security, like we can somehow avoid joining them” (*Feed* 40).

La contraposición entre la otredad del *zombie* y el reconocimiento del individuo en éste es un interés marcadamente gótico que rescata Grant:

It questions simple, even facile, forms of identification, eschewing recognition or imitation and refusing easy outlets for narcissism, fantasy or self-discovery. Closer to the love that evokes (self-)hatred, shatters mirrors and mutilates, through excess, any basis of imagined plenitude, zombie identification still draws out some kind of recognition: “they’re us.” (Botting, *Gothic in Contemporary* 20)

Esto quiere decir que incluso los que se llaman a sí mismos “no infectados” padecen la enfermedad que reanima a los muertos “calling zombies ‘the infected’ creates an artificial feeling of security, like we can somehow avoid joining them” (*Feed* 40). En el universo de *Feed* una muerte natural no va acompañada de calma, ya que se desencadena una segunda vida, carente de identidad; en las novelas es preferible una bala entre los ojos que morir en sueños, reanimar y volverse una amenaza hacia la sociedad.

Fred Botting relaciona los orígenes de la literatura gótica con los Graveyard Poets del siglo XVIII (21), de quienes hereda (entre otros) el tema central del interés por la muerte: “Robert Blair’s ‘The Grave’ (1743) revels in images of death and encourages readers to think about the horrors of the grave, of night and ghosts not as a morbid fascination but rather as a warning to the godless” (Botting 21). La fascinación de lo gótico por la muerte, y el vínculo que construye con lo erótico, es similar a lo expuesto por Maya Deren al describir los ritos clásicos del Vodun, así como la manera en que los haitianos observan, para empezar, su propia muerte. Lo gótico relaciona lo muerto con decadencia, mientras la cultura haitiana lo

empareja con el opuesto: la vitalidad y la trascendencia. Ghede es el dios haitiano de la vida y la muerte, el guardián del cementerio y la historia y herencia de la raza africana, por lo que en la figura de este espíritu divino, o loa (00:01:36-00:01:41): “The future stems from the past. So life and death become one and the same” (00:18:24-00:18:56).

Además de la vida y la muerte, el Vodun haitiano coloca en una misma línea el erotismo, en apego a la dicotomía griega entre Eros y Tánatos, donde *eros* es más que erotismo, es el impulso mismo de vida: “The cross is the symbol of life and death. ... Life for Ghede is a destiny. The inevitable and the erotic in man. He is lord of that eroticism. Which being inevitable is beyond good and evil” (00:37:18-00:37:47). La fascinación por la muerte y su con la vida y el erotismo, también está presente en el Romanticismo, movimiento artístico que marca un parteaguas en el género gótico, según expone Fred Botting:

Many Gothic elements found their way into the work of writers from Wordsworth to Keats ... While the standard plots and narrative machinery —as established by Walpole, Radcliffe and Lewis— continued to be imitated ... major innovations, or renovations, of the genre drew it closer to aspects of Romanticism. (59)

Las dicotomías entre *eros* y *tánatos*, el interior y lo externo, la vida y la muerte, han sido correlacionadas y resignificadas desde el Voodoo haitiano, hasta el gótico y romanticismo europeos. La encarnación más evidente de esta trenza de motivos es tal vez la figura del ideal femenino: la heroína moribunda, frágil y cadavérica, idealizada como baluarte de belleza en el periodo romántico, uno de los motivos rescatados por lo gótico, así como por Grant. Esto también se ve reflejado en la figura del *zombie*, donde gótico y Voodoo se entrelazan para crear un nuevo monstruo que puede poseer un cuerpo humano y despojarlo de su identidad.

Uno de los principales objetivos en la religión Voudon de Haití es la posesión: “Possession is the psychic phenomenon which occurs when a divinity becomes manifest. ...

It is the centre towards which all roads of Voodoo converge” (Deren 00:07:47-00:08:41). Al abrirse la posibilidad de que un humano sea poseído por un loa, se puede suponer que este cuerpo queda expuesto a una posesión menos benévola. En la religión haitiana existen instancias de loa agresivos, cuyo carácter de deidad no niega su violencia, ya que “it is the rage against the evil fate which the Africans suffered because of his enslavement. The energy from that rage enabled him to regain his freedom by winning the revolution against the Napoleonic forces” (00:35:56-00:36:23). Esta posesión llena de ira permite al loa tener capacidades sobrehumanas a pesar de las limitantes de su fisicalidad momentánea, que manifiesta por medio de convulsiones y movimientos físicos de gran intensidad, cargados de erotismo (en el sentido de vitalidad), donde el loa y el alma entran en duelo por el control de la materia, del cuerpo.

Cuando el loa resulta victorioso, se resuelve el conflicto y entonces, “it is the god who is the virtuoso, not the human being. And indeed, a loa is capable of putting his horse through paces which the individual in a normal state could never achieve” (00:31:1-00:31:40). Además de esta posesión en extremo violenta, *The Divine Horsemen* también presenta el ritual de sacrificio animal para los loa, donde al igual que en Botting, se acentúa que la perspectiva no es mórbida, ya que la intención y el énfasis en la importancia del sacrificio animal como transfusión de vida, de la criatura sacrificial al loa, bajo el entendido que la carne y la sangre —como en la religión Católica— son la esencia de la vida y el vigor necesarios para restaurar de energía al loa. (00:21:18-00:22:53). Esta sed de sangre y carne adscrita a los loa es similar al hambre infinita de los *zombies*. Si bien los loa son considerados espíritus benévolos en la religión haitiana (a pesar de la posible violencia de la posesión), no parece una coincidencia que una de las raíces etimológicas de la palabra “*zombie*” sea

“espíritu”. En efecto, esta posible etimología presenta la viabilidad de que un *zombie* sea en realidad un tipo de posesión. A esto volveré más adelante.

Dentro de la diégesis de *Feed*, el virus que desencadena el Rising es la mutación del Kellis Flu, creado para combatir el resfriado común, y el Marburg-Amberlee, diseñado para luchar contra el cáncer. En un acto desacertado de rebelión contra el monopolio farmacéutico, ambos virus aéreos son liberados y se combinan para formar el virus Kellis-Amberlee, responsable de reanimar a los muertos. Los motivos detrás de la creación de los dos virus originales reflejan la reluctancia a la incomodidad, “I’ve never had a cold, ... but I understand they were pretty annoying; people didn’t enjoy spending half their time sniffing, sneezing, and getting coughed in by total strangers” (Grant, *Deadline* 111); y el miedo a morir, en particular siendo joven, débil de enfermedad, “Amanda Amberlee ... had been dying of leukemia and considered unlikely to see her thirteenth birthday. ... The folks in Denver cured cancer” (*Deadline* 112). En un solo virus convergen el absurdo de una sociedad del bienestar donde un estornudo es causa de gran molestia, con el temor innato a la muerte y lo que comenzó como un intento por conquistar toda enfermedad, desembocó en algo mucho peor: “Marburg Amberlee was a miracle, just like the Kellis cure, and together they were primed to change the course of the human race. Together, that’s what they did. No one gets cancer or colds anymore. The only issue is the walking dead” (*Deadline* 112-113). La crítica a la intolerancia contemporánea ante cualquier incomodidad, entre ellas la mortalidad, es evidente en el tono sardónico de la prosa, al estilo de la ciencia ficción o el humor en el cine de *zombies*.

Dentro del universo diegético de la trilogía existen tres formas de amplificar: “the initial death of the host causing a disruption of the body’s nervous system and activating the virus already there” (*Feed* 40). La segunda es la llamada amplificación espontánea, donde

“your personal stockpile of virus wakes up, and you’re on the road to amplification, the death of the part of you that’s a thinking, feeling human being, and the birth of your zombie future” (*Feed* 40). La tercera es mediante el intercambio de fluidos con un ser infectado, que coincide en más de un sentido con la transmisión del VIH, como elaboraré más adelante. Por esto, el riesgo es prolongado; al resultar victorioso de un encuentro con un *zombie*, un “no infectado” podría volver a casa y entrar en contacto con una carga viral activa residual: sangre infectada en la mano al tallarse los ojos, o limpiar sus armas, “Live viral particles hit the bloodstream, the cascade kicks off, and amplification begins” (Grant, *Feed* 41). A diferencia de la mitología Judeocristiana e incluso Voudon, la forma en que Mira Grant retrata la muerte sigue más la línea gótica y del poeta Robert Blair. En vez de vida eterna, Grant y Blair advierten acerca de lo “godless”, como lo nombra Fred Botting. En este sentido, la autora de *Feed* combina la convención de lo indivisible de la muerte y la vida según el Voodoo, la cercanía de las personas con su mortalidad presente en la religión haitiana y lo desolador y fascinante de la muerte, como se ha explorado en la estética gótica.

Además de la muerte gótica —que resulta en extremo atractiva, fatal, e inevitable para el autor, el lector y los personajes—, Mira Grant adopta el uso de dicotomías clásicas del género. De acuerdo con las convenciones góticas, las dos partes de una dicotomía se enfrentan la una a la otra para representar la lucha entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad, los muertos y los vivos, el vicio y la virtud, el entonces y el ahora. Este enfrentamiento sirve como una afirmación de lo virtuoso, puesto que la luz es la única salvación cuando la oscuridad es fuente de terror:

Transgression, provoking fears of social disintegration, thus enabled the reconstitution of limits and boundaries. ... Antitheses, made visible in Gothic

transgressions, allowed proper limits and values to be asserted at the closure of narratives in which mysteries were explained or moral resolutions advanced. (5)

Sin embargo, la literatura gótica es demasiado compleja como para reducirla a narraciones con sólo una intención moralizante. La lucha entre ambas partes de una dicotomía va más allá de reafirmar los límites sociales y morales del siglo XVIII y XIX. De acuerdo con Botting, lo gótico va de la mano con lo transgresor por lo que, junto con la afirmación antes expuesta, existe la posibilidad de una revuelta en contra de los límites dieciochescos (4).

Gothic texts open to a play of ambivalence, a dynamic of limit and transgression that both restores and contests boundaries. This play of terms, of oppositions, indeed, characterises the ambivalence of Gothic fiction ... [it] means that Gothic is an inscription neither of darkness nor of light, a delineation neither of reason and morality nor of superstition and corruption, neither good nor evil, but both at the same time. ... The play of antitheses produces the ambivalent and excessive effects and reception of Gothic writing. (5-6)

De la misma manera, Mira Grant hace uso constante de numerosas dicotomías, entrelazadas entre ellas, que funcionan de forma ambivalente. Uno de los temores más primitivos en el ser humano sirve para generar tensión a lo largo de sus obras: la obscuridad, contrastada con la luz. Esta dicotomía —además de ser clásica del género gótico— cumple con la confrontación de las dos caras una misma moneda, donde a un rostro se le atribuye el mal, o el vicio, y al otro el bien, o la virtud. Los *zombies* de Grant son seres de obscuridad y una de las principales defensas de los “sanos” contra los infectados es la luz.

El virus Kellis-Amberlee desencadena varias reacciones en el cuerpo de un infectado o fallecido. El principal es la apropiación (o “*hijacking*”, como lo llama Grant) del sistema nervioso central del huésped, que reanima el cuerpo a pesar de la muerte física del infectado.

Puesto que el sistema nervioso central se ve comprometido, el *zombie* no siente dolor —éste es uno de los primeros síntomas de amplificación— incluso cuando es herido de manera fatal. La única forma de “matar” a un *zombie* es romper el vínculo neuronal, es decir, causar daño irreparable al cerebro. Otro síntoma es la animalización del huésped, puesto que el virus desarrolla una mente de colmena que facilita la habilidad de tender emboscadas y planear formaciones de caza y ataque en silencio; la extrema dilatación permanente de las pupilas, como las de un gato asechando en la noche, permite al infectado ver en la oscuridad. Esta última condición también es una debilidad, puesto que mediante el nexo entre el nervio óptico y el sistema nervioso central que reanima a los *zombies*, la luz directa incapacita de forma momentánea a los infectados; no les causa dolor, sino que colapsa el impulso eléctrico que les da movilidad: “The infected can adjust to going out during the day, but they always prefer to stay in the dark when posible, and having a flashlight shine directly into their eyes is never fun” (Grant, *Blackout* 285). La seguridad que proporciona el haz de luz de una linterna dentro de la diégesis está basada en el miedo a lo que pueda ocultarse bajo el cobijo de las tinieblas, a lo que puede vernos mientras permanece oculto a nuestros ojos. “Sunsets were considered beautiful before the Rising. Now they just mean night is coming, and staying out after dark is a good way to get yourself killed” (*Deadline* 249-250).

Este desprestigio de la oscuridad y salvaguarda de la luz son convenciones góticas heredadas de obras sobre vampiros, fantasmas y el mismo demonio, rescatadas por Mira Grant para dar un giro gótico a sus *zombies* que, por su origen atribuido a un virus diseñado con bases científicas, podrían pensarse como pertenecientes al género de ciencia ficción. Como ya mencioné, los *zombies* del espacio narrativo de la trilogía *Newsflesh* materializan la hibridez en las novelas, por lo que el hecho de que los infectados de *Feed* prefieran y utilicen las sombras a su favor, refuerza el elemento gótico del miedo a la oscuridad, así

asociando estos *zombies* a otras criaturas nocturnas del gótico sin paliar su relación con la ciencia ficción.

### **The Antibody Electric: el paso de los *zombies* al mundo de ciencia ficción**

Fred Botting menciona que una de las evoluciones del género gótico fue la inclusión de la ciencia en el siglo XIX:

Scientific theory and technological innovation ... provided ... fear and anxiety for nineteenth-century Gothic writing. Darwinian models of evolution, researches in criminology, anatomical and physiological science identified the bestial within the human. Categorised forms of deviance and abnormality explained criminal behaviour as a pathological return of animalistic, instinctual habits. (8)

*Frankenstein*, de Mary Shelley, ha sido considerado como fundacional de la ciencia ficción por teóricos como Darko Suvin (*Metamorphoses* 127), lo cual incita a considerar el denominador común: la ciencia. El apego al método científico detrás de Kellis-Amberlee contrasta con la combinación de teorías médicas decimonónicas y textos esotéricos de alquimistas como Paracelso y Cornelio Agrippa (Shelley 20, 21) —conocido nigromante y cabalista— para potenciar los avances científicos de la era. Esto evidencia las tendencias góticas de la novela, pese a las bases médicas citadas.

Las fuentes protocientíficas en que se basa Víctor Frankenstein son equiparables a los polvos *zombies* antes mencionados, donde la ciencia se combina con lo oculto. Wade Davis, en su novela *The Serpent and the Rainbow*, recuenta su inmersión en la cultura Voodoo en Haití durante los años ochenta, y su investigación acerca del proceso de zombificación. Davis procura hacer un relato preciso de la mezcla haitiana que causa muerte temporal y la posterior sugestionabilidad del sujeto, pero el libro fue criticado por inexactitud del proceso científico.

A captivating if sensationalist and problematic book entitled *The Serpent and the Rainbow* presented a possible pharmacological explanation of zombification (Davis 1985) ... Wade Davis ... was attacked for less than rigorous scientific methodology, and a controversy ensued (Booth 1988; Davis 1988b; Kemp 1989). Davis's inquiry was triggered by the discovery, in 1981, of a man named Clairvius Narcisse, who claimed to be a flesh-and-blood zombie who had been drugged, buried alive, taken out of the grave, and enslaved. There was even a medical record to prove it. (Ackermann y Gauthier 465)

El recuento de Narcisse —aparte de si el lector decide creerlo o no— sostiene la teoría de Markman Ellis que expone que el *zombie* es una metáfora de la esclavitud del pueblo africano. Lo que puede rescatarse del relato de Clairvius a Davis es que, en efecto, un *zombie* es un cuerpo desprovisto de una fuerza interna que lo anime y que, carente de esta voluntad propia, es esclavizado sin ofrecer mucha resistencia. Ya sea una privación teológica/metafísica (donde se captura el alma de un ser humano) o psicológica (donde mediante tortura física, mental y emocional se elimina la voluntad de la persona esclavizada), Narcisse, como muchos otros esclavos africanos en el Nuevo Continente, se sintió robado de su identidad.

Si se toma lo narrado por Wade Davis como cierto, su explicación protocientífica propone que la mezcla de una neurotoxina —la tetrodotoxina— con un potente alucinógeno —la planta *Datura*— y la creencia ciega de los practicantes del Voudun haitiano en su fe y sus sacerdotes pueden crear *zombies*. Adjudico el prefijo “proto-” a la investigación de Davis ya que si el resultado de una mezcla herbolaria con propiedades medicinales, capaz de alterar la percepción, el ánimo, el estado de conciencia y el comportamiento de una persona por cierto tiempo, es afectado por la fe del sujeto, la ciencia da cabida a la sugestión y, por lo

tanto, no es fiel al método científico. Con base en lo escrito por Botting y Suvin, *The Serpent and the Rainbow* es una novela que prueba las aguas del campo semántico de la ciencia ficción, pero la ciencia narrada en el libro, por falta de método, no alcanza a pertenecer a este género, aunque sirve como antecesor. En su principio, la ciencia ficción buscaba entender lo que era incomprensible dentro del dogma científico. *The Serpent and the Rainbow*, al igual que *Frankenstein*, funcionan como eslabón entre el gótico moderno y los inicios de la ciencia ficción.

Fred Botting explica el proceso, casi alquímico, que sufre el género gótico ante la inyección de la ciencia. “Science, with its chemical concoctions, mechanical laboratories and electrical instruments became a new domain for the encounter with dark powers, now secular, mental and animal rather than supernatural” (8). Lo gótico abraza la ciencia como una fuerza oscura tan misteriosa y etérea como el fantasma de Canterbury, puesto que para las mentes del siglo XVIII una pócima burbujeando en un caldero es muy similar a una solución química:

SF has started from a pre-scientific or proto-scientific approach of debunking satire and naïve social critique ... In the 20<sup>th</sup> century, SF has moved into the sphere of anthropological and cosmological thought, becoming a diagnosis, a warning, a call to understanding and action, and —most important— a mapping of possible alternatives. This historical movement of SF can be envisaged as an enrichment of and shift from a basic direct or extrapolative model to an indirect or analogic model. (Suvin 378)

Darko Suvin explica que la ciencia ficción, en sus inicios, peca de lo mismo que la novela de Wade Davis: a falta de conocimiento científico sólido se rellenaron huecos con un enfoque protocientífico hasta evolucionar a tal grado que en la robótica moderna se siguen las tres leyes de la robótica creadas por Isaac Asimov. Otro aspecto es el modelo de extrapolación

que plantea Suvin, donde “it is helpful to think of a SF narrative as an embodied thought experiment whereby aspects of our familiar reality are transformed or suspended” (Seed 2). Esta transformación de lo familiar en una pesadilla con tenor científico, se refleja en la trilogía *Newsflesh*, que presenta un escenario donde la ciencia en verdad puede devolver un semblante de vida a un cadáver, a pesar de lo ficcional de este virus aéreo.

En una entrevista para la revista *Wired*, Mira Grant explicó el proceso de estudio que llevó a cabo para la creación del virus. A pesar de que debe considerarse la posibilidad de una automitificación de la figura autoral por parte de Grant, su respuesta deja entrever la investigación científica detrás del virus ficcional. La autora relata haber asistido a cursos de virología en UC Berkley, así como leído numerosos libros acerca del tema, para poder empezar a hacer sus propias combinaciones virológicas hipotéticas. Una vez que empezó a buscar la fórmula para su virus *zombie*, Grant llamaba al CDC para buscar validación teórica a sus teorías, hasta que obtuvo la combinación deseada: un virus quimera que resulta de una cepa de filovirus, relacionada con el ébola, mezclada con un coronavirus, para resultar en “a shifting-antigen flu that does not leave the body ... but is capable of turning into something that converts human tissue into more of the virus” (Adams y Kirtley). Sea cierta la anécdota o no, la aparente profundidad de la investigación virológica de la autora permite al lector sospechar que los *zombies* de *Feed* son seres pertenecientes a la ciencia ficción. Sin embargo, es imposible aseverar esto último con bases tan burdas como una clasificación de “buena” ciencia y “mala” ciencia. La poética de la ciencia ficción exige mucho más.

Además de la virología ficcional detrás de la creación del virus Kellis-Amberlee, el hecho de que la trilogía ocurra en un universo distópico corrobora la sospechada naturaleza ciencia ficcional de las novelas. Darko Suvin explica que la ciencia ficción surge de la búsqueda por un lugar y situación ideales desconocidos pertenecientes a un Bien Supremo,

y la añoranza por éste desemboca en una de dos vertientes: la que busca retratarlo en todo su esplendor, o la que busca que el lector se refugie en su propia idea abstracta de este idilio para alejarse de la representación de un mundo contrario al ideal. Al crear miedo y revulsión por el opuesto a la utopía —es decir, la distopía— se valida este lugar ideal (Suvin 374).

SF takes off from a fictional (“literary”) hypothesis and develops it with extrapolating and totalizing (“scientific”) rigor. ... The effect of such factual reporting of fictions is one of confronting a set normative system ... with a point of view or glance implying a new set of norms; in literary theory, this is known as the attitude of *estrangement*. (Suvin 374)

De forma similar a la literatura gótica, la ciencia ficción busca subvertir las normas mediante la transgresión y el exceso. Al tener puntos de convergencia en cuanto a la función de los textos pertenecientes a los géneros gótico y de ciencia ficción, al igual que en la manera en la que cuestionan y retan convenciones sociales, no me sorprende que Mira Grant haya combinado de forma tan sincrética ambos géneros.<sup>4</sup>

El *estrangement*, o extrañamiento, que refiere Suvin “in this context it refers to that element of SF that we recognise as different, that ‘estranges’ us from the familiar and everyday” (Roberts 8) y exige tomar distancia crítica frente al texto, y la extradiégesis que éste busca reflejar en una —o ambas— de estas formas: mediante mimesis o la extrapolación<sup>5</sup> y/u oposición de los elementos sociales que el texto busca criticar, y la analogía que se extiende de ésta para devenir en trama.

---

<sup>4</sup> A pesar de la posible oposición de Darko Suvin frente a esta observación mía: “Even less congenial to SF is the *fantasy* (ghost, horror, Gothic, weird) tale. ... Commercial lumping of it into the same category as SF is thus a grave disservice” (Suvin 375-376).

<sup>5</sup> La acción de tomar un planteamiento como el de la trilogía *Newsflesh*: “¿cómo sería un apocalipsis *zombie* donde existe el género, y en qué afectaría la sobrevivencia y la reconstrucción?”, y llevarlo al extremo, siguiendo convenciones sociales que se pretenden denunciar.

In SF, the attitude of estrangement ... has grown into the *formal framework* of the genre. ... SF posits [the phenomena] first as problems and then explores where they lead to. ... *SF is, then a literary genre whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition.* (Suvin 374-375)

Grant explora el problema formulado por François Rabelais como “la ciencia sin consciencia es la ruina del alma”. Conforme a esto, Mira Grant construye un mundo distópico desde la extrapolación de la ambición humana por conquistar sus miedos y debilidades: en el caso de las novelas, la fragilidad ante enfermedades como el cáncer y el resfriado común. La *hubris* y ambición de Victor Frankenstein son llevadas al extremo, a un futuro próximo en los años 2030, donde lejos crear una sola criatura monstruosa, como en *Frankenstein*, se altera por siempre la realidad que viven los personajes dentro de las novelas. “SF can thus be used as a hand-maiden of futurological foresight in technology, ecology, sociology, etc” (Suvin 379). Esto se relaciona de forma íntima con una de las muchas características que Suvin adjudica al género de la ciencia ficción.

El mensaje educativo de la extrapolación ficcional sobre un tema convierte las obras del género —entre ellas, las novelas de Mira Grant— en una analogía de la extradiégesis del autor, donde el extrañamiento inicial en la lectura, da paso a una identificación, como menciona Botting, donde la analogía se vuelve efectiva como herramienta de denuncia social.

The highest form of analogic modelling would be ... ontological analogies ..., and in a somewhat more humane narration with a suffering protagonist. ... [It] is a modern variant of the *conte philosophique* of the 18<sup>th</sup> century. ... These *modern parables* fuse new visions of the world with an applicability ... to the shortcomings of our workaday world. ... A modern parable must be open-ended by analogy to modern cosmology, epistemology, and philosophy of science. (Suvin 380)

La trilogía escrita por Mira Grant acata, dentro de lo posible, las convenciones que caracterizan tanto la literatura de ciencia ficción, como la gótica. Los *zombies* de Grant son góticos en cuanto que se rigen bajo los mismos principios de un monstruo, fantasma o vampiro, y que funcionan como constante *memento mori* para los protagonistas; también existen en función de las reglas de la ciencia ficción, puesto que son el resultado de profunda investigación documental sobre virología por parte de la autora, y forman parte de un universo que gira alrededor de la extrapolación de un error científico que resulta en una analogía de la extradiégesis del siglo XXI y, en especial, de la sociedad estadounidense.

Grant combina en sus novelas la intención moralista detrás del gótico y la ciencia ficción, junto con las características de exceso, transgresión y subversión de normas sociales, mientras adopta otro elemento perteneciente a la ciencia ficción. Darko Suvin expresa que:

Significant modern SF ... also presupposes more complex and wider cognitions: it discusses primarily the political, psychological, and anthropological *use and effect of sciences, and philosophy of science*, and the becoming or failure of new realities as a result of it. The consistency of extrapolation, precision of analogy and width of reference in such a cognitive discussion turn into aesthetic factors. (381)

Parece importante mencionar la clasificación que Suvin otorga a obras de ciencia ficción que se arriesgan a cogniciones más complejas y amplias como “significant”. La trilogía *Newsflesh*, por su naturaleza popular, según una visión canónica, no podría aspirar a ser considerada como importante o relevante para la literatura moderna. Sin embargo, Grant sigue casi al pie de la letra las características que Suvin enlista como garantía del valor literario y social de las obras.

La trilogía *Newsflesh* discrepa de obras góticas como *Dracula* en cuanto que el monstruo —los *zombies*— no son el foco de la narración: “The zombies are here, and they’re

not going away, but they're not the *story*. They were ... but now they're just another piece of the way things work" (Grant, *Feed* 111). La historia, tanto para Georgia (la narradora, protagonista y heroína de la primera novela) como para el lector, no es el apocalipsis *zombie*, sino lo que siguió. A diferencia de otros textos de ficción *zombie* donde el monstruo es el antagonista principal, Grant sigue la tradición de dejarlos en un papel secundario frente a una figura antagónica humana, más terrorífica que los muertos vivientes. La línea narrativa de la primera parte de la trilogía relata la campaña presidencial del Senador Peter Ryman, la cual siguen los dos protagonistas, Shaun y Georgia Mason (hermanos adoptivos y socios de su *blog* de noticias, *After the End Times*), ya que lo interesante en una obra relevante de ciencia ficción no es ver cómo acaba el mundo, sino cómo se reconstruye después del fin. La sociedad representada en la trilogía *Newsflesh* ha superado la primera ola del desastre causado por el apocalipsis y ahora debe vivir con, y a pesar de las consecuencias. Esto, como Suvin menciona, funciona como comentario acerca de cambios políticos, psicológicos y sociales y potencialidades creativas de futuros posibles (378).

Suvin llama a este tipo de literatura "parábolas modernas", puesto que "this is an educational literature, hopefully less deadening than most compulsory education in our split national and class societies, but irreversibly shaped by the pathos of preaching the good word of human curiosity, fear, and hope" (381) y, como he dicho antes, los *zombies* que son reanimados por el virus Kellis-Amberlee funcionan como paradigma para las novelas de Grant: sus espacios físicos, sus personajes, los temas tratados y la intención de crítica social. El estilo moderno de la novela también se extiende a sus monstruos: así como los *zombies* de Grant hibridan lo gótico con la ciencia ficción, los demás aspectos de la novela convergen de la misma forma sincrética.

## **Images May Disturb You: Romero, el padrino de los muertos**

El *zombie* ciencia ficcional es aquel que reanima a causa de un virus, bacteria, toxina, o cualquier otra explicación científica. Mary Shelley en *Frankenstein*, Wade Davis en *The Serpent and the Rainbow* y H.P. Lovecraft en *Herbert West: Reanimator* proporcionaron una vaga explicación protocientífica para la reanimación del tejido humano muerto o en apariencia muerto, pero siguen sumergidos en el origen gótico del *zombie*. Fue el cineasta estadounidense-canadiense George A. Romero quien dio origen a los llamados “*zombies* modernos<sup>6</sup>”, lo que le ganó el mote de “Padrino de los Muertos” (Flaherty). Si bien las películas de Romero no otorgan una explicación científica informada y detallada —a diferencia de la proporcionada por Mira Grant— la serie *Night of the Living Dead* (1968) está basada en una analogía muy similar a la que hace Grant en su trilogía. Además de la explicación científica detrás del apocalipsis *zombie*, Romero y Grant también tienen en común la inclusión de escenarios góticos en sus narrativas.

In the twentieth century ... Gothic figures have continued to shadow the progress of modernity with counter-narratives displaying the underside of enlightenment and humanist values. ... In nineteenth-century Gothic fiction the trappings of aristocracy, the castles and counts, give way to narratives whose action centres on urban, domestic, commercial and professional figures and locales. (Botting 1, 4)

En sus películas, George Romero hace uso del apocalipsis y postapocalipsis *zombie* para explorar las relaciones humanas en situación de crisis, y formular la pregunta de si los *zombies* son los verdaderos antagonistas. La respuesta tanto en las películas de Romero como

---

<sup>6</sup> A pesar de que en la película *Night of the Living Dead* los periodistas dentro del filme llaman a los muertos vivientes “*ghouls*”. En esta sección desarrollaré las características que definen el llamado *zombie* “moderno”.

en las novelas de Grant es un rotundo no; son el catalizador que saca a relucir lo bueno y lo malo dentro del ser humano.

Ambos autores someten a sus personajes a un mundo tergiversado por *mala praxis* médica —en el caso de la trilogía *Nesflesh*, también de activistas humanitarios y periodistas— y científica. La narrativa muestra la manera en que ciertos personajes —los héroes— buscan encontrar un equilibrio entre el horror de los muertos vivientes y la necesidad de reconstruir una sociedad, mientras que otros —los antagonistas— se aprovechan del temor que reina dentro del espacio narrativo para ver por su propio bienestar. Propongo que ésta es la definición más clara del *zombie* moderno: Romero inauguró una narrativa donde un cadáver viviente es el factor que menos terror inspira dentro de la diégesis apocalíptica o postapocalíptica. La ficción del *zombie* moderno es donde, mediante el uso mal habido o inconsecuente de los avances científicos intradieгéticos, los muertos andan y la sociedad humana colapsa, ocasionando el surgimiento de antagonistas que los héroes deben enfrentar. Éste es el caso de la serie *Night of the Living Dead* de Romero, la trilogía *Newsflesh* de Grant, los cómics —y las dos series televisivas que inspiraron— *The Walking Dead* de Robert Kirkman y Tony Moore, películas como *28 Days Later* (2000) de Danny Boyle, *Cargo* (2017) de Yolanda Ramke, entre otros, y muchos más ejemplos donde el monstruo no es el *zombie*, sino el prójimo.

En 1968, George Romero dirigió y coescribió con John Russo la primera película de su famosa saga de *zombies*: *Night of the Living Dead*. Después de esta primera entrega, él y Russo tuvieron desacuerdos creativos que pueden percibirse al ver y analizar la serie de películas de *zombies* de cada uno de los cineastas. La película inspirada en la novela de Russo es una secuela a la película de 1968, que incluso es mencionada por uno de los personajes al principio del filme. A diferencia de las películas de Romero, la serie de películas a la que da

pie *Return of the Living Dead* se caracteriza por tener un tono cómico. En el caso de estas obras, la crítica social ocurre mediante recursos paródicos e incluso burlescos, a diferencia de lo observado en las obras fílmicas dirigidas y escritas por George Romero. Este último, al igual que Mira Grant, le da un significado serio a este monstruo que bien podría ser cómico. Grant convierte la sátira en alegoría, en un relato con moraleja que pretende señalar y acusar las fallas en las convenciones sociales del momento y lugar extradiegético vivido por el autor, lo que Suvin llama el mundo empírico o naturalista (377). Ésta es la esencia del *zombie* moderno, el *zombie* apadrinado por George A. Romero.

A pesar del contraste en tono, las sagas de Romero y de Russo tienen en común el género de cine de explotación, que tiene dos preceptos básicos: “We feel the monster should kill somebody fairly early and then at regular intervals through the picture. The first kill should be quite shocking. ... And then, of course, the climax, everything goes. Blood all over the screen” (Stapleton 00:04:13-00:04:29). Estas muertes sangrientas y *gore* (las cuales mencionaré de nuevo más adelante) son rescatadas por la ficción de *zombies* en general y, por consecuencia, por Mira Grant. La segunda directriz es la rebelión: “You make it as disreputable as possible ... that they feel when they go there they’re doing something transgressive ... You’re making outlaw movies” (00:17:01-00:17:18). En Russo y Romero, el factor de “reputación dudosa” está presente en la cantidad de desnudez gratuita, que no influye en la trama, sino en cuanto a “the need for audiences to identify with rebellion. Beating the system, that’s cathartic ... Defining yourself on your own terms. These things are elemental. They’re all what we go through during those rites of passage” (00:17:57-00:18:08). La narrativa de *zombies* se vale de sangre y sexo para simbolizar un rito de iniciación y rebelión contra la norma. Sin embargo, esta rebelión contra los estándares de la buena reputación o el cine prestigioso es un reflejo de una mayor subversión. Cuando George

A. Romero se rebela contra las leyes de lo moralmente respetable, el impacto de la denuncia social que impregna sus películas incrementa.

Una de las críticas sociales más evidentes en las dos primeras películas de Romero, tal vez debido al marco histórico en el que fueron filmadas, es hacia el racismo. Sólo ciento tres años habían pasado desde la abolición de la esclavitud en todo Estados Unidos en 1865 (LII), hasta la filmación de *Night of the Living Dead* en 1968, por lo que la idea de supremacía de la raza blanca aún estaba fresca en las mentes estadounidenses.<sup>7</sup> Es notable, entonces, que en *Night of the Living Dead* y *Dawn of the Dead* (incluso es defendible decir que en *Land of the Dead* también) los protagonistas, y los personajes más efectivos en cuanto a su supervivencia y la de sus compañeros, sean personas afroamericanas; mientras que las contrapartes caucásicas suelen ser cobardes, poco eficientes y casi siempre, los antagonistas. Romero juega con los estereotipos raciales de la época y los subvierte. En *Night of the Living Dead*, el héroe, Ben (Duane Jones), quien es afroamericano, recuesta a Barbra (Judith O'Dea), la protagonista rubia quien está inconsciente. Se detiene a observarla en su posición postrada y procede a desabrochar su abrigo. El lenguaje corporal del actor, aunado al ligero vistazo que permite la toma de la ropa interior de la inerte actriz, flirtea con la falsa y racista concepción de que “rape is black culture” (*The Telegraph*).



---

<sup>7</sup> Con esto no pretendo inferir que el racismo no prevalece, puesto que en el siglo veinte dio pie a la Segunda Guerra Mundial y, más reciente, en 2016, ayudó a la victoria de Donald Trump en su contienda presidencial en Estados Unidos. Asimismo, el Ku Klux Klan nunca ha dejado de existir, a pesar de los periodos de inactividad por los que ha pasado.

Sin embargo, Ben se aleja de Barbra y empieza a tapiar puertas y ventanas, siempre motivado a sobrevivir y, de ser posible, ayudar a Barbra, quien es vulnerable y propensa a tener ataques de pánico y entrar en estado catatónico frente a la crisis que plantea la premisa de la película. Las películas de George Romero suelen hacer héroes de los personajes marginados.

Mira Grant toma nota de esta fórmula de Romero y la replica en su trilogía postapocalíptica. Sus protagonistas, Georgia y Shaun Mason, son periodistas jóvenes, de veintiún años de edad, que se desempeñan en el mundo cibernético. Esto significa que son *bloggers* —a diferencia de otros periodistas mencionados en las novelas— despreciados por la prensa impresa, lo que hace difícil su labor de obtener información, a pesar de ser periodistas licenciados (Grant, *Feed* 52). Sin embargo, son los Mason quienes descubren una conspiración en torno al virus Kellis-Amberlee y la lucha por el poder político en Estados Unidos en el año 2039, gracias a la mente abierta del Senador Peter Ryman, quien invitó a los *bloggers* a seguir y reportar su campaña. “It was a bold move. It was a huge strike for the legitimacy of Internet news. ... Having a presidential candidate acknowledge us was an amazing step forward” (Grant, *Feed* 51-52). Ciertamente, la elección de un protagonista afroamericano en los años setenta y ochenta es más arriesgada que un par de *bloggers* menospreciados, pero al igual que Romero, Grant juega con preconcepciones erróneas para retar prejuicios internalizados en el lector, dentro de las limitaciones de su calidad popular. Además, la ironía de que una novela impresa celebre la universalidad e inmediatez del texto en línea y la legitimización de este medio, es otro modo de subversión y contraste ante el esnobismo de la prensa, y lo elitista de la llamada “alta literatura”.

Grant adopta las “uncertainties about the nature of power, law, society, family and sexuality” que son características de la literatura gótica y, según Fred Botting:

Are linked to wider threats of disintegration manifested most forcefully in political revolution ... Illegitimate power and violence is not only put on display but threatens to consume the world of civilised and domestic values. In the skeletons that leap from family closets and the erotic and often incestuous tendencies ... there emerges the awful spectre of complete social disintegration in which virtue cedes to vice, reason to desire, law to tyranny. (3)

La sociedad íntegra es desestabilizada por el Rising, y a pesar de la reconstrucción de las instituciones dentro del espacio narrativo de la trilogía *Newsflesh*, la sociedad sigue buscando una manera de vivir y sobrellevar los ataques de *zombies* que —pese a todas las medidas de seguridad puestas en práctica para evitarlos— siguen ocurriendo. El poder y la legitimidad de la ley son puestos en tela de juicio mediante la contienda por la candidatura presidencial entre Ryman y el antagonista principal de *Feed*, la primera novela, el Gobernador David Tate. Este último es un militar autócrata, racista y de ultra derecha, mientras que Ryman es un demócrata moderado. En palabras de Georgia:

[Governor Tate]’s the scariest of the many frightening things I’ve encountered since this campaign began. And that includes the zombies ... Learn what this man would do to our country in the name of preserving a brand of freedom that is as destructive as it is impossible to secure. Know your enemy. That’s what freedom really means. (Grant, *Feed* 219-231)<sup>8</sup>

Dentro de la novela, esta pieza de “op-ed” escrita por Georgia Mason ayuda a Ryman a ganar la candidatura por el partido Republicano. Para la segunda novela, *Deadline*, Ryman es presidente, pero en *Blackout*, la tercera entrega de la trilogía, la legitimidad de su posición

---

<sup>8</sup> Cabe notar que los paralelismos con el mundo empírico y las elecciones presidenciales de Estados Unidos del año dos mil dieciséis son pasmosos y reflejan las tendencias de ultra derecha que se alinean en años recientes.

política es cuestionada. A pesar del triunfo del “buen” candidato por encima del antagonista, la desestabilidad del poder y la ley se mantiene a lo largo de la trilogía.

Al igual que la incertidumbre en cuanto a la ley y el poder, la inestabilidad en el ámbito familiar y sexual está englobada en dos personajes: los hermanos Mason. Georgia y Shaun, los protagonistas y narradores de las tres novelas, adoptados por Michael y Stacy. Estos últimos acogieron a dos “orphans of the Rising” (Grant, *Deadline* 593) como ardid publicitario, por lo que la transgresión del núcleo familiar empieza con la ausencia de éste y sus consecuencias.

Shaun and I figured out early what our purpose was in our parents’ lives. ... Shaun was the first to realize how they were using us ... The only person who’s ever hugged me without thinking about the shooting angles and light saturation is my brother, and he’s the only one whose hugs I’ve ever given a damn about. (*Feed* 67-68)

La falta de amor paternal, más la constante lucha por sobrevivir que viven los Mason, hacen que estos dos personajes desarrollen una fuerte codependencia: “a lifetime spent within arm’s reach and counting primarily on each other has left us a little dependent on one another ... In an earlier, zombie-free era, this would have been dubbed ‘codependence’ and resulted in years of therapy” (*Feed* 54). El nivel de codependencia que muestran Shaun y Georgia es tal que Georgia menciona que “on the few occasions when I’ve had to try sleeping without Shaun in the next room, well, let’s just say I can go a long way on a six-pack of Coke” (*Feed* 36). Las dos primeras novelas están plagadas de alusiones a la intimidad que comparten los hermanos adoptivos: una mano en la cintura, una mirada a través del cuarto. Pero es hasta la segunda novela que se descubre la relación romántica y sexual que comparten Shaun y Georgia (*Deadline* 338).

Esta relación es importante porque, al igual que George Romero, Grant juega con las preconcepciones internalizadas acerca del incesto presentes en la literatura gótica, donde “the convention of incest within the Gothic genre was used ... to signal the downfall of any who become involved in it” (Holliday 20), y valga la redundancia, transgrede la transgresión. Así como Ben no viola a Barbra en *Night of the Living Dead*, la relación entre Shaun y Georgia muestra un atisbo de incesto similar a los centímetros de ropa interior mostrados en el filme de Romero. Al mismo tiempo, cuestiona la validez de la desintegración social mencionada por Botting y Holliday, así como su relación con las tendencias del género gótico, donde temas afines al romanticismo toman tonos oscuros de violencia, incesto, pasión y agonía:

Gothic becomes the dark or negative side to Romanticism. In the contrasts displayed in Gothic presentations of darker themes, criticism finds an explicit invitation to indulge in traditional psychoanalysis: Gothic becomes a fiction of unconscious desire, a release of repressed energies and antisocial fantasies. (Botting 12)

Se formula la pregunta de si es incesto cuando se da una relación sexoafectiva entre dos hermanos no biológicos sin núcleo familiar que inculque el amor fraternal; la respuesta queda a discreción del lector, tanto en las novelas como en esta tesina. El coqueteo con la transgresión incestuosa dentro de la trilogía *Newsflesh* permite vislumbrar esa ficción del deseo inconsciente presente en el género gótico, desde un espacio seguro donde los Mason no comparten un lazo filial sanguíneo. La inclusión del incesto en textos góticos como forma de rebeldía ante la heteronormatividad no es nueva:

Incest was representative of a range of interests crucial to writers ... who adopted a critical stance in relation to the heteronormative patriarchal world. In repositioning the Gothic, representations of incest are revealed as synonymous with the Gothic as a whole: complex, multifaceted and consciously resistant to the dominant social and

sexual hegemonies in their models of alternative agencies, sexualities, forms of desire and family structures. (DiPlacidi 3)

El efecto de tensión que permea esta relación es provocado mediante el cuestionamiento moral que logra la autora. Esta doble transgresión realizada por Grant respeta la naturaleza transgresora de los géneros de ciencia ficción y gótico, mientras que conserva una medida de cautela y conservadurismo amigable para los lectores de literatura popular.

La inclusión de las películas escritas y dirigidas por George Romero dentro de la diégesis de Grant no reside nada más en la habilidad de ambos autores para retar convenciones sociales o expectativas que el lector o espectador tienen del texto de forma moderada para no herir susceptibilidades. Tampoco existe una relación significativa entre textos fílmico y literario sólo por el tema en común de los *zombies* y la forma en que Romero y Grant hibridan la ciencia ficción y el gótico. La inclusión del canon de Romero en las novelas de Grant no es un salto lógico por parte del lector, sino una conexión que exige el texto. Desde las primeras veinte páginas, Georgia Mason explica que su nombre, y el hecho de que variantes del nombre “George” sean tan comunes en el mundo post-Rising, es debido al cineasta: “George Romero is considered one of the accidental saviors of the human race, and it’s not like being named after him is uncool” (*Feed* 23).

Los personajes dentro del espacio narrativo de la trilogía *Newsflesh* sobreviven el apocalipsis *zombie* gracias a las películas de culto y cine B de horror, en específico, las películas de George A. Romero: “when all those arguably crazy people started hearing rumors about the dead rising from their graves, they didn’t dismiss them. They began ... behaving like folks who’d actually seen a George Romero movie” (*Feed* 32). En el mundo creado por Mira Grant, George Romero es un héroe nacional que mediante sus películas de bajo presupuesto y explotación ayudó a la sobrevivencia de la raza humana.

George Romero didn't mean to save the world any more than Dr. Alexander Kellis meant to almost destroy it ... Most people wouldn't have had the first idea of how to deal with the zombies if it weren't for the lessons they'd learned from Romero's movies. (*Feed* 98)

Más aún, la autora incluye la figura ficcionalizada de Romero en las novelas:

Mr. Romero always seemed baffled and a little delighted by the power his movies had proven to have ... he left his body to the government ... It seemed like a fitting end for a man who went from king of bad horror to national hero practically overnight. (*Feed* 98-99)

Esta inclusión de un George Romero de carne y hueso en la diégesis sirve para más que circunscribir la figura del *zombie* moderno a las obras de Grant. Aporta un giro de autoconsciencia a los textos, aunado a muchos detalles metaficcionales incluidos en las novelas<sup>9</sup> y la hibridez que he procurado demostrar en este capítulo, por lo que propongo que esta trilogía es una obra posmoderna. El que el salvador no intencional del mundo sea un cineasta famoso por sus películas de *zombies* de bajo presupuesto también introduce el tono humorístico que permea el texto. Romero, y por ende Grant, otorgan un peso crítico a la figura de los *zombies* y la narración, sin perder el sentido del humor que caracteriza al gótico al evocar emociones de temor y risa (Botting 1).

Los *zombies* en *Feed* se caracterizan por el factor de horror y encarnación del vicio pertenecientes al género gótico que proponen equiparar al monstruo —una de las fuentes de tensión y miedo dentro de los textos— con el antagonista —el cual siempre es humano— en una comparación donde el verdadero monstruo siempre resulta ser este último. Incorporan la

---

<sup>9</sup> Los epígrafes son citas de los personajes. Al final de cada capítulo hay un recorte de los *blogs* de los personajes principales donde se trata, incluso, con el proceso y método detrás de la escritura.

tradición de la ciencia ficción donde la diégesis funciona como alegoría del mundo empírico o extradiegético. En *Dawn of the Dead* (1978), que transcurre en un centro comercial, los *zombies* que lo recorren tienen poca o ninguna diferencia a los parroquianos que suelen ir de compras; dos de las secuencias en *Shaun of the Dead* (2004)<sup>10</sup> muestran al protagonista, Shaun, que camina al trabajo y se compara un mundo pre-apocalipsis *zombie*:



Con uno post-apocalipsis *zombie*:



Y resulta que no hay mucha diferencia. Dentro la premisa de la película cómica, esto explica que los protagonistas no se den cuenta de cuando ocurre el apocalipsis *zombie*. La mirada vacante y el lenguaje corporal adormecido de los extras en la secuencia de inicio son idénticos a los presentados por los *zombies* una vez que Shaun y compañía se dan cuenta de que los muertos vivientes están por dominar Inglaterra. Lo que esta película cómica y su predecesora, *Dawn of the Dead* buscan representar, es que vivimos en un mundo donde todos caminamos como *zombies*. Esclavizados a un teléfono, audífonos, o trabajos que no nos satisfacen, nos desligamos del mundo entero y de nosotros mismos, moviéndonos como autómatas.

La trilogía *Newsflesh* construye un mundo distópico postapocalíptico, con *zombies* muy particulares que combinan el terror y humor góticos, la alegoría y verosimilitud ciencia ficcional y lo visual del cine. Si bien los monstruos no son la figura principal del texto, sirven como contexto y paradigma; la hibridación que los define se expande a lo largo de la trilogía

---

<sup>10</sup> *Shaun of the Dead* es una referencia fílmica en las novelas (aunque a diferencia de las obras de Romero, el título de la película no sea mencionado) evidente en el nombre del protagonista masculino, Shaun Mason.

en el tono y convenciones escriturales y fílmicas rescatadas por la autora. La otredad del gótico se combina con la de la ciencia ficción, enmarcadas por la diégesis cinematográfica construida por George Romero. Como en *Shaun of the Dead* y las muchas películas de Romero, Grant cuestiona la naturaleza de otredad encarnada en los *zombies* y cuestiona qué tan distintos somos de ellos. La idea de esta tesis es demostrar que en la ficción de *zombies* existe un vínculo, e incluso superposición, entre la humanidad y el estado de no-muerto. En una lectura cómoda y reconfortante, el *zombie* es la representación de todo aquello que escapa la normatividad que rige una sociedad, mientras que los no infectados se apegan a ella. Pero el concepto de norma es engañoso, por lo que en el siguiente capítulo exploro la relación entre norma y desviación usando los espacios y cuerpos presentes en la trilogía, y la forma en que el efecto creado por este vínculo afirma la certeza de que el monstruo son los otros.

## Capítulo 2. Charming Not Sincere: espacios físicos dentro de la diégesis de *Newsflesh*

You slip out of your depth and out of your mind  
With your fear flowing out behind you  
As you claw the thin ice.  
“The Thin Ice”, The Wall, Pink Floyd

Una de las dicotomías más representativas del género de la ciencia ficción son la utopía y distopía (aquel lugar ideal que no existe, y aquel que es una perversión del primero, un mal lugar). Ésta pretende explorar de forma ficcional situaciones extratextuales llevadas al extremo; es decir, crear una alegoría que nace de la extrapolación de problemas sociales. Ambos escenarios suelen ir juntos, si no de forma textual, entonces en el subtexto de la obra que lleva al lector a completar la dicotomía. Sin embargo, existe un tercer espacio —que no está limitado al género de la ciencia ficción— que es “otro”, y que Grant incorpora a sus textos para desequilibrar la conocida dicotomía. Foucault nombra este espacio incompatible, contradictorio o en transformación, una heterotopía, que en estas obras es vínculo y amalgama entre los dos escenarios mencionados antes. Esta inclusión de espacios heterotópicos dentro de una distopía que hibrida ciencia ficción y gótico, rompe la convención del uso de dicotomías que caracteriza ambos géneros literarios. Esta transgresión al modelo de par binario hace que el tratamiento de los espacios dentro de la diégesis sea menos predecible y, en sí mismo, transgresor.

En este capítulo voy a estudiar tres espacios heterotópicos en las novelas de Mira Grant como paradigma para analizar el uso de norma y desviación, sus convergencias y contrastes. En la primera sección trataré la representación gráfica del espacio “otro” contra aquella del normativo en los mapas (los mapas apócrifos contra los regulados por las autoridades) y la superposición de ambos. En la sección dos plantearé la inversión entre los espacios normativos y los “otros” dentro del universo diegético de *Feed*, teniendo en cuenta

que en el momento en que lo heterotópico se lleva a una distopía, aquello que en el plano extratextual se considera normativo puede alterarse, e incluso invertirse, por lo cual debe revalorarse la definición de “norma” y de “otro”. Dentro de la diégesis postapocalíptica, Mira Grant contrapone y después invierte las definiciones de norma y otredad extradiegéticas, así como desafía la definición del espacio heterotópico. Además de generar tensión en el lector, permite seguir los ejercicios de extrapolación, alegoría y crítica que fomenta el texto, y resignificar la extradiégesis. Volveré a esto en la sección tres, donde analizaré la corporalidad de los dos narradores, Shaun y Georgia, como cuerpos heterotópicos.

Michel Foucault presenta varias características de aquello que él nombra lo heterotópico, y denomina diversas clasificaciones de ese mismo espacio “otro”. Una de ellas es la heterotopía de desviación, donde miembros de la sociedad que se desvían de la norma (aquello aceptado y regulado por la sociedad) son encerrados, de forma que su desviación se mantenga alejada y contenida fuera del espacio normativo. Tal es el caso de hospitales psiquiátricos, cárceles o asilos para ancianos, entre otros. En el espacio narrativo de las novelas de Grant se invierten los papeles de normatividad y desviación. Una característica principal de esta distopía es el ostracismo voluntario y el culto de miedo a los que se somete la sociedad entera (Grant, *Feed* 186). Los ataques de *zombies* suelen darse sobre todo en lugares abiertos, así que aquellos “no infectados” optan por encerrarse dentro de sus casas, protegidos por medidas de seguridad en exceso estrictas y teniendo el menor contacto posible con los demás seres humanos. Este aislamiento es criticado de forma constante a lo largo de las novelas que siguen un formato polifónico, en donde conviven la narración autodiegética de los hermanos Georgia y Shaun Mason, y fragmentos de entradas de *blog* del resto de los personajes de la trilogía. Esto introduce la primera inversión a la teoría foucaultiana acerca de las heterotopías, pero expandiré esta idea más adelante.

En una situación extratextual como con la que trata Foucault para definir un espacio heterotópico de desviación, se encierra a aquellos miembros de la sociedad que se “desvían”; en *Feed* se da lo contrario. Lo normativo es la cualidad de encierro antes mencionada, y el espacio heterotópico permanece libre de barreras, donde los infectados deambulan sin límites o rejas. En el caso de *Feed*, los sistemas de cierre y apertura —que Foucault menciona como característica de un espacio heterotópico (24)— sirven para aislar lo normativo de lo “otro”; esta inversión es más evidente mediante las constantes comparaciones entre la distopía que se vive en 2039 y el espacio empírico entendido como anterior al *Rising*, que denotan nostalgia por un pasado ajeno a los protagonistas vuelven el efecto de crítica social aún más notorio. Aunque la norma y lo “otro” diegéticos son opuestos a la extradiégesis actual y por ende a los ejemplos tangibles de Michel Foucault, ni la autora, ni la voz narrativa permiten olvidar al lector lo tergiversada que es esta inversión. Misma que sobrepasa la subversión de las expectativas del lector y del desafío a las convenciones, preconcepciones, estigmas y sesgos sociales que he mencionado que caracterizan las novelas de la trilogía *Newsflesh*.

La segunda heterotopía presente en las obras de Grant es la de paso puesto que, como había mencionado, la primera novela sigue a un equipo de *bloggers*<sup>11</sup> a través de Estados Unidos, por lo que todos los escenarios descritos son espacios de paso (Foucault 18). Los sucesos relatados en la novela se desarrollan en hoteles, vehículos, centros de convenciones y otros lugares transitorios. Este tipo de espacios —lugares geográficamente localizables,

---

<sup>11</sup> A pesar de su papel marginado y su clasificación como periodismo inferior a la prensa impresa, los *bloggers* tienen un gran pasado (y significado) dentro de la novela. Durante el *Rising*, un doctor del CDC viola los protocolos de seguridad y confidencialidad y anuncia al mundo entero la veracidad del virus *zombie* a través del *blog* de su hija, que no estaba regulado por la institución médica. Este acto, considerado heroico, sienta precedente en la comunidad periodística que, junto con el aislamiento voluntario de la sociedad, crea una rama de periodismo no impreso, donde los *blogs* cobran importancia al ofrecer la posibilidad de publicar y acceder a las noticias sin necesidad de interacción humana. Así, llevar un *blog* es una forma de subversión y rebelión ante la norma dentro de la diégesis de la trilogía *Newsflesh*.

que no son en realidad habitables (como aeropuertos o terminales)— son también categorizados como heterotópicos según Foucault (18). Estas dos heterotopías —de desviación y de paso— serán el enfoque de este capítulo.

### **Postcards from the Wall: la superposición de dos espacios**

En “Espacios otros”, Foucault declara que las heterotopías son “suertes de lugares que, estando fuera de todos los lugares son ... efectivamente localizables. [Son] absolutamente otros que todos los demás emplazamientos a los que sin embargo reflejan”, lo cual es algo que puede verse representado de forma gráfica a lo largo de las novelas de Mira Grant (Foucault 19). La sociedad dentro del universo diegético de *Feed* tuvo que adaptarse a la nueva realidad desencadenada por el Rising. Una de estas adaptaciones incluyó la pérdida de espacios y territorios debido a la imposibilidad de defenderlos contra la amenaza de los infectados. A lo largo de la trilogía se nombran varios, el primero es Santa Cruz, en California, donde comienza *Feed*.

La incapacidad de modificar el entorno para poder incorporar medidas de seguridad necesarias para la sobrevivencia de los no infectados provoca zonas muertas en el mundo, que, a pesar de seguir siendo localizables, ya no son habitables y se vuelven heterotopías de desviación. Estos lugares son definidos en las novelas como “little dead zones scattered around the map of the world, places where no one goes anymore ... . Going into a dead zone at night is like signing your own death warrant” (Grant, *Deadline* 554). Para poder explicar la necesidad tan extrema de perder ciertos territorios, necesito ahondar en lo que la amenaza *zombie* representa y por qué catalogo a estos seres como de desviación.

Al entender el *zombie* de Grant como una alegoría de la sociedad “otra”, la hibridez del texto que permite una lectura con tintes góticos lo convierte en símbolo del esclavismo,

pero también de enfermedad. “In this (fantasy) framework of new times and global economic restructurings, zombies—occluded, outcast, overlooked— ... are the dead weight of industrial society made redundant by outsourcing, consumer services and financial speculation (Botting 20)”. En su libro *Illness as Metaphor*, Susan Sontag denuncia una actitud de segregación hacia los enfermos, en concreto, pacientes con cáncer. Sontag menciona que los enfermos son miembros no útiles para la sociedad, por lo cual no sólo se encierran en hospitales (lo cual es congruente con la teoría de heterotopías de desviación desarrollada por Foucault), sino que se busca disminuir el impacto negativo que pueden ocasionar en la sociedad, puesto que todo miembro es susceptible: “Illness is the night-side of life, a more onerous citizenship. ... Sooner or later each of us is obliged, at least for a spell, to identify ourselves as citizens of that other place” (3). Sontag presenta una dicotomía que se enfrenta y crea tensión en las novelas de *Newsflesh*. Es interesante, además de irónico, que el virus *zombie* diseñado por Mira Grant surja de un virus genéticamente diseñado para combatir, no por coincidencia, el cáncer.

El factor de terror en *Feed* consiste en la pérdida de identidad y de razonamiento superior del humano que amplifica. Éste se ve reducido a formar parte de una masa anónima, violenta y animalística que coincide con la definición del *zombie* Voodoo. Estos seres infectados, que surgen de un deseo de erradicar dos enfermedades comunes —y por lo tanto reducir el número de miembros de la sociedad “no útiles”—, se vuelven justo lo que se deseaba erradicar: seres con una desviación. Excepto que en el universo diegético de *Newsflesh*, lo desviado anda libre, mientras lo normativo se encierra, protegiéndose de la amenaza de convertirse en algo “otro”. El miedo al cáncer —o a perder la vida— es remplazado por uno peor: perder la identidad, perderse uno mismo. Es una ironía trágica del

texto que, por el afán de conquistar la muerte, se reanimara a los muertos; por querer erradicar una enfermedad, toda la población se viera infectada con el virus Kellis-Amberlee.

El miedo ante la pérdida de humanidad que representa entrar en un proceso de amplificación viral, deviene en medidas de seguridad y procedimientos de limpieza rigurosos, extremos e indispensables para la vida diaria (Grant, *Feed* 36). Sontag expone que los pacientes con cáncer son sometidos a descontaminaciones a mano de sus familiares por miedo inconsciente al contagio (6); en el universo diegético creado por Mira Grant, esta reflexión de Sontag también es invertida. Las personas cuya infección no se ha activado mediante la amplificación del virus son quienes se someten a estrictas prácticas de esterilización donde se remojan en cloro al menos treinta segundos, si no es que mucho más “Everyone knows it doesn’t do any good beyond the first thirty seconds, but that doesn’t stop people from being afraid” (Grant, *Feed* 43). La “salud” tiene un precio muy alto, que es el de estar esclavizado al miedo y a las descontaminaciones constantes, intentando evitar a toda costa convertirse en un monstruo que no conserva identidad y cae en la desviación.

Cuando varias zonas del mundo se declararon inhabitables, calles y avenidas se eliminaron de los mapas regulados por las autoridades, pero la infraestructura de estas rutas no autorizadas prevaleció. Las rutas que aparecen en un mapa actualizado y regulado que pertenece al emplazamiento temporal de la novela (2039) se comparan con uno anterior al *Rising* (2014), donde resulta notable la oposición entre los epítetos, “normal” y “modified”, para ambas versiones de los mapas. La versión modificada, y por ende apócrifa, incluye varios caminos desconocidos para el narrador y para el resto de la sociedad. Esta reducción de las vialidades autorizadas conlleva una disminución sustancial de vías de transporte y de acceso a áreas que antes del *Rising* eran habitables. La mayor parte de estas áreas corresponde a zonas boscosas, donde la fauna mamífera que excede las cuarenta libras de peso tiene

capacidad de amplificar. El miedo a perder la humanidad no sólo se extiende al contacto con los seres humanos, sino también a la naturaleza:

Our ancestors dreamed of a world without boundaries, while we dream new boundaries to put around our homes, our children, and ourselves. We limit our potential day after day in the name of a safety that we refuse to ever achieve. (Grant, *Feed* 428)

El precio de una seguridad hipotética es la perder libertad, movilidad y conexión con el entorno y la sociedad, lo cual lleva a una alienación del individuo con respecto a lo que lo rodea. Este ostracismo se contrapone a las tendencias inherentes del hombre, siendo el ser humano una criatura gregaria por naturaleza (Russell 21). Grant presenta y redefine las normas que rigen los seres y espacios de desviación dentro de sus novelas, y los contrapone con aquellos apegados a la norma, la teoría foucaultiana y la extradiégesis; también transgrede las expectativas que esto crea. Además de invertir la concepción de heterotopía y normatividad extradiegética para construir su diégesis, fiel a su estilo de convertir dicotomías en triadas, da otra vuelta de tuerca que permite una segunda inversión entre “otro” y norma.

### **Another Point of True: inversión entre espacios**

Antes exploré la inversión entre las características de los escenarios heterotópicos y los normativos dentro del espacio narrativo de la trilogía *Newsflesh*. Sin embargo, creo que ocurre otro nivel de inversión, no en cuanto a las características de los dos espacios, sino en cuanto a la naturaleza misma de éstos. Aquello que incluso dentro de la diégesis de *Feed* debería ser heterotópico, no lo es, desde un punto de vista afectivo (Pimentel 97). Dentro de la narrativa queda claro Shaun y Georgia Mason que no crecieron dentro de un núcleo familiar, “[we] grew up with our adoptive parents who wanted ratings more than they wanted

children” (Grant, *Deadline* 12), por lo que son cuerpos que no se ven regulados por la idea institucional de familia: “They finalized the adoptions for the two of us ... an ‘everything is normal’ ratings stunt that eventually left them with ... two kids, and no idea what to do” (Grant, *Feed* 32).

A pesar de referirse el uno al otro como “hermano” y “hermana”, existen algunas instancias en donde queda claro que no llevan una relación filial acorde a la norma, ya que fueron criados como un recurso para elevar los *ratings* de sus padres adoptivos:

Shaun and I were adopted to satisfy the Masons’ desire to prove the zombie war had been won by the living, and they’ve never stopped us from walking into the jaws of death – if anything, they’ve encouraged it, living for the ratings, because ... ratings were all they had. (Grant, *Feed* 464)

Por medio de las narraciones tanto de Georgia como de Shaun, queda claro además de, y debido a, su relación laboral, codependiente y sexoafectiva, ambos comparten el hecho de que, al igual que los *zombies*, son seres “otros”. La trama de la conspiración política o el mundo postapocalíptico crea un marco para explorar su relación fuera de la norma. Es importante mencionar la relación tan íntima entre Shaun y Georgia, puesto que será la que defina el punto de vista que lleva a la inversión entre los espacios normativo y heterotópico dentro de la diégesis.

Para explicar esta inversión voy a utilizar como ejemplo la casa en la que crecen Shaun y Georgia —como espacio por lo común considerado normativo, tanto en la diégesis de la trilogía como en la extradiégesis desde la que plantea sus teorías Foucault— y la camioneta en la que se transportan a lo largo de Estados Unidos mientras siguen la campaña del Senador Ryman —como espacio heterotópico, equiparable al ejemplo del tren que ofrece el texto “Espacios otros” —. El teórico francés explica que éste “es un extraordinario haz de

relaciones, ya que es algo por donde se pasa, es por igual algo por lo que se puede pasar de un punto a otro y luego, es también algo que pasa”, lo cual vuelve a un tren —o medio de transporte por el que puedan desplazarse quienes lo abordan, como la camioneta— un espacio heterotópico en sí mismo (18). Por otro lado, la casa de infancia, la representación arquitectónica del núcleo familiar, debería ser el centro de normatividad de una familia. Pero considerando la situación familiar observada desde el punto de vista afectivo de Georgia y Shaun, esto se pierde.

La casa de la familia Mason es más parecida a un hotel de paso que un hogar, puesto que no existe una dinámica familiar en la que los padres fomenten dicho núcleo que cree un lazo afectivo. Desde el punto de vista de los hermanos Mason, no existe afecto de sus padres adoptivos hacia ellos, ni de los hermanos hacia sus padres:

There’s a semifamous interview Dad gave ... where he said they were doing their best to make us “citizens of the world instead of citizens of fear.” Pretty words, especially coming from a man who regarded his kids as a convenient way to stay on top of the news feeds. (Grant, *Feed* 33)

La camioneta de los hermanos representa su vínculo afectivo, al grado tal de que se refieren a ella con la conocida frase utilizada para referirse al hogar: “‘Van, sweet van,’ murmured Shaun” (*Feed* 471). Esto también es evidente para los personajes que conviven con los hermanos, como muestra la descripción de la camioneta que hace una de los *bloggers* que trabaja con los Mason: “[it]’s better appointed than many mobile homes” (Grant, *Deadline* 247), lo cual hace aún más contundente la evidencia de un vínculo afectivo por parte de los narradores hacia su camioneta. La relación entre ésta y el hogar sustenta la idea de una inversión entre heterotopía y normatividad con base en este vínculo afectivo, inversión que se hace más evidente al final de *Feed*.

Georgia amplifica dentro de la camioneta en uno de los últimos capítulos de la primera novela, y para evitar que se complete la transición, su hermano “[shoots] her in the spine, spraying blood all over the interior of the van” (Grant, *Deadline* 40). Tras la muerte de su hermana, Shaun “moved out the next morning. ... One bedroom, security protocols so far out of date that the place would have been condemned if it hadn’t been in such a well-certified hazard zone, and ... no opportunistic parents waiting to ambush me in the halls” (Grant, *Feed* 568). A pesar de parecerle fácil dejar la casa en donde creció con Georgia, no ocurre lo mismo con la camioneta en la que falleció: “I had to replace all the upholstery, but ... we spent too much time there for me to give it up that easily” (Grant, *Blackout* 391). Pese a la dificultad económica y de seguridad, Shaun decide conservar la camioneta, puesto que es el hogar que nunca tuvieron en casa de los Mason. Un medio de transporte que debería ser sólo eso cobra importancia afectiva a los ojos del lector a través de la focalización de los protagonistas, por esto, el vehículo se convierte en un hogar.

La preferencia por la camioneta y que los hermanos Mason la consideren como un hogar no es exclusiva de la comparación que hacen con la casa de sus padres adoptivos. Cuando Shaun describe el departamento al que se mudó tras la muerte de Georgia, queda claro que él no está buscando un hogar, puesto que ya tiene uno: “Several people have said it doesn’t feel like anybody lives there, and what they don’t seem to understand is that I like it that way” (Grant, *Feed* 36), mientras que la camioneta continúa siendo un refugio para él, a pesar de haber sido el lugar donde su hermana y pareja perdió la vida (Grant, *Deadline* 213). La segunda parte de la trilogía explora la necesidad de Shaun por aferrarse a Georgia. El periodista enloquece y empieza a alucinar la voz de su hermana fallecida, con quien pronto empieza a entablar conversaciones. Por esto me parece relevante que en vez de buscar hacerse de un hogar que se apegue a la norma, mantiene la situación con la que creció, viviendo en

un lugar habitacional (como la casa de los Mason o el departamento que renta Shaun tras la muerte de Georgia) donde no hay ningún vínculo afectivo y conservando la camioneta que se convirtió en un hogar. Creo que hay otro motivo, además del afectivo, por el cual los Mason sienten una mayor afinidad por un espacio heterotópico como hogar, que por uno que se apegue a la norma.

Si se considera lo heterotópico como lo “otro”, aquello que está fuera de la norma, este término puede extenderse a los hermanos Mason. Es verdad que Foucault se refiere a lugares geográficamente localizables que cumplen con esta función. Sin embargo, las características de esta teoría foucaultiana se extienden más allá de un espacio físico. El concepto de heterotopía se ha adoptado en los estudios de las corporalidades, de forma que el cuerpo puede definirse como utópico, distópico o heterotópico, de modo que:

El concepto de heterotopía ha permitido repensar los problemas de las sociedades modernas que ... sacralizan el espacio circunscribiéndolo a oposiciones ... que devienen de formas ilusorias de lo que se supone debe constituir la normatividad ...

El cuerpo ... constituye una materialidad que articula relaciones de crisis y de desviación, ya sea en la forma en la que éste se constituye o se relaciona consigo mismo y también con las y los otros. (Rodríguez 9-10)

La decisión de Grant de introducir una tercera variable a un modelo típicamente binario se suscribe a la desacralización de oposiciones socialmente construidas. Dentro de la diégesis de *Newsflesh*, la contrariedad de lo “sano” e “infectado” emula la oposición entre norma y otredad en la extradiégesis, misma que Grant desafía de manera constante por medio de inversiones y subversiones de las expectativas del lector. En este caso particular, la autora presenta un giro a esta dicotomía, que se materializa en los Mason y permite una lectura heterotópica de las corporalidades de ellos. En un modelo donde el *zombie* es un cuerpo

heterotópico, y la salud una utopía, Mira Grant plantea en Georgia y Shaun la posibilidad de un punto intermedio que converge características de ambos pero crea una heterotopía distinta.

La afinidad de los hermanos Mason con los espacios “otros” resulta comprensible en tanto a que es equiparable a la afinidad que sienten el uno por el otro. En el espacio narrativo de la trilogía *Newsflesh* se expanden los límites de lo heterotópico más allá de restringirse a espacios tangibles. La heterotopía en las tres novelas abarca áreas geográficas, cibernéticas —a pesar de no ser palpables— y, en una lectura aún más heterodoxa, a la corporalidad de los dos protagonistas. Como ejemplo de esto está el vínculo afectivo hacia la camioneta con el que Shaun y Georgia contagian al lector. Este medio de transporte es el único lugar en donde la relación amorosa y sexual entre los narradores, tan “otra” por su naturaleza incestuosa, puede existir y ser normativa. Al normativizar un espacio inherentemente heterotópico debido a un lazo afectivo, el amor “desviado” que comparten los narradores encuentra su propia normatividad, junto con la camioneta, que es su hogar. En la siguiente sección voy a explorar esta posibilidad, y a exponer por qué creo que las novelas de Mira Grant fomentan la lectura heterodoxa que acabo de presentar.

### **Dandelion Mine: la peculiaridad de los hermanos Mason**

La inversión de norma y otredad en la distopía de la trilogía *Newsflesh* no sólo se representa en los espacios, sino en los cuerpos que habitan esta diégesis. El cuerpo normativo está enfermo y al momento de su muerte, pasa a formar parte de la muchedumbre de desviación, es decir, los *zombies*. Sin embargo, dentro de las novelas existe otra desviación desconocida dentro del espacio narrativo —al menos hasta el segundo tomo, *Deadline*— tan distinta del ser humano normativo como el *zombie*: la inmunidad. En un universo donde la norma es la enfermedad, los cuerpos sanos exigen una nueva categoría. Foucault, al exponer su teoría y

las características de una heterotopía, se refería a espacios y emplazamientos físicos geográficamente localizables; sin embargo, según teorías sobre la corporalidad, “el concepto foucaultiano de lugar es diferente al de espacio. ... En este sentido [se] formula el cuerpo como el lugar dispuesto para ser su propio proyecto identitario”, por lo que el concepto foucaultiano de heterotopía puede adoptarse para definir ciertas circunstancias del cuerpo que se desvía de la norma (Rodríguez 12). Entendiendo de esta forma el término de Foucault, quiero retomar la idea de que los hermanos Mason son cuerpos heterotópicos, tanto en sí mismos como en su relación amorosa, la cual define también la interacción con quienes los rodean.

Si bien no se divulga hasta la segunda novela que los Mason, a pesar de referirse entre ellos como hermanos, mantenían una relación de pareja —y por lo tanto sexual— que confirma la “otredad” de su relación debido a la naturaleza incestuosa de ésta, desde *Feed* hay indicios de una desviación. Una de las instancias más claras es que ambos prefieren dormir juntos en un cuarto de hotel que compartir la habitación con alguien más y el comentario de Georgia acerca del juicio en la mirada de las personas cuando se enteran de esta preferencia (Grant, *Feed* 420). El hecho de que Georgia y Shaun mantengan una relación fuera de la norma y de que su trabajo consista en caminar en los límites de lo normativo y lo “otro”, deja una marca indeleble en los hermanos que los convierte a ellos mismos en seres heterotópicos. “Las heterotopías no tienen una sola forma, pueden ser apreciadas desde diferentes emplazamientos, dependiendo de las normalizaciones que surgen”, así como en el ámbito empírico los sujetos recluidos en cárceles no comparten la misma desviación que aquellos encerrados en un hospital, los hermanos Mason se desvían de la norma en forma distinta a los *zombies* (Rodríguez 11). Esta desviación se resume en que los narradores presentan características que son un vínculo entre los infectados y los no infectados, además

de lo ya mencionado de que su estilo de vida los mantiene en un límite que los seres humanos que se rigen por la norma no pisan. Para demostrar mi suposición, quisiera empezar por exponer el caso de Georgia Mason.

Casi desde el principio de la primera novela se establece que Georgia padece Kellis-Amberlee retinal. Esto quiere decir que el virus que habita en todo ser humano y que, al entrar en estado activo, es el causante de la amplificación y posterior transformación en *zombie*, está en estado activo sólo en sus retinas por lo que no entra en amplificación. Los ojos de Georgia son como los de los infectados, con pupilas dilatadas de forma permanente que ven casi a la perfección en la oscuridad:<sup>12</sup> “I saw in the way the infected did, and like the infected, I saw everything” (Grant, *Feed* 279). El fenómeno donde el virus Kellis-Amberlee activo está limitado a un área del cuerpo se llama “reservoir condition” y es una adaptación de las defensas del cuerpo humano para controlar la amplificación temprana (es decir, cuando el huésped no tiene la masa corporal necesaria para amplificar). Georgia está con un pie en lo heterotópico y otro en lo normativo; es un punto medio entre un ser infectado y uno sano. Tiene un acceso visual que la población sana no tiene, pero el eterno estado dilatado de sus pupilas le causa migrañas, lo cual no le ocurre a los infectados (Grant, *Deadline* 101, 285). En Georgia —quien, cabe mencionar, comparte nombre con una ciudad y un país— se empalman dos lugares, como los define Verónica Rodríguez, uno —es decir, sus ojos— característico de lo “otro” y un segundo —el resto de su cuerpo— apegado a la norma dentro del universo ficcional.

---

<sup>12</sup> Ésta es una característica de varios animales depredadores, es uno de los factores que sustenta la idea de que los *zombies* del universo diegético de *Newsflesh* tienen características animalísticas. También, los infectados buscan agruparse y mientras mayor es el número, la inteligencia colectiva e individual aumenta al grado de desplegar tácticas de cacería similares a las de una manada (Grant, *Feed* 7).

Shaun es otra historia; los lugares que en su cuerpo se yuxtaponen son de cierta forma inversos a la condición que presenta su hermana. Por la naturaleza íntima de su relación con Georgia, en *Deadline* se descubre que Shaun ha desarrollado inmunidad al virus Kellis-Amberlee. Esto no quiere decir que no padezca el virus, sino que, a pesar de un intercambio de fluidos con un ser infectado (que es el medio de transmisión del virus en estado activo, lo que desencadena la reacción de amplificación viral), no entra en amplificación. Sin embargo, en el momento en que muera, reanimará como cualquier otra persona dentro de ese espacio narrativo. Esto quiere decir que Shaun, al igual que Georgia, está en un peldaño intermedio entre dos versiones de un humano: la de una persona afligida por el virus Kellis-Amberlee en su estado latente y la de una que no lo padece.

Ambos hermanos están en un punto medio entre una persona conforme a la norma y algo “otro”. Ambos se criaron en una casa heterotópica; ambos son cuerpos que no están regulados por la norma en el aspecto familiar, laboral, personal ni romántico. Lo que es más, ni siquiera en el aspecto biológico; por lo que resulta posible la lectura de los Mason como cuerpos heterotópicos, a pesar de lo heterodóxico de la idea. Ambos cumplen con las características de una heterotopía en términos foucaultianos y por lo tanto resignifican lo heterotópico, promoviendo un nivel de lectura más profundo de las novelas. A pesar de que estas novelas tratan con temas ficcionales muy explotados como los *zombies* y un mundo postapocalíptico, dentro de este marco ficcional también se abordan asuntos de importancia extratextual, como control de masas, xenofobia, abuso tecnológico (puesto que en vez de promover el avance del ser humano en general, lo entorpece), psicología humana, la necesidad de formar lazos comunitarios —aunque sea de forma virtual— y corrupción institucional y política. Además de esto, como toda distopía, denuncia actitudes humanas, como la arrogancia de querer vencer la muerte.

A través de esta representación en las novelas, la autora condena estos aspectos, tanto dentro del universo diegético como en el extratextual.

By both using and ironically abusing general conventions and specific forms of representation, postmodern art works to denaturalize them, giving ... the strange sense of “loosening the glue by which labels used to adhere to the products of convention.” (Hutcheon 8)

Los *zombies* en *Newsflesh* son una alegoría de temores que se instigan a la sociedad mediante control de masas. Al utilizar como supuesto antagonista<sup>13</sup> a un ser tan común y conocido por infinitas películas, novelas, series y cómics, y evidenciar esta relación mediante la hibridez de la trilogía y las numerosas menciones a George A. Romero, las novelas desnaturalizan situaciones que en un plano extratextual parecen normales. Su naturaleza popular es una herramienta en sí misma para romper con suposiciones e ideologías que el texto confronta y denuncia:

Ideology—How a culture represents itself to itself—“doxifies” or naturalizes narrative representation, making it appear as natural or common-sensical; it presents what is really constructed meaning as something inherent in that which is being represented. (Hutcheon 49)

La trilogía *Newsflesh* adopta el discurso doxal dentro de la obra narrativa y lo problematiza; uno de los rasgos que evidencian esta problematización es el uso que se da a las heterotopías. Al ampliar el término foucaultiano para abarcar lo que trato en este capítulo, mi lectura es coherente con lo que presenta el texto desde la inversión que retrata y que he explorado en la sección dos. La lectura de la obra —donde se propone una difuminación de los límites que

---

<sup>13</sup> Puesto que los *zombies* son más bien herramientas a mano de los verdaderos antagonistas de las novelas, quienes son políticos y más personas en posición de poder.

Foucault establece en su definición de heterotopía— da pie a desvanecer los límites que tenemos como sociedad y acorta las brechas entre distintos grupos sociales.

Georgia Mason logra descubrir y difundir una verdad que trasciende la barrera diegética y ficcional, puesto que las denuncias sociales que hace son tan filosas que pueden aplicarse al plano extratextual y la situación social actual. Ese el propósito de una distopía; apuntar y resaltar las fallas extratextuales que se subvierten dentro de la ficción. Esto me remite a la idea con la que concluí el primer capítulo: las obras contemporáneas de *zombies* pretenden mostrar que no existe tanta diferencia entre los seres de desviación —los infectados en la trilogía *Newsflesh*— y los que se apegan a la norma, es decir, los vivos. George y Shaun llevan más allá las similitudes entre los muertos vivientes y los muertos en vida, excepto que, en línea con las inversiones que caracterizan las novelas de Grant, ellos están despiertos, ellos *ven*, como dice Georgia. El hecho de que el ámbito en el que se desarrollan y florecen en lo personal, romántico y laboral sea heterotópico, los separa del resto de la gente que se apega a la norma establecida en la diégesis de *Feed*. Georgia y Shaun Mason son lo que las novelas proponen como inspiración para los lectores: seres de pensamiento y naturaleza independiente, que se definen bajo sus propios términos, sin importar las normas que la sociedad les impone. Ellos y su equipo de *bloggers* son los únicos que están con vida, puesto que día con día ven la muerte —y a los muertos— a los ojos y no bajan la mirada. En un mundo de *zombies*, tanto vivos como muertos, ellos son los únicos sanos y a través de sus ojos, se vislumbra y construye la denuncia social presente en las novelas.

### Capítulo 3. Hail to the King: la denuncia social en las novelas de Mira Grant

You thought... that it could not... get worse.  
You imagined... that things... had reached their **limits**.  
Do not... **delude** yourselves... there **are**... no limits.  
“The Garden of Earthly Delights”, *Saga of the Swamp Thing*, Alan Moore

La trilogía *Newsflesh* pertenece a la familia de los géneros populares como los entiende John Fiske y se caracteriza por hacer denuncias y críticas sociales. Hasta ahora he estudiado sus raíces góticas, ciencia ficcionales y cinematográficas, y cómo la autora las hibrida para crear un árbol nuevo, conservando claras similitudes con las tres fuentes principales desde donde Mira Grant hace sus esquejes. La clara influencia de estos géneros marca la pauta para la lectura de las novelas; sin embargo, también he descrito la forma en que las novelas hacen uso de las convenciones de lo distópico, utópico, heterotópico y las expectativas del lector, y las subvierten e invierten para crear un efecto de extrañamiento (pertinente a los géneros de ciencia ficción y gótico), donde se desafían las convenciones escriturales, fílmicas y de género que un lector y espectador asiduo ha aprendido a esperar. Esto resulta, además de en extrañamiento, en una crítica social fuerte e insistente sobre la sociedad —en particular la estadounidense, pero no de forma exclusiva— empírica contemporánea.

En este tercer y último capítulo voy a explorar la denuncia social que presenta la trilogía *Newsflesh*. Para sustentar esta lectura, en la primera sección presentaré las novelas como literatura popular según la clasificación de John Fiske, donde rescata las características pertenecientes al texto popular y demostraré que la trilogía *Newsflesh* pertenece a esta categoría. Después, estudiaré las novelas como textos populares, lo cual permite leer las obras como literatura con niveles profundos de interpretación que sustentan una lectura de crítica y denuncia social, sin estar en conflicto con el hecho de que estos textos tengan una amplia difusión y consumo. En la segunda sección explicaré lo que es la cultura del shock, de

acuerdo con el texto escrito por Naomi Klein en 2007, y cómo esto se refleja en la sociedad ficcional creada después del Rising. En la tercera sección utilizaré las teorías de Slavoj Žižek acerca de la ideología para volver a un comentario que he hecho antes como reflexión propia, pero que puede sustentarse con lo que presenta el filósofo y psicoanalista esloveno en sus documentales *The Pervert's Guide to Cinema* (2006) y *The Pervert's Guide to Ideology* (2012). Para esta tercera y última sección del capítulo final de esta tesina, lo más importante será el contraste entre las particularidades que expliqué antes acerca de los hermanos Mason y aquéllas también ya comentadas acerca de los *zombies* creados por Mira Grant.

### **Adaptive Immunities: la trilogía *Newsflesh* como literatura popular**

Según John Fiske, la literatura popular no es algo que se crea, sino que se hace, es seleccionada por sus consumidores (103). Para entender mi clasificación de las novelas de Mira Grant como un texto popular, es necesario concebir las obras dentro del marco en el que se mueven, puesto que “[p]opular culture can be studied only intertextually, for it exists only in ... intertextual circulation” (Fiske 126.) Es necesario considerar la ficción de *zombies* en su totalidad: en el cine, con películas como las escritas y dirigidas por George A. Romero o *28 Days Later*; en la televisión, en series del tipo de *The Walking Dead* y *iZombie*; en cómics, como en los que se basan las serie anteriores; en videojuegos, como *Left 4 Dead* y *Resident Evil*; y en la literatura, que es el caso de *World War Z*, *Pride and Prejudice and Zombies* y, por supuesto, la trilogía *Newsflesh*.

La ficción de *zombies* se ha vuelto cada vez más prolífica; desde la creación del *zombie* moderno a manos de George Romero, el material producido que hace uso de estos seres no-muertos ha pasado por todos los géneros, desde el cómico (*Shaun of the Dead*) hasta el atípicamente —dentro del contexto *zombie*— contemplativo (*Cargo*). La abundancia de

producciones pertenecientes a este género en constante expansión podría decirse que es excesiva. Incluso obras de otros géneros se valen de la mitología detrás de estos seres, como es el caso de la novela *Zombie* de Joyce Carol Oates (1995). Esta amplia red de textos permite hablar de una gran intertextualidad entre obras, por lo que el análisis que propone John Fiske desde un punto de vista intertextual es muy posible, si bien casi imposible de abarcar en su totalidad debido al volumen de producciones que se relacionan con *zombies*. Esto no es un impedimento, sino otro ladrillo en la construcción de la definición del texto popular que propone Fiske. El académico estadounidense caracteriza lo popular como excesivo, y la producción pertinente a los *zombies* puede describirse de esa forma (114).

Roland Barthes propone dos tipos de texto: el “readerly” y el “writerly”, dicotomía a la cual John Fiske agrega un tercer tipo, el “producerly” (Fiske 103). De acuerdo con el vocabulario empleado por el autor, en su libro *Understanding the Popular*, puede decirse que lo “writerly” presenta una lectura compleja y lo “readerly” se caracteriza por su sencillez de consumo (103). John Fiske ofrece una tercera alternativa que, podría decirse, está en un punto medio: la literatura popular, de prosa accesible, que permite al lector activo vislumbrar niveles de lectura con subtextos complejos; él denomina estos textos y lectores como “producerly” (103). “Showing the obvious leaves the interior unspoken, unwritten; it makes gaps and spaces in the text for the producerly reader to fill from his or her social experience and thus to construct links between the text and that experience” (Fiske 123). Puede entenderse que el catalogar un texto como “producerly” depende de forma exclusiva de quién lo lee y de cómo lo lee. John Fiske prosigue con su taxonomía de lo popular y propone otros parámetros y características de ello. Uno de estos, reitero, es lo excesivo del texto.

La ficción de *zombies* es excesiva, no sólo en cuanto al volumen de obras producidas, sino en su misma estética. Gran parte de las obras que tratan con *zombies* se caracterizan por

ser exageradas en un sentido u otro. Para ejemplificar esto podemos tomar la serie *The Walking Dead* y contrastarla con el filme *Shaun of the Dead*. El primero es un drama —como dejan ver sus largos monólogos con gestos sombríos, numerosas muertes de los muchos protagonistas, el uso de colores oscuros y de música que busca manipular las sensibilidades del espectador— con elementos trágicos, mientras que el segundo parodia obras del tipo anterior. A pesar de ser polos opuestos (en cuanto que uno provoca llanto y el otro risa, y el primero se toma a sí mismo en serio mientras que el segundo hace mofa de esa seriedad para volverse ridículo), ambos son en extremo sangrientos, violentos y explícitos. Retomando el concepto de cine de explotación: *The Walking Dead* funciona en el mismo plano de seriedad que las películas de George A. Romero, mientras que *Shaun of the Dead* adopta el tono de parodia *zombie* que caracteriza las películas de John Russo. Si se aíslan de sus contextos, dos escenas donde un personaje principal muere pueden ser intercambiables en tanto que ambas son tan violentas que incluso pueden llamarse *gore*:



De no ser por distintos ángulos de cámara y filtros de color, ambos fotogramas son casi idénticos en contenido violento, a pesar de que el primero pertenece a un género trágico y de terror, y el segundo, a una película cómica. El uso de sangre, entrañas y expresiones faciales son igual de excesivos en ambos. Todo recurso es utilizado a la máxima potencia la ficción de *zombies*, lo cual también es característico de lo popular, según Fiske.

Popular culture tends to the excessive ... This excessiveness invites its denigrators to attack it as “vulgar,” “melodramatic,” “obvious,” “superficial,” “sensational,” and so

on. ... Excess is overflowing semiosis, the excessive sign performs the work of the dominant ideology, but then exceeds and overflows it, leaving excess meaning that escapes ideological control and is free to be used to resist or evade it. ... Excess ... allows us ... to turn its norms back on themselves. (Fiske 114)

*Newsflesh* es excesivo: su uso de paratextos, es decir, los epígrafes, los recortes de los *blogs* de los personajes al final de cada capítulo, incluso los títulos de cada capítulo que hacen uso de la fórmula “of the Dead” utilizada en las películas de Romero; la insistencia sobre la agenda vegetariana (Grant, *Feed* 72-73, 98); los pasajes de ataques de *zombies* que podrían ser innecesarios puesto que las novelas ocurren décadas después del apocalipsis *zombie* y muestran numerosas (y excesivas) medidas de seguridad para evitar justo eso; las muertes trágicas de los personajes principales (de hecho, se narra una muerte que es el equivalente escritural a los fotogramas antes mostrados (Grant, *Blackout* 610). Sin embargo, lo excesivo en las novelas no es gratuito, sino que se adhiere a lo que John Fiske explica como una subversión de las normas sociales, lo cual las denuncia y promueve su crítica mediante la lectura activa que él propone.

Dentro de la ficción de *zombies* existe una permisividad con el desborde de violencia, o de ridiculez ante la premisa de un ser en descomposición y de andar lento que pueda diezmar la población mundial. Lo que diferencia textos como la película *World War Z* y las novelas escritas por Mira Grant radica en la relevancia que se le da al *zombie* como antagonista, atreviéndome a afirmar que ésta es un buen parámetro para diferenciar el texto “readerly” del “producerly” dentro del marco de la ficción de *zombies*. Este tipo de hecatombe se ha vuelto un cliché, en parte debido a la velocidad y volumen de producciones que se adhieren a esta premisa. La ficción de *zombies* no se desprende de la norma porque se adhiere al cliché que ha demostrado ser exitoso en generar una reacción de terror, asco, llanto,

aprehensión y demás en el lector o espectador que se aproxima al mismo justo con la intención de experimentar lo anterior. Sin embargo, en obras como *The Walking Dead*, *28 Days Later* y la trilogía *Newsflesh*, entre muchos otros, la falta de originalidad en la premisa funciona a su favor. El cliché tiene un propósito en vez de convertirse en obstáculo:

Clichéd writing is writing by norm ... Far from being a hegemonic agent with an effectiveness close to that of brain-washing, the cliché often exposes the “otherness” of the dominant ideology and often makes strange the extent of the compromises that have to be made to accommodate it with everyday life. (Fiske 120)

Ésta es la clara diferencia dentro de las obras que hacen uso del *zombie*, y se relaciona de manera íntima con el papel que cada obra le da al monstruo. En obras del tipo de *World War Z*, el enemigo es el *zombie* y toda la trama se centra en cómo enfrentar el nuevo orden mundial. El factor miedo se basa sólo en los sustos provocados por persecuciones, maquillaje y la mitología que rodea la figura del *zombie*. Esto quiere decir que el cliché es el nivel de lectura inmediato y único, por lo que obras del tipo de *World War Z* no presentan una crítica social que genere extrañamiento en el espectador. Sin embargo, el abuso de poder en situaciones catastróficas —narrado, cuestionado y desafiado por los personajes de la trilogía *Newsflesh*— es una realidad en el siglo XX y XXI (como explicaré en la siguiente sección). Por esto afirmo que esta trilogía permite un nivel de lectura que denuncia la jerarquía de la estructura de poder extratextual.

En el caso de obras del tipo de la trilogía *Newsflesh*, *The Walking Dead*, *28 Days Later* o la filmografía de Romero, los *zombies* funcionan como catalizadores, no antagonistas. El cliché funciona como marco para conflictos políticos, económicos o sociales y funciona puesto que las reglas del *zombie* son bien conocidas, por lo que los textos pueden concentrarse en resaltar otros conflictos dentro del espacio narrativo: en las obras de Romero,

Danny Boyle, Mira Grant y Robert Kirkman, el *zombie* funciona como símbolo de lo “otro” que menciona Fiske, y la construcción de la diégesis distópica postapocalíptica sirve para denunciar, como se lee en *Understanding the Popular*, el grado de concesiones que deben hacerse para acomodar la ideología dentro del espacio narrativo (Fiske 120). La premisa, pues, de este tipo de textos no es la sobrevivencia, sino la forma en que reacciona la humanidad en medio de una crisis mundial. Lo importante de estas obras no es la hecatombe *zombie*, sino cómo se reconstruye la sociedad diegética como enjambre de instituciones. Este interés en tal ejercicio de imaginación presenta al lector con la realidad de cómo en el pasado la esfera de poder ha reaccionado ante desastres naturales o guerras.

Como he mencionado antes, las obras que conforman la totalidad de la producción de la ficción de *zombies* pueden dividirse en dos grandes grupos: aquellas donde el *zombie* es el principal antagonista y la trama se centra en cómo lidiar con ese símbolo de otredad, y las que usan al *zombie* como pretexto para analizar la otredad que representa la esfera del poder donde ésta es la figura antagonista. Éste último es el caso de las tres novelas de Mira Grant, donde en la primera el antagonista principal es el Gobernador Tate (que representa la ultraderecha estadounidense), en la segunda el CDC (que es la institución con mayor influencia dentro de la diégesis de *Deadline*) y en la tercera el gobierno norteamericano en su totalidad, al grado de secuestrar a la familia del presidente Peter Ryman para asegurarse de que se atenga a la agenda política que, en palabras de Georgia, busca mantener a la población sumida y controlada por el miedo a los infectados:

Analyzing popular texts, then, requires a double focus. On the one hand we need to focus upon the deep structure of the text in the ways that ideological, psychoanalytic analyses and structural or semiotic analysis have proved so effective and incisive in recent scholarship. These approaches reveal just how insistently and insidiously the

ideological forces of domination are at work in all the products of patriarchal consumer capitalism ... The complementary focus ... requires us to analyze texts in order to expose their contradictions, their meanings that escape control, their producerly invitations. (Fiske 105-106)

El universo diegético de la trilogía *Newsflesh* hace claro énfasis en la normativización de la xenofobia, la aceptación de la cultura del miedo impuesta por las instituciones y la esclavitud a la tecnología, lo cual genera un encierro y aislamiento voluntario (Grant, *Feed* 517-518). A pesar de ser la norma en el espacio narrativo, los narradores la cuestionan de manera constante, no sólo al compararla con lo que saben del mundo antes del Rising, sino destacando que el mundo en el que viven es controlado por miedo (Grant, *Feed* 33). Sin embargo, es importante apuntar la contradicción dentro de la crítica social que fomentan las novelas y su adscripción a las mismas normas sociales que denuncian.

Debido a su naturaleza popular, la trilogía debe jugar con una delgada línea entre la transgresión y la norma, como ejemplifica la relación “incestuosa” entre Shaun y Georgia; son hermanos, pero no biológicos. Es transgresor moralmente, tal vez, pero no al grado de provocar cuestionamientos que atenten contra la institución de la familia. La trilogía *Newsflesh* ofrece al lector la oportunidad de cuestionar su realidad extratextual y la diegética en cuanto que las novelas buscan distanciarse, e incluso zafarse, de las normas que permean la sociedad del siglo XXI pero es incapaz de hacerlo por completo, puesto que también busca apelar a un gran número de consumidores que forman parte de esa misma sociedad. Estas concesiones que resultan en transgresiones a medias dentro de las novelas son un ejemplo de lo insidiosas que son las fuerzas ideológicas que dominan la sociedad patriarcal de consumismo, como las llama Fiske (106). Sin embargo, en manos de un lector “producerly”, la ironía de la adscripción a la norma que critican las novelas hace más poderosa la denuncia

social de éstas en vez de menoscabarla. Esa es la incongruencia de los textos populares que hacen denuncias sociales: para situarse dentro de un amplio consumo deben acatar las normas sociales que buscan criticar, lo cual en sí mismo se vuelve una crítica. Este es el caso de la trilogía *Newsflesh* que denuncia la cultura del miedo post-Rising, el aislamiento voluntario, la dependencia por la tecnología y la ilegitimidad del gobierno pero que al mismo tiempo es escrita en (y para) un país y una época sumida en lo mismo.

### **The Kwong Way of Things: la doctrina del shock**

Además de la muerte, un segundo hilo conductor entre las tres novelas que componen la trilogía *Newsflesh* es el escalamiento jerárquico de la figura antagónica dentro de la esfera de poder del espacio narrativo de *Feed*. Es importante mencionar que las instituciones a la cabeza de la sociedad ficcional son las mismas que gobiernan la realidad extratextual actual, es decir, el gobierno y todos los órganos que responden a él. De forma simplista, el antagonista en la trilogía es el poder como entidad, su respuesta ante el desastre de la hecatombe *zombie* y su relación con la sociedad que controlan frente la misma. Durante el Rising del verano de 2014, la población mundial se reduce un treinta por ciento, las instituciones de poder se mantienen y se imponen nuevas normas de seguridad para controlar los ataques de *zombies*, las cuales sirven para mantener a la sociedad encerrada en sus propias casas y atemorizada de sus semejantes. En resumen, tras una catástrofe, se crea un nuevo orden mundial para controlar a la sociedad.

Naomi Klein hace un recuento de acciones tomadas por empresas, instituciones y cuerpos gubernamentales al enfrentarse con calamidades mundiales. La autora explica cómo las guerras y desastres naturales fomentan la economía de cada país, pero, más allá, cómo la

esfera del poder aprovecha la inestabilidad social, secuela de estas crisis, para avanzar su propia agenda política y/o económica. A esto lo nombra la doctrina del shock

I call these orchestrated raids on the public sphere in the wake of catastrophic events, combined with the treatment of disasters as exciting market opportunities, “disaster capitalism.” ... determination to exploit the crisis ... to advance a fundamentalist version of capitalism ... I have come to understand [this] as the shock doctrine. (6)

La focalización en Georgia y Shaun permite observar la sociedad ficcional en la que se desarrollan a través de los ojos de dos seres que se mueven fuera de la norma. La narración de los dos protagonistas permite al lector cuestionar la forma de vida normativizada después del Rising y gracias a la crítica de los Mason se hace evidente que el espacio diégetico postapocalíptico de *Feed* es presa de la doctrina del shock. Esto presenta un capitalismo de desastre al cuadrado: en primer nivel, en el espacio extratextual, se encuentra la sociedad estadounidense del siglo XXI desde donde escribe Mira Grant, sumida en este capitalismo; y en el segundo nivel, la sociedad norteamericana ficcional, encerrada y demasiado temerosa para cuestionar su propio aislamiento.

Klein establece una clara línea divisoria entre la sociedad de Estados Unidos de Norteamérica antes del atentado terrorista del 11 de septiembre de 2001 y la que surgió después:

What has emerged as a result of the Bush administration’s particular brand of post-September 11 shock therapy is a fully articulated new economy ... and will remain entrenched until the corporate supremacist ideology that underpins it is identified, isolated and challenged. (Klein 14)

Esta sociedad sobre la que escribe Naomi Klein es la que Mira Grant busca denunciar por medio de la nostalgia e idealización por y del pasado. Resulta irónico que este pasado

ficcional previo al Rising de 2014, idealizado en las novelas, sigue siendo copia de la realidad extratextual estadounidense posterior al atentado contra el World Trade Center, misma que las novelas pretenden problematizar. La trilogía es escrita después del mandato de George W. Bush —que Naomi Klein marca como el parteaguas en la normativización de esta doctrina del shock que fomenta el capitalismo de desastre— y lidia con una sociedad distópica dominada por el capitalismo de desastre. La paranoia que mantiene a los sobrevivientes del Rising encerrados en sus casas, con temor a los desconocidos y valiéndose de la tecnología para abrirse una ventana al mundo, es equiparable a la que vive la sociedad norteamericana después del 11 de septiembre. Sin embargo, las tres novelas exaltan ese pasado *post-nine-eleven* a pesar de que, paradójicamente, éste ya estaba encaminado a la analogía social y política que construye Mira Grant. La idealización de Estados Unidos antes del verano de 2014 parece funcionar para recordar al lector que la semilla de la doctrina del shock ya estaba plantada, por lo que los eventos de las novelas tienen congruencia histórica y social.

La diégesis de la trilogía *Newsflesh* puede interpretarse como la evolución de la sociedad que es congruente con el rápido crecimiento (y abuso) del capitalismo de desastre. Klein afirma que los desastres —en particular, las guerras— siempre han servido para avivar la economía de ciertos sectores que sólo se activan después de dicha calamidad (13). Sin embargo, resalta que después del atentado de las Torres Gemelas,

The preferred method of advancing corporate goals ... [is] using moments of collective trauma to engage in radical social and economic engineering. Most people ... want to salvage whatever they can and begin repairing what was not destroyed; ... to reaffirm their relatedness to the places that formed them ... But disaster capitalists have no interest in repairing what was ... The process deceptively called

“reconstruction” began with finishing the job of the original disaster by erasing what was left of the public sphere and rooted communities, then quickly moving to replace them ... all before the victims ... were able to regroup and stake their claims to what was theirs. (Klein 8)

Esto es lo que pasa en el espacio narrativo de *Feed* después del Rising, y vuelve a ocurrir después del segundo Rising en *Deadline*. Para poder entender el panorama político diegético que funciona como hipérbole del extratextual estadounidense, así como mi afirmación de que la trilogía retrata una sociedad hundida en la doctrina del shock, es necesario ahondar en las figuras antagónicas de las novelas.

En el primer libro, *Feed*, la decisión de la autora de introducir el espacio narrativo de la trilogía *Newsflesh* mediante una serie de actos políticos permea la lectura de las otras dos novelas, ya que la situación política ficcional es el primer acercamiento del lector a los Estados Unidos de Norteamérica de 2039. Además de los ataques de *zombies* esparcidos a lo largo del primer tomo de la serie, el factor de terror es explicado dentro del marco legislativo: el caso Raskin-Watts. En 2026 ocurre, por primera vez, el uso del virus Kellis-Amberlee como arma biológica a manos de Geoff Raskin y Reed Watts. Desde su juicio, cualquier uso del “weaponized live-state Kellis-Amberlee” representa un acto terrorista (Grant, *Feed* 211-212). Es importante el énfasis que hace la narración acerca del terrorismo nacional y el subtexto de traición social y a la patria que conlleva, acrecentado por el hecho de que el primer crimen —el asesinato de otros seres humanos— lleva al segundo, que es el uso posterior de sus cuerpos reanimados como instrumento de terror y contagio. El uso del virus Kellis-Amberlee en su estado activo como arma biológica constituye varias “olas”<sup>14</sup> de

---

<sup>14</sup> Los narradores hablan de “waves of infection” (Grant, *Feed* 32) para explicar cómo se contagia del virus *zombie*. La primera ola de infección es el brote, o “outbreak,” como se denomina en las novelas. Las

muerte a manos, en primera instancia, del virus como arma, y en segunda, de los *zombies* resultantes que provocan un contagio exponencial a la primera ola. El caso Raskin-Watts y su denominación como terrorismo es parte fundamental del espacio narrativo de la trilogía *Newsflesh*, puesto que los antagonistas de las tres novelas se valen del virus Kellis-Amberlee para llevar a cabo su agenda de control de masas.

Durante la primera novela se puede vislumbrar la gran conspiración relatada en la trilogía, pero hasta *Deadline* se comprende el propósito de numerosos atentados con el virus Kellis-Amberlee durante la campaña presidencial del Senador Peter Ryman: control. Ya expliqué lo que es una “reservoir condition”, sin embargo, omití un factor importante: las “reservoir conditions”, como método de control ante la amplificación temprana, entrena al cuerpo para responder ante la infección. Hacia el final de la primera novela, Georgia es inyectada con una alta cantidad de virus Kellis-Amberlee en estado activo, lo que desencadena la reacción de amplificación que conduce a Shaun a dispararle en la nuca. Una de las mayores revelaciones en *Deadline* es que, debido al Kellis-Amberlee retinal, el cuerpo de Georgia ya sabía cómo defenderse ante la amplificación y se hubiera revertido el proceso. Las personas con “reservoir condition” tienen una probabilidad de remisión una vez comenzado el proceso de amplificación, puesto que su cuerpo está preparado para luchar contra ella. De cierta forma, Georgia también es inmune, excepto que —a diferencia de Shaun— ella sí entra en amplificación (Grant, *Deadline* 206-209). Pero su caso es uno en cinco mil y, por ello, el CDC decide no hacer pública esta información a pesar de que existe la leyenda urbana acerca de la remisión espontánea (Grant, *Deadline* 237-238). Según el

---

subsecuentes ocurren en forma de cascada: el primer *zombie* infecta a un ser vivo (humano o cualquier mamífero), éste infecta otro, y así subsecuentemente. El término además indica que puede haber periodos de sosiego entre brotes de amplificación, tal como el romper de las olas en la costa.

CDC, estos rumores suponen un riesgo para la sobrevivencia de la raza humana, puesto que las personas dejarían de dispararle a sus seres queridos si se pensara que podrían luchar contra la infección (Grant, *Deadline* 239). Por ello, empiezan a matar a las personas con “reservoir conditions”: “Less than eleven percent of the population suffers from reservoir conditions. Last year, they accounted for thirty-eight percent of the KA-related deaths ... Statistically speaking, this can’t be happening” (Grant, *Deadline* 70-73). Además de deshacerse de estas personas que podrían presentar una remisión espontánea, el CDC utiliza sus recursos para investigar, e incluso crear, nuevas cepas del virus, de forma que deje de evolucionar en “reservoir conditions” (Grant, *Deadline* 446).

Para el final de la segunda novela se revela que quien está detrás de toda la conspiración es la misma Casa Blanca, controlada por el CDC. Mediante sus muchas matanzas, acciones terroristas y de traición, el objetivo es esconder la evolución del virus y cómo el cuerpo humano estaba empezando a metabolizarlo. Modificar las cepas de Kellis-Amberlee las hace más agresivas y resistentes, evitando la mejora en la salud, no sólo de Estados Unidos, sino del mundo entero. En palabras de Georgia Mason, la institución más poderosa —el CDC— de Estados Unidos de Norteamérica pretende, a lo largo de las novelas (e incluso desde antes), mantener a la sociedad asustada, enferma y controlada por medio del miedo a los infectados (Grant, *Feed* 517-518). Su contraparte extratextual, Estados Unidos de Norteamérica después del 11 de septiembre, sufre del mismo mal, según Naomi Klein. El miedo funciona como herramienta de control de masas y representa una gran oportunidad de crecimiento económico para las instituciones en el poder que fomentan el capitalismo de desastre: “‘For us, the fear and disorder offered real promise’ ... for contemporary capitalism—fear and disorder are the catalysts for each new leap forward” (Klein 9). El miedo

controla masas, y este control da poder a ciertas instituciones que lucran con terror. Ésto es terrorismo doméstico, al igual que en el caso Raskin-Watts.

Naomi Klein explica que estas acciones de control de masas por medio de terror suelen acontecer en países democráticos, a pesar de que el capitalismo de desastre se instaura de forma cien por ciento autoritaria: “For economic shock therapy to be applied without restraint ... some sort of additional major collective trauma has always been required, one that either temporarily suspended democratic practices or blocked them entirely” (11). El trauma colectivo al que se refiere Klein es, en contexto extratextual, la guerra y el atentado terrorista del 9/11. En las novelas de la trilogía *Newsflesh* es el Rising. En el espacio narrativo de *Feed*, el “mal” del que compañías privadas deben proteger Estados Unidos de Norteamérica con fondos públicos —lo cual presenta la perfecta excusa para instaurar un capitalismo de desastre (Klein 12) — no es extranjero, sino que habita en cada mamífero. El CDC en la diégesis de *Newsflesh* encarna todas las instituciones beneficiadas por esta forma de capitalismo y funciona como explica Naomi Klein: privatiza la guerra y el desastre, pero más allá, dentro de la diégesis distópica, también privatiza la salud (14). Existe un problema con esta privatización que lleva al capitalismo de desastre, y es que es guiada por una ideología nacionalista mal entendida en cuanto a que:

What has emerged is a powerful ruling alliance between a few very large corporations and a class of mostly wealthy politicians ... Far from freeing the market from the state, these political and corporate elites have simply merged, trading favors to secure the right to appropriate precious resources previously held in the public domain.  
(Klein 14)

En el caso de las novelas, estos preciados recursos son la libertad, la salud y el derecho a la información y al conocimiento del virus que aflige a todo ser humano; el autoconocimiento.

Una de las muchas consecuencias negativas de esto, explica Klein, es un nacionalismo agresivo que justifica enormes gastos en cuestiones de seguridad, como se puede apreciar en la situación que se vive después del Rising, además de “aggressive surveillance (once again, with government and large corporations trading favors and contracts), mass incarceration, shrinking civil liberties and often, though not always, torture” (15). Esta ideología “nacionalista” es en realidad una de poder y control, en donde el bien económico de unos cuantos somete el bienestar general de muchos, mientras se escuda detrás del nacionalismo y de luchas contra “males” extranjeros utilizados como cuentos de terror para mantener a la sociedad inmersa en paranoia y pánico constantes (Klein 12). Así, la ideología del poder permea la ideología individual y vuelve a los sujetos ahogados en este capitalismo de desastre en cómplices involuntarios de la esfera de poder. La ideología que mueve a las grandes empresas y al gobierno mismo a mantener esclavizada a la sociedad al miedo es, en sí misma, contagiosa. Tanto, o tal vez más por ser tan poco tangible, como el virus Kellis-Amberlee.

### **Cabin Fever Dream: el monstruo somos nosotros**

Naomi Klein atribuye a la ideología y su naturaleza cambiante el desastroso éxito del capitalismo que vive la sociedad estadounidense (si no es que mundial) en el siglo XXI (14). La definición de ideología antes propuesta de Linda Hutcheon no es suficiente si se toma en cuenta lo que propone Klein: la ideología puede ser impuesta, incluso contagiada, con fines ulteriores, como ocurre en el caso del capitalismo de desastre; no es algo propio o individual, sino que puede implantarse para funcionar como recurso de control. En la sección anterior mostré paralelismos en cuanto al control de masas por medio del terror entre la diégesis de la trilogía *Newsflesh* y la sociedad extratextual norteamericana posterior al atentado contra el World Trade Center de 2001. En esta última sección pretendo demostrar que el virus Kellis-

Amberlee puede leerse como la primera ficha de dominó en caer para desatar un torrente de circunstancias que culminan en el asentamiento de la ideología dominante en el universo ficcional de *Feed*.

La figura del *zombie* de Mira Grant sigue las normas góticas de un alma dual y por lo tanto presenta un ser incompleto al ser cuerpos sin alma. De acuerdo con la teoría sobre ideología de Slavoj Žižek, el virus Kellis-Amberlee, que llena este espacio vacío que el alma debería ocupar, funciona de la misma manera que una ideología impuesta donde los *zombies* son análogos al ser humano normal. Éste es un recurso muy explotado en varias obras de *zombies*, pero me parece importante destacar el método detrás de la fórmula. No basta con hacer la analogía, sino que debe estudiarse porqué esta figura retórica opera de manera tan efectiva en obras como la trilogía *Newsflesh*, donde la construcción del monstruo y su espacio permite interpretaciones “producerly”. En el caso de los *zombies* de Grant y del universo en que se tambalean, los niveles más profundos de lectura que vinculan al CDC con el gobierno estadounidense del siglo veintiuno y a los *zombies* con la amenaza terrorista e inmigrante permiten ligar el virus Kellis-Amberlee con una ideología de consumismo, miedo y encierro.

Al entender las obras como textos populares, y por lo tanto “producerly texts”, podemos estudiarlas de acuerdo con distintas teorías, entre ellas el psicoanálisis (Fiske 105). Introducir el factor psicoanalítico al estudiar el texto da un nuevo entendimiento acerca de la construcción del terror en la diégesis, donde la figura monstruosa es coadyuvada por el terror psicológico presente desde la primera página. Ergo, las teorías expuestas por Žižek en *The Pervert's Guide to Ideology and to Cinema* pueden aplicarse a las novelas de Grant de tal modo que encajan como anillo al dedo. Para demostrar esto, se debe entender la ideología como la explica el filósofo esloveno:

[We think] ideology should be glasses which distort our view, and the critique of ideology ... you take off the glasses so that you can finally see the way things really are ... This, precisely, is the ultimate illusion. Ideology is not simply imposed on [us]. Ideology is our spontaneous relationship to our social world, how we perceive each meaning. (*Guide to Ideology* 00:05:04-00:06:01)

Žižek explica que al ser la ideología lo que crea nuestra relación social con el mundo, resulta difícil separarse de ella: “To step out of ideology ... it’s a painful experience ... If you trust simply your spontaneous of wellbeing, ... you will never get free. Freedom hurts” (*Guide to Ideology* 00:06:04-00:07:27). En la trilogía *Newsflesh*, los narradores y su equipo de periodistas deshilvanan, a gran costo personal, los métodos y motivos del CDC detrás de las más violentas cepas del virus *zombie* y los numerosos brotes organizados para silenciarlos. Su aislamiento de la sociedad, su imposibilidad de confiar en gente nueva, va de la mano con su búsqueda por la verdad y por desenmascarar la conspiración de control que domina el mundo posterior al Rising. El sufrimiento de los protagonistas no es gratuito: es el proceso de liberación.

La ideología no tiene mente propia, no es una entidad con un proyecto o plan maquiavélico de control, no tiene propósito o significado en sí misma. Su efectividad como método de control reside en manos de la esfera del poder, que configura la ideología existente y predominante para cumplir con fines de control, “[it’]s never just meaning, it always has to also work as an empty container open to all possible meanings ... It’s a void ... this neutrality of a frame is never as neutral as it appears” (Žižek, *Guide to Ideology* 00:22:13-00:22:49). El significado impuesto a la ideología no es aleatorio, tiene un fin en tanto que conforma estructuras de pensamiento. Al significar la ideología, ésta adquiere la naturaleza de arma de control de masas que, en su estado puro, o sin significar, no posee. Esa es la falta de

neutralidad a la que se refiere Žižek. El vacío es explotado por la esfera de poder y al resignificarlo, pierde la neutralidad previa a la resignificación, y el significado impuesto se convierte en excusa, justificación e incluso validación. Slavoj Žižek denomina a aquello que impone significado a la ideología el “Gran Otro”.

This obscene contract ... is the logic of institution at its purest. This is, again, the key to the functioning of ideology ... If the classical ideology functioned in the way designated by Marx in his nice formula from *Capital*, volume I, ... “they don’t know what they’re doing, but they’re nonetheless doing it,” cynical ideology functions in the mode of: “I know very well what I’m doing, but I’m still nonetheless doing it.”

(*Guide to Ideology* 00:11:40-00:12:22, 00:26:05-00:26:30)

Es contradictorio que la ideología funciona como cadena y grillete al mismo tiempo que como permiso absoluto. Esta arma de doble filo es ilustrada de forma bastante clara en las novelas de Mira Grant.

Si se equipara el virus Kellis-Amberlee con la ideología dominante —en tanto que configura a todos y que no pertenece a ningún polo moral—, y al significado otorgado con el consumismo y la antropofobia, se pueden entender ambos extremos del espectro. El ser humano “no infectado” se adscribe al extremo donde la ideología funciona como método de control. El miedo a entrar en amplificación —es decir, a un desborde de ideología— mantiene a la población aislada y complaciente con medidas de “seguridad” o, para ser más preciso, de vigilancia, que son inconstitucionales y significan una violación a la privacidad del individuo que éste agradece. Por el otro lado, están los “infectados”, donde el virus despierta y toma control por completo del individuo. Nunca, a lo largo de las tres novelas, se expresa odio por los *zombies*. Miedo, sí, pero no odio. Desde una de las primeras descripciones de un *zombie* se les confiere el epíteto “mindless”, el cual es utilizado de forma consistente para

referirse a los infectados (*Grant Feed* 14, 97, *Deadline* 102, 600). Porque el *zombie* está más allá de la culpa, puesto que el virus ha obliterado su humanidad y su capacidad de rendición de cuentas.

Es importante notar el punto de inflexión donde se pasa de un filo al otro de la espada ideológica. La ideología es un método de control siempre y cuando el individuo tenga una cantidad medida de ella, es decir, mientras aún tenga las riendas en mano de su propia ideología. Cuando ésta se desborda, se vuelve una justificación para actos reprobables. Este desborde de ideología me devuelve a la voz de Slavoj Žižek:

People who are totally caught into the predominant ideology ... have no ways to realise what this ideology demands of them, so it's kind of a wild acting out within this ideological space of consumerism ... it is the result of a very specific social and ideological constellation, where the big ideology striving for justice, equality, etcetera, disintegrates. The only functioning ideology is pure consumerism and ... every violent acting out is a sign that there is something that you are not able to put into words. (*Guide to Ideology* 00:30:14-00:31:22)

Tomando esto en cuenta, el ser humano apegado a la norma establecida en la diégesis de *Newsflesh* está en control de la ideología dominante, mientras que los seres desviados se caracterizan por actos de violencia, que Žižek llama “wild acting out”, resultado de una pérdida de control donde la ideología rebasa al individuo.

Vale también mencionar que el filósofo vincula la ideología con un espacio de consumismo. Por esto, la figura del *zombie* es un vehículo efectivo para ilustrar al individuo que se pierde en la ideología: “Zombies? ... They don't want to take over the world, kill their masters, anything interesting. They're not good or evil. They're just hungry for brains” (*Shaver* 00:06:31). Este extracto donde se busca desacreditar, e incluso ridiculizar la figura

del *zombie* como antagonista sin sentido, resulta en lo contrario. Estos seres sin mente buscan consumir<sup>15</sup> la humanidad que les es negada por su propia ideología desbordante; no se adscriben a la dicotomía de bien y mal, puesto que estos son preceptos humanos y el *zombie*, al perder su humanidad, pierde también todo compás moral. Las normas de civilidad ya no restringen a este cuerpo animado por una ideología irrefrenable. En un texto “producerly” la figura del *zombie* no puede ser la figura antagónica; debe haber un ser humano con las manos en las cuerdas de su marioneta, puesto que el *zombie* no tiene voluntad propia, sigue los impulsos ideológicos de consumismo reafirmados por el Gran Otro.

La naturaleza del Gran Otro es igual de ambigua y contradictoria que aquella del amo al que sirve, es decir, la ideología.

It has two quite contradictory aspects ... the Big Other is the secret order of things, like divine reason, ... which is controlling our destiny, ... as the agency which guarantees meaning of what we are doing. Much more interesting is the Big Other as the order of appearances. Many things which are prohibited ... should not happen for the Big Other ... In order to fully exist as individuals, we need the fiction of a Big Other. (Žižek, *Guide to Ideology* 01:37:54-01:41:08)

El Gran Otro es tanto siervo como amo y, más intangible aún, es una ficción, según Slavoj Žižek. De ser así, no puede construir un significado ideológico, imponerlo, ni utilizarlo. El significado otorgado a la ideología es una condición humana que se vincula con un Gran Otro como agencia confesora y defensora que, como el *zombie*, es una ficción que encarna impulsos humanos; es deseo como combustible del consumismo.

---

<sup>15</sup> De acuerdo con la tradición de la vertiente iniciada por John A. Russo en *Return of the Living Dead*, los *zombies* sólo consumen cerebros, mientras que en la de George A. Romero, y por ende, *Newsflesh*, consumen el cuerpo en su totalidad.

A desire is ... always also a desire for desire itself ... Perhaps the ultimate horror of a desire is to be fully ... met so that I desire no longer ... It's not ... some return to a previous era of natural [consumerism] where we got rid of this excess and we're only consuming for actual needs .... The excess is with us forever. (Žižek, *Guide to Ideology* 00:15:12-00:16:09)

El *zombie* es deseo absoluto, deseo por consumir, por infectar. Para reconciliar la naturaleza inherentemente animalística del *zombie* a la que hecho referencia antes con su innegable humanidad, puede usarse el enfoque psicoanalítico del género de terror que hace Slavoj Žižek: “the first key to horror ... is to say ‘let’s imagine the same story without, but the horror element.’ This gives us, I think, the background” (*Guide to Cinema* 00:05:22-00:05:32). La figura del *zombie* es la principal fuente de terror en las novelas, por lo que sus características animalísticas deben considerarse una potencialización literaria con fines de terror.

Slavoj Žižek, al abordar el tema del desborde ideológico menciona la brutalidad que pareciera ausente de ideología, característica de estos actos. Para Mira Grant, nada puede ser más brutal que la fuerza de la naturaleza en contraposición con el ser humano. Esto lo vemos en la tormenta tropical Fiona que desencadena el *Second Rising* (Grant, *Deadline* 497). Este desastre natural desenfrenado es el equivalente al torrente ideológico que sobrecoge al huésped y lo convierte en un *zombie*. En la trilogía *Newsflesh* el temor a la naturaleza va de la mano con el miedo a los infectados, por lo que existe una conexión entre ambos. La caracterización de los *zombies* como seres animalísticos es parte de la construcción del mundo distópico de la trilogía, pero no cancela la naturaleza del *zombie* como sujeto deseante, la cual explicaré más adelante (Lyotard 217).

El Gran Otro, además de ser el mismo deseo humano que busca significar la ideología, también es la agencia de justificación para actos de vigilancia que violan la libertad

individual. Es el individuo dominado por su ideología y llevado a actos de violencia. Es la herramienta que la esfera de poder usa para controlar a las masas. El *zombie* es el esclavo utilizado para esclavizar a la sociedad y funciona como repositorio para lo que juzgamos reprochable en el ser humano, a pesar de que en sí no tiene inclinación hacia el bien ni hacia el mal. Ilustra en qué podemos convertirnos de ser engullidos por nuestro propio deseo de consumo. El ser humano, en lo ideal, debe saber que perderse en el consumismo lleva a una zombificación tan esclavizante como las raíces góticas del *zombie*.

We should draw a line of distinction within the very field of our dreams, between ... the right dreams, pointing towards a dimension effectively beyond our existing society, and the wrong dreams, ... which are just an idealized consumerist reflection ... of our society. (Žižek, *Guide to Ideology* 02:01:20-02:01:47)

El *zombie* es un reflejo de la sociedad consumista en la que está inmerso el siglo XXI, en particular en Estados Unidos de Norteamérica. Hay una línea directa entre ideología, consumismo y capitalismo de desastre. Línea dibujada en los impulsos que caracterizan la figura del *zombie*.

Capitalism has a strange religious structure. It is propelled by this absolute demand: capital has to circulate, to reproduce itself, to expand, to multiply itself, and for this goal, anything can be sacrificed, up to our lives, up to nature and so on. (Žižek, *Guide to Ideology* 00:58:49-00:59:09)

Volvemos a los *zombies* de Grant, incapaces de sentir dolor, dispuestos a avanzar por su deseo de consumir carne a pesar de estar mutilados o tener heridas que en un ser humano no infectado serían mortales (Grant, *Deadline* 15). Su contraparte sería aquel que siente todo, que sufre para liberarse, que ejerce resistencia ante la ideología dominante, que sueña con

una sociedad distinta a la que pertenece. El opuesto del *zombie* en las novelas de Mira Grant son los hermanos Mason, en especial Shaun y su trayecto psicológico en *Deadline*.

Tras la muerte de Georgia, Shaun enloquece y empieza a tener quiebres psicóticos cada vez más pronunciados y alejados de la realidad (Grant, *Deadline* 220-221, 505). En la primera novela, Shaun se caracteriza por su personalidad amigable y despreocupada, mientras que en la segunda, además de volverse loco, es propenso a arrebatos de ira e histeria. En una lectura superficial del texto puede parecer un rasgo de debilidad en el narrador, pero hacia el final de *Deadline* la autora niega esta lectura: “Georgia would have gotten the point ... We offered you a perfect bad guy, with no motives to question and no thought required. You were just too damn dumb to take it” (Grant, *Deadline* 444). El principal antagonista de la segunda novela explica a Shaun que el CDC orquestó los acontecimientos de *Feed* para que los periodistas dieran por concluida su investigación acerca de la conspiración que cobró tantas vidas durante la contienda presidencial. Pero en vez de matar a Shaun, como pretendían, fue Georgia quien murió por la causa. Shaun, como resultado de su pérdida, se sale del control del CDC y sigue indagando, hasta llegar a la Casa Blanca como autoridad que condena ataques terroristas en suelo propio.

Hysteria is the way we question our social, symbolic identity ... It's a question addressed at the authority which defines my identity ... In psychoanalytic theory, hysteria is much more subversive than perversion... the hysterical position is that of a doubt, which is an extremely productive position. All new inventions come from hysterical questioning. (Žižek, *Guide to Ideology* 01:47:29-01:48:12)

A pesar, o más bien, gracias a sus ataques de histeria y su disociación con la realidad, Shaun desentierra la conspiración global que mantiene a la sociedad encerrada y alejada de sus semejantes. El dolor de Shaun lo lleva a un cuestionamiento histórico y lo impulsa a seguir

buscando responsables y motivos. “The first step to freedom is not just to change reality to fit your dreams. It’s to change the way you dream. And, again, this hurts, because all satisfactions we have come from our dreams” (Žižek, *Guide to Ideology* 02:03:29-02:03:45). El nuevo sueño de Shaun es entender, dar sentido y significado a la muerte de su hermana. Un beneficio colateral de este nuevo sueño es la ruptura de cadenas ideológicas que lo constriñen y su descubrimiento del verdadero villano detrás de la cortina. Las máximas figuras de poder que, en el espacio narrativo de las novelas, funcionan como el Gran Otro: la Casa Blanca y el CDC. Este descubrimiento enraíza en Shaun otro sueño, que lo lleva a buscar la obliteración de las torres de mentiras pagadas con miles de muertes y construidas por ambas instituciones.

Los sucesos en la trilogía de Mira Grant tienen una secuencia que puede reducirse a los sueños de los protagonistas. Cada sueño se cumple, “and, of course, we have a perfect name for fantasy realised. It’s called ‘nightmare’” (Žižek, *Guide to Cinema* 01:05:29-01:05:32). Mira Grant construye el terror que persigue a sus protagonistas al cumplir sus deseos y, como Žižek explica, “there is nothing spontaneous, nothing natural, about human desires. Our desires are artificial. We have to be taught to desire” (*Guide to Cinema* 00:00:17-00:00:29). El problema es cuando no sabemos desear, cuando deseamos de forma incorrecta el reflejo idealizado del consumismo. Según Slavoj Žižek “we live ... in a post-ideological society. We are ... addressed by social authority not as subjects who should do their duty, sacrifice themselves, but as subjects of pleasures” (*Guide to Ideology* 00:03:47-00:04:11); la fuente de deseo, según la teoría de Sigmund Freud, es el Ello. Representa “the things we want. Simple things: comfort, sex, shelter, food. We always want them and we want them all the time. The Id doesn’t learn, it doesn’t grow up ... the Id works solely out of the pleasure

principle: it wants” (Solomon 00:01:34-00:01:56). Cuando el deseo se realiza, se vuelve una pesadilla; cuando nos perdemos en éste, nos convierte en *zombies*.

Desire in its immediacy, says Hegel, is a destroyer, its fulfilment always annihilates both the desirable object and the desiring subject as such. The means by which he escapes this nihilist fate is the necessary invention of a middle term between the object and the subject. Both [subject] and ... desire would be annihilated ... if [inhibition does]’t come to sublimate ... and reserve the force of this desire, otherwise devoted to consumption. (Lyotard 217)

En el caso de Shaun, esta inhibición es la búsqueda de justicia para Georgia, proporcionada por el Yo, el cual actúa de acuerdo con la realidad y se esfuerza en complacer al Ello en la medida de lo posible —es decir, sin llegar a la aniquilación— en forma realista (Noam 55). Al intentar funcionar como mediador entre el Ello y la realidad, el Yo “is often obliged to cloak the [unconscious] commands of the id with its own preconscious rationalizations, to conceal the id’s conflicts with reality, to profess ... to be taking notice of reality even when the id has remained rigid and unyielding” (Freud 97). La psique histérica de Shaun permite al Yo interceder ante los deseos destructivos del Ello de forma que el protagonista no sucumba ante sus fantasías suicidas.

Por el otro lado, las alucinaciones visuales y auditivas que dirigen a Shaun a lo largo de la segunda novela son la representación del Superyó, el cual “lays down definite standards for [the ego’s] conduct, ... and which, if those standards are not obeyed, punishes it with tense feelings of inferiority and of guilt” (Freud 97). Las apariciones de la Georgia imaginada por Shaun le indican el camino a seguir en cuanto a sus investigaciones para vengarla, mientras lo hacen sentir inferior a causa de su histeria al punto de cuestionar su capacidad de funcionamiento y decirle “You’ve been fucking around since Tate decided to play martyr,

and I'm tired of it ... You can either step up, or you can step down, but you can't keep treading water like this" (Grant, *Deadline* 217). Conforme la trama avanza, las alucinaciones histéricas de Shaun se vuelven más violentas al punto de la burla cruel y las provocaciones.

Superego is an obscene agency bombarding us with impossible orders, laughing at us when, of course, we cannot ever fulfill its demand. The more we obey it, the more it makes us guilty ... Superego is not only excessive terror, unconditional injunction, demand of utter sacrifice, but at the same time, obscenity, laughter." (Žižek, *Guide to Cinema* 00:11:04-00:11:36, 02:09:57-02:10:07).

Los quiebres histéricos de Shaun representan la lucha entre su Yo, Superyó y Ello; la diferencia entre Shaun y el *zombie* como sujetos deseantes es dicha interacción. Los ataques violentos de los *zombies* pueden interpretarse como "explosive outbursts" del Ello, que Slavoj Žižek define "as a reservoir of illicit drives" (*Guide to Cinema* 00:10:04-00:10:07). Si estos impulsos ilícitos no son controlados por el Yo y el Superyó, el sujeto se convierte en puro deseo lo cual termina por llevarlo a su propia aniquilación. Los *zombies* de Mira Grant no poseen sensibilidad al dolor, pero son víctimas de la decadencia: "The human host of the active virus still needs water, still needs shade, still collapses with heatstroke and sunstroke, still putrefies" (Grant, *Deadline* 413). Al ser motivados sólo por deseo, el *zombie* pierde la inhibición que mantiene a Shaun con vida a lo largo de su etapa autodestructiva. Ahora, el deseo es una construcción cultural por lo que podría entenderse que el *zombie* aún está sujeto a las normas sociales que rigen a los no infectados. Este entendimiento es tanto correcto como erróneo.

Dentro del espacio narrativo de la trilogía *Newsflesh* el *zombie* es un cuerpo que se desvía de la norma y, por lo tanto, queda fuera de ésta y de la sociedad normativa. Sus deseos no son los mismos que los normativos. El *zombie* no desea poder, consuelo, bienestar o amor;

desea reproducirse y alimentarse. Ciertamente, su reproducción no es sexual, sino la propagación de la infección pero, siguiendo con la clave de Slavoj Žižek para el análisis del terror, el impulso de contagio puede leerse como el impulso sexual desenfrenado, la libido freudiana; el deseo sexual sin inhibición que culmina en la aniquilación. El *zombie* es un sujeto ahogado por completo en deseo, es la representación del Ello descontrolado. Para comprobar esto son necesarios más paralelos entre la definición freudiana del Ello y el *zombie*, puesto que el deseo forma parte de la configuración psicológica de todo ser humano en tanto que somos sujetos deseantes.

There is a fundamental imbalance, gap, between our psychic energy, called by Freud “libido,” this endless, undead energy which persists beyond life and death, and the poor, finite, mortal reality of our bodies ... Humanity means the aliens are controlling our animal bodies. Our Ego, our psychic agency, is an alien force distorting, controlling our body. (Žižek, *Guide to Cinema* 00:17:00-00:18:04)

Es importante notar el uso del término “undead” empleado por Žižek en contraste con la interpretación orgánica de Carl Jung, donde la libido fluye entre los componentes de la psique humana a modo de cohesión y coadyuvante para la resolución de un trauma:

“Libido has ... a natural penchant: it is like water, which must have a gradient if it is to flow.” But, just like water, it can meet resistance and back up ... So, our desires or libido shows us where to go, but we have to do the work to pull out that clog ... libido in action, [is] pushing ... in the directions towards what [we] desire most and encouraging ... to work through the traumas that are clogging up the natural flow of ... libido. (Silent Hill 03:50-04:59)

Mientras Jung consideraría el camino de Shaun y Georgia como la liberación de ese atolladero de libido, el filósofo esloveno equipara el sufrimiento de los protagonistas como representación de la interacción entre los componentes de la psique humana.

Žižek entiende la humanidad como encarnación del Yo, el cual funciona como una posesión que controla nuestro cuerpo. Esto es importante para el segundo aspecto característico tanto del Ello como de los *zombies*: la voz.

Freud said that drives are silent ... [The Id] doesn't talk ... [The] unique combination of utter corruption and innocence is what the Id is about ... Silent figures ... don't know death, they don't know sexuality, even. They don't know suffering ... You cut them into pieces, they're reconstituted. There is no finitude, no mortality ... They're ... kind of a naïve ... evil. You are just egotistic, you want to eat, you want to beat the other, but there is no guilt proper. (*Guide to Cinema* 00:12:44-00:13:34, 00:19:21-00:19:52)

Los *zombies* se caracterizan por producir un gemido que nada tiene que ver un uno humano, “she moaned appreciatively, the sound of a living woman desiring and being desired, rather than the sound of the dead” (Grant, *Deadline* 335). Es importante el significado que Mira Grant da al gemido como un sonido de deseo. Mientras que el ser humano puede gemir, también posee la dimensión del lenguaje y, más aún, la voz. El *zombie* de Grant<sup>16</sup> está limitado al gemido, al sonido del deseo. Slavoj Žižek caracteriza el sonido de la voz como un intruso que proporciona “interiority, depth, guilt, culpability. In other words, the complex oedipal universe” (*Guide to Cinema* 00:19:54-00:20:09), todo lo contrario al *zombie*.

---

<sup>16</sup> Esta es una característica común, más no absoluta, puesto que los *zombies* de John A. Russo en *Return of the Living Dead* pueden hablar, lo cual puede relacionarse con el hecho de que sólo consumen el cerebro humano, en vez del cuerpo completo. Puede extrapolarse que los *zombies* de Russo poseen cierta medida de Yo y Superyó, a diferencia de los *zombies* mudos.

Las ideas acerca de la voz y el sonido humano se relacionan con el concepto gótico del alma dual. El *zombie* como cuerpo sin alma, animado por deseo, representación del Ello sin el control del Yo y el Superyó, resulta en un ente parcial y autónomo.

Partial objects ... embody what Freud called “death drive” ... Death drive is the dimension of ... the undead, of living-dead, of something which remains alive even after it is dead and [is], in a way, immortal in its deadness itself .... The more you cut it, the more it insists, it goes on. This dimension ... of diabolical undeadness is what partial objects are about ... The only way for me to get rid of this autonomous partial object is to become this object. (Žižek, *Guide to Cinema* 00:24:23-00:30:56)

De acuerdo con Slavoj Žižek el cuerpo parcial va de la mano con su característica de no-muerto, lo cual lo hace inmortal e indestructible. Muy similar a la naturaleza eterna de la libido como Freud la entiende, que sobrevive la muerte de la mente consciente y que se centra en el Ello. El *zombie* como sujeto deseante se diferencia del ser humano en tanto que no está restringido por la racionalidad del Yo o las exigencias del Superyó. La analogía del *zombie* es tan excesiva como las obras donde aparece, ya que es la representación de todos los vicios de la modernidad: el consumismo, el Ello freudiano, la libido jungiana, la ideología desbordante, lo enfermo, lo desviado, la xenofobia, el racismo, la destrucción de lo distinto y autodestrucción. Los verdaderos *zombies* dentro de la trilogía de Mira Grant somos nosotros. El encierro en el que vive el ser humano promedio dentro del espacio narrativo es una denuncia de la “zombificación” en la que nos vemos sumidos en la realidad extradiegética. Los *zombies* de Mira Grant son deseo absoluto, mientras que los no infectados pierden ese impulso natural de deseo.

La teoría de Žižek propone una lectura antagónica del Ello como fuente de terror psicológico, alimentado por deseo irrefrenable. Sin embargo, existe una lectura alternativa, mas tangencial.

Swiss psychoanalyst Carl Jung ... believed human neuroses are born out of the subconscious, which is influenced by our desires. He thought of this subconscious desire as a ... driving force that he referred to as libido ... “libido denotes a desire or impulse unchecked by any kind of authority, moral or otherwise. Libido is appetite in its natural state”. (Silent Hill 03:05-03:38)

Resulta notable que, el *zombie* pueda simbolizar el Ello freudiano, la ideología dominante como arma de control y/o la libido jungiana, cuando su motor siempre es el deseo, o apetito; la figura del no-muerto extiende lo grotesco de su apariencia a la significación del símbolo que el *zombie* engloba.

Jung’s theory of symbolism is that certain primal energies, like love and fear, manifest in our psyche as symbols ... sometimes these symbols are shared between all people and are as primal as the energies they represent ... Whatever form they take, these symbols express a fundamental aspect of our psyche that we have trouble consciously articulating. Per Jung, “every psychological expression is a symbol if we assume that it states or signifies something more and other than itself which eludes our present knowledge.” (Silent Hill 03:56-07:10)

Tanto Freud como Jung convergen en la propuesta de una psique desequilibrada que resulta en el impedimento de articular un conflicto interno, ya sea por la naturaleza muda del Ello o la complejidad psicológica convertida en símbolo. La conclusión alcanzada es la misma: la psique humana tiene un hambre, una sed de deseo incontrolable que escapa las palabras.

En la trilogía *Newsflesh* se distinguen tres niveles de sujetos deseantes: en primer lugar, aquellos que no desean nada por miedo al deseo mismo, los no infectados que permanecen encerrados y alejados de sus prójimos y de los placeres de la libertad. Están regidos por el Superyó, incapacitados por todo lo que no pueden y no deben desear. En segundo lugar, aquellos que han sido consumidos por el deseo absoluto —entendido como el Ello freudiano, según la interpretación de Žižek, o la libido jungiana—, los *zombies*. Son la representación de una psique desencadenada, desequilibrada y sin supervisión. En tercer lugar, los protagonistas, quienes mediante el dolor de la liberación ideológica dominan la obscenidad del Superyó, aplacan la fuerza destructiva del Ello y permiten a la racionalización del Yo mediar entre deseo y realidad.

La trilogía *Newsflesh* relata, además del descubrimiento de una conspiración para mantener a la sociedad controlada por el miedo, el crecimiento y entendimiento propio de Shaun y Georgia como sujetos deseantes con lazos afectivos de amistad y amor. A lo largo de las tres novelas se relata la lucha por su independencia ideológica que les permite crecer como profesionistas, amigos, amantes y sujetos sociales. Esta lectura es posible gracias a la figura del *zombie*, y las reglas bajo las que se rigen las obras que pertenecen a esta ficción; al exceso de significado que permiten las raíces góticas, de ciencia ficción y cinematográficas que incluye la autora; a la constante inversión y subversión de las expectativas que caracteriza las novelas y exige una lectura más profunda para alcanzar a leer la analogía que plantea Grant mediante su extrapolación.

## Conclusiones.

La trilogía postapocalíptica escrita por Mira Grant hace uso de géneros escriturales y fílmicos que se han caracterizado por subvertir las normas sociales para crear un universo distópico donde el temor va más allá de la figura del *zombie*. La autora sigue la fórmula de George A. Romero y propone un espacio narrativo donde el *zombie* no genera tanto miedo como la sociedad que representa. La trilogía *Newsflesh* retrata un universo regido por la antropofobia, la xenofobia y la rendición ante una esfera de poder totalitaria; una diégesis donde la sociedad está sumergida en el terror, controlada y vigilada por las instituciones gubernamentales; un mundo donde las vidas individuales son sacrificadas sin miramientos en beneficio de los pocos que reposan plácidamente en el asiento de poder, construido por los cadáveres de los sacrificados y las almas de los oprimidos, donde “qui sème le désir récolte l’oppression” (Barbery 5). La trilogía *Newsflesh* propone un reflejo radical del capitalismo de desastre en el que está hundido el mundo empírico en el siglo XXI.

La diégesis posterior al *Rising* —más parecida a la sociedad extratextual actual de lo que nos gustaría pensar— es una sociedad inestable, la cual alimenta el capitalismo: “Capitalism is all the time in crisis. This is, precisely, why it appears almost indestructible. Crisis is not its obstacle. It is what pushes it forwards towards permanent self-revolutionising, permanent, extended self-reproduction” (Žižek, *Guide to Ideology* 00:59:47-01:00:06). Las novelas de Grant fuerzan a sus protagonistas a sufrir la dolorosa liberación ideológica necesaria para el pensamiento crítico e independiente. El proceso de crecimiento de Georgia y Shaun los vuelve sujetos revolucionarios que cuestionan el *status quo* y los convierte en personajes que habitan fuera de la norma y que mediante un proceso histórico, alcanzan un estado de mutación que los libera de las cadenas ideológicas que han sido sistematizadas. Las novelas terminan con la incertidumbre de la crisis:

We did the best we could with what we had ... We told the truth, even when it hurt us, even when it killed us ... History will judge us. The future will decide whether what we did was right, or wrong, or without meaning. (Grant, *Blackout* 631)

Dentro de la trilogía *Newsflesh*, la crisis es una liberación, es lo opuesto a la desviación absoluta a la que estaba sometido ese espacio narrativo. Los hermanos Mason, en vez de habitar en un espacio heterotópico de desviación, logran desplazarse a uno de crisis.

Hay cierta forma de heterotopía que yo llamaría heterotopía de crisis, ... lugares privilegiados, o sagrados, o prohibidos, reservados a los individuos que se hallan, en relación con la sociedad y con el medio humano en cuyo interior viven, en estado de crisis. (Foucault 20)

A lo largo de tres novelas se narra esta transición para los hermanos Mason para culminar en crisis, la cual, como la histeria y el dolor, significa libertad.

La ficción de *zombies* con cualidades “producerly” permite una lectura de crecimiento personal y autoconocimiento de los protagonistas, al igual que la lucha por su libertad ideológica. Sin embargo, la crítica social hecha por estas obras de ficción provoca una serie de dudas sobre el espacio empírico que denuncian. Michel Foucault, George A. Romero y Slavoj Žižek coinciden en que vivimos en una pesadilla que hemos construido a partir de sueños que la ideología de consumismo nos ha convencido de soñar y adquirir. Para Foucault, los espacios heterotópicos son “especies de utopías efectivamente realizadas” (Foucault 19) y que, al realizarse, se vuelven pesadillas, puesto que, como el filósofo esloveno menciona, no sabemos soñar de manera adecuada, “Hell is here. Paradise, at least this perverse paradise, is hell” (Žižek, *Guide to Cinema* 01:32:42-01:32:47). Las obras de *zombies* extrapolan los sueños mal concebidos y su efecto en la sociedad: “This is Hell on Earth. This is pure Hell

on Earth” (Savini, *Night of the Living Dead* 00:24:54-00:25:00), “We are each our own Devil, and we make this world our Hell” (Silent Hill 14:40-14:44).

Como toda distopía, *Feed*, *Deadline* y *Blackout* proponen una lectura de crítica ante la decadencia de su época. Hoy vemos el resurgimiento de la ultraderecha; el nuevo despuntar de la supremacía blanca; la xenofobia, racismo y clasismo son el pan de cada día; se propone la despenalización de la pedofilia; la nueva política social es satisfacer los deseos de quien pueda costearlos; se idolatran los bienes materiales; se condona el cumplimiento de los deseos sin miramientos éticos o morales; la doctrina del shock ha poblado nuestras playas y ha hecho del capitalismo de desastre la nueva divisa mundial. El alza en la producción de películas, videojuegos, series de televisión y literatura postapocalíptica, en especial perteneciente a la ficción de *zombies*, es una cruel ironía ya que está enmarcada por lo anterior, además de una pandemia viral que a todos nos dejó en el encierro. Mi lectura es una ligada a la resistencia, y a la invitación de Mira Grant: “Rise up while you can”.

## Bibliografía

- Ackermann, Hans W y Jeanine Gauthier. "The Ways and Nature of the Zombi," *The Journal of American Folklore*. Vol. 104, No. 414 (otoño, 1991), pp. 466-494. Web. Consultado mediante jstor.org, el 7 de marzo de 2016.
- Adams, John Joseph y David Barr Kirtley "How Seanan McGuire Perfected Her Fictional Zombie Virus," *Wired*. 27 de junio de 2012. [wired.com/2012/06/geeks-guide-seanan-mcguire/](http://wired.com/2012/06/geeks-guide-seanan-mcguire/). Web. Consultado el 9 de mayo de 2017.
- Barbery, Muriel. *L'élégance du hérisson*. París: Editions Gallimard, 2006. Digital.
- Botting, Fred. *Gothic*. Nueva York: Routledge, 2005. Impreso.
- - - - - . *The Gothic in Contemporary Literature and Popular Culture: Pop Goth*. Routledge, 2012. Impreso.
- Daves, Wade. *The Serpent and the Rainbow*. Nueva York: Touchstone, 1997. Impreso.
- DiPladici, Jenny. *Gothic Incest: Gender, Sexuality and Transgression*. Manchester: Manchester University Press, 2018. Impreso.
- Ellis, Markman. "Zombies and the Occultation of Slavery," *The History of Gothic Fiction*. Edinburgo: Edinburgh University Press, 2003. Impreso.
- Fiske, Jonathan. *Understanding Popular Culture*. Nueva York: Routledge, 1989. Impreso.
- Flaherty, Joseph. "'Godfather of the Dead' Talks Zombies," *Wired*. 15 de junio de 2010. <https://www.wired.com/2010/06/george-a-romero-zombies/>. Web. Consultado el 9 de mayo de 2017.
- Foucault, Michel. "Espacios otros." *Versión. Estudios de comunicación y política*. No. 9 (abril de 1999), pp. 15-26. Web. Consultado el 8 de febrero de 2016.
- Freud, Sigmund. *New Introductory Lectures on Psycho-Analysis*. Nueva York: W.W. Norton & Company, 17 de febrero 1990. Impreso.

- Grant, Mira. *Feed*. Nueva York: Orbit Books, 2010. Impreso.
- . *Deadline*. Nueva York: Orbit Books, 2011. Impreso.
- . *Blackout*. Nueva York: Orbit Books, 2012. Impreso.
- Holliday, Wyatt. "Incest in the Gothic Novel," *Articulāte*: Vol. 3, Artículo 5. [digitalcommons.denison.edu/articulate/vol3/iss1/5](http://digitalcommons.denison.edu/articulate/vol3/iss1/5). Web. Consultado el 10 de octubre de 2022.
- Hutcheon, Linda. *The Politics of Postmodernism*. Londres: Routledge, 1989. Impreso.
- Klein, Naomi. *The Shock Doctrine: The Rise of Disaster Capitalism*. Toronto: Knopf Canada, 2007. Impreso.
- Legal Information Institute (LII)*. "13th Amendment." [law.cornell.edu/constitution/amendmentxiii](http://law.cornell.edu/constitution/amendmentxiii). Web. Consultado el 19 de mayo de 2017.
- Liotard, Jean François. *Libidinal Economy*. Traducido por Iain Hamilton Grant, Bloomington: Indiana University Press, 1993. Impreso.
- Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. México: Siglo XXI Editores, 2008. Impreso.
- Roberts, Adam. *Science Fiction*. Londres: Routledge, 2000. Impreso.
- Rodríguez Cabrera, Verónica, y Chloé Constant *et al*, coordinadoras. *Heterotopías del cuerpo y el espacio*. México: La Cifra Editorial, 2017. Impreso.
- Seed, David. *Science Fiction: A Very Brief Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2011. Impreso.
- Shelley, Mary. *Frankenstein*. Londres: Dover Thrift Editions, 1994. Impreso.
- Sontag, Susan. *AIDS and Its Metaphors*. Nueva York: Farrar, Straus and Giroux, 1989. Impreso

----- . *Illness as Metaphor*. Nueva York: Farrar, Straus and Giroux, 1978. Impreso.

Suvin, Darko. “On the Poetics of the Science Fiction Genre”, *College English*, Vol. 34, No. 3 (dic., 1972), pp. 372-382. Web. Consultado mediante jstor.org, el 7 de marzo de 2016.

----- . *Metamorphoses of Science Fiction*. New Haven y Londres: Yale University Press, 1979. Impreso.

*The Purdue OWL. Purdue U Writing Lab, 2010. Web. Consultado el 19 de noviembre de 2018.*

*The Telegraph. 9 de mayo de 2016. [telegraph.co.uk/news/2016/05/09/white-south-african-judge-sparks-outrage-after-claiming-rape-is/](http://telegraph.co.uk/news/2016/05/09/white-south-african-judge-sparks-outrage-after-claiming-rape-is/). Web. Consultado el 19 de mayo de 2017.*

## **Filmografía**

“Beer Bad.” *Buffy the Vampire Slayer*. Dir. David Solomon. Temporada 4, episodio 5. The WB, 2 de noviembre de 1999, Televisión.

*Corman’s World: Exploits of a Hollywood Rebel*. Dir. Alex Stapleton. A&E IndieFilms, 2011. Película.

Deren, Maya. *Divine Horsemen: The Living Gods of Haiti*. Cosmic Zoom Festival, 2003. Película.

*Night of the Living Dead*. Dir. Tom Savini. 21st Century Film Corporation, 1990. Película.

Pegg, Simon y Edgar Wright. *Shaun of the Dead*. Dir. Edgar Wright. Universal Pictures, 2004. Película.

Romero, George A. *Night of the Living Dead*. Dir. George Romero. Image Ten, 1968. Película.

------. *Dawn of the Dead*. Dir. George Romero. Laurel Group Inc., 1978. Película.

------. *Day of the Dead*. Dir. George Romero. Dead Films Inc., 1985. Película.

------. *Land of the Dead*. Dir. George Romero. Atmosphere Entertainment MM, 2005.  
Película.

------. *Diary of the Dead*. Dir. George Romero. Artfire Films, 2007. Película.

------. *Survival of the Dead*. Dir. George Romero. Artfire Films, 2009. Película.

“Them”. *The Walking Dead*. Dir. Julius Ramsay. Temporada 5, episodio 10. AMC. 15 de  
febrero de 2015. Televisión.

*The Pervert’s Guide to Cinema*. Dir. Sophie Fiennes. Mieschief Films, 2006. Película.

*The Pervert’s Guide to Ideology*. Dir. Sophie Fiennes. P Guide Productions, 2012. Película.

“The Philosophy of Silent Hill 2 – Wisecrack Edition”. *Youtube*, publicado por Wisecrack,  
31 dic 2019, [youtube.com/watch?v=jH4ZF2ZkCfI](https://www.youtube.com/watch?v=jH4ZF2ZkCfI). Consultado el 15 de agosto de  
2022. Web.

*13 Reasons Why*. “Tape 2, Side B”. Dir. Helen Shaver. Temporada 1, episodio 4. July Moon  
Productions, 31 de marzo de 2017. Televisión.