



# REVISTA COLETIVO CINE-FÓRUM

RECOCINE | v. 2 - n. 3 | set-dez | 2024 | ISSN: 2966-0513

## Xavier Brito Alvarado

<https://orcid.org/0000-0001-8593-3691>

Profesor titular carrera de comunicación universidad Técnica de Ambato, doctoraste en Comunicación Universidad de Málaga, maestro en comunicación UASB-Ecuador, maestro en antropología FLACSO-Ecuador.

Full professor in the Communication program at the Technical University of Ambato, PhD in Communication from the University of Málaga, Master's in Communication from UASB-Ecuador, and Master's in Anthropology from FLACSO-Ecuador.

Este artigo passou por avaliação por pares cega e *software* anti-plágio.



LICENÇA ATRIBUIÇÃO NÃO COMERCIAL 4.0 INTERNACIONAL CREATIVE COMMONS – CC BY-NC

## DE LA BRUJERÍA A LA CIENCIA: LOS ZOMBIS Y LA CONSTRUCCIÓN CINEMATOGRAFICA DEL ENEMIGO MODERNO

### RESUMEN

Entre las figuras montuosas, el zombi es el único nacido en los territorios colonizados y que ha conquistado el “mundo civilizado”. Lejos ha quedado su imagen de ser producto de la hechicería, que hoy se ha convertido en una metáfora social, científica, política y económica del mundo contemporáneo. El zombi es un fenómeno cultural y mediático que ha inundado los imaginarios sociales a escala global gracias a las industrias culturales, especialmente el cine, desde la década de los treinta. Es el monstruo que se acopla y adapta a cualquier contexto social. Mientras los virus han representado a los enemigos invisibles que han colocado a la humanidad al borde del caos planetario, trazando políticas no solo biosanitarias, sino de guerras que reflejan el temor al fracaso de la ciencia. El zombi y los virus se han conjugado en historias apocalípticas que inundan nuestros imaginarios colectivos. Este ensayo apuesta por una mirada crítica, pero a la vez abierta del zombi y no reducirlo a muertos vivientes. A partir de una exploración bibliográfica y cinematográfica se pretende cartografiar los procesos culturales y cinematográficos de una pandemia zombi como una maquinaria de guerra política e histórica que refleja los traumas sociales contemporáneos, y que toma al cine como el escenario de proyección del fin de la humanidad.

**Palabras clave:** zombis, virus, cine, ideología, brujería, ciência.

## FROM WITCHCRAFT TO SCIENCE: ZOMBIES AND THE CINEMATIC CONSTRUCTION OF THE MODERN ENEMY

### ABSTRACT

Among the monstrous figures, the zombie is the only one born in colonized territories and who has conquered the “civilized world”. Long gone is the image of the zombie as a product of witchcraft, which today has become a social, scientific, political and economic metaphor of the contemporary world. The zombie is a cultural and media phenomenon that has flooded social imaginaries on a global scale thanks to the cultural industries, especially cinema, since the 1930s. It is the monster that fits and adapts to any social context. While viruses have represented the invisible enemies that have placed humanity on the brink of planetary chaos, tracing not only biosanitary policies, but also wars that reflect the fear of the failure of science. Zombies and viruses have been combined in apocalyptic stories that flood our collective imagination. This essay bets on a critical but at the same time open look at the zombie and not reduce it to the living dead. From a bibliographic and cinematographic exploration, the aim is to map the cultural and cinematographic processes of a zombie pandemic as a political and historical war machine that reflects contemporary social traumas, and that takes the cinema as the stage for the projection of the end of humanity.

**Keywords:** zombies, viruses, cinema, ideology, witchcraft, science.

## INTRODUCCIÓN

El zombi pasó de ser una figura marginal de las películas de bajo presupuesto a una de las estrellas de las industrias culturales. Su genealogía parte del misticismo del ritual africano del vudú, que posibilitó la justificación del poder colonial, hasta colocarlos como una metáfora de la modernidad capitalista y del consumo irreflexivo. Mientras, los virus y las pandemias han sido un recurso recurrente en el cine para crear historias distópicas sobre el devenir de la humanidad. Muchas de las producciones cinematográficas sobre esta temática nos colocan frente a un sinnúmero de escenarios políticos, militares y científicos.

Hoy la idea de una invasión zombi se encuentra unido a la propagación viral que pueden ser el resultado de una guerra biológica o por un error humano; cualquiera sea el motivo este tipo de invasión trastoca el orden social, creando nuevas formas de supervivencia y de relaciones sociales dejando de lado muchas posturas éticas, de ahí la idea terrorífica de este tipo de invasión.

Este ensayo parte de una exploración bibliográfica y cinematográfica de la temática zombi y de las pandemias; y como objetivo es cartografiar desde miradas históricas, sociológicas y políticas una invasión zombi originada por una pandemia. Para este ejercicio se parte de un recorrido histórico del origen del zombi desde África hasta su llegada a Haití y cómo en este país se convirtió no solo en personaje de la cultura popular, sino en un asunto ideológico y económico y desde ahí expandió por todo el mundo.

Una segunda etapa articula a los virus desde la narrativa cinematográfica que ha visibilizado escenarios distópicos, pero a la vez han construido una ruta de cómo actuar frente a situaciones de peligro extremo. Los virus en los últimos años, especialmente luego de la pandemia del COVID 19, han cobrado un inusitado interés para el debate social.

En el último momento, se aborda el cine zombi desde sus inicios en la década de los treinta con las producciones de los hermanos Hapelrin, donde son presentados como un objeto producto del vudú, mostrándoles lentos y torpes dedicados a obedecer al amo blanco; luego se analiza las producciones de George Romero, considerado como el padre de los zombis modernos, que los usa como metáforas sociales para criticar al capitalismo, y por último los zombis posmodernos que presentan una mixtura narrativa entre el gore y la pornografía visual sangrienta, que muestra cuerpos mutilados y descompuestos como alegorías de un mundo distópico.

## POR UNA ETIMOLOGÍA ZOMBI

El origen del zombi parte de las manifestaciones religiosas de la tribu Mitsogho, actual Gabón, África Central, en cuya lengua se incluyen las palabras: *ndzumbi* que significa el cadáver del difunto; y *nzambi* espíritu de una persona muerta, así “el zombi aparece como un alter ego, una imagen o espejo inquietantes que nos recuerda a nuestra existencia animal” (García-García, Urraco, 2017, p. 10-11).

La primera vez que se empleó la palabra zombi en occidente fue en 1697 con la novela satírica francesa *Le zombie du Pérou Gran de La condesa de Coragne* de Pierre Corneille-Blessebois. En 1792 el libro *Description topographi que et politique de la partie espagnole de l'isle Saint-Domingue* de Moreau de Saint-Méry lo definió como un “espíritu fantasma”; asociado a la prohibición que tenían los esclavos de enterrar a sus muertos en las colonias francesas del Caribe, y para 1819 *The Oxford English Dictionary* lo vinculaba con las prácticas religiosas del vudú haitiano.

Como antigua colonia francesa Haití es una tierra compleja, donde la hibridación cultural entre el cristianismo con el ritual y el misticismo africano del vudú han trazado el devenir histórico de este país. Michael Taussig (1980) expone cómo en los relatos mitológicos haitianos los trabajadores de los cañaverales se reunían en secreto con un hechicero diabólico para crear un muñeco que representaba la figura del trabajador al que lo enredaba y ocultaba en los campos de caña de azúcar, la idea era que el trabajador tendría una mayor producción, confiando en que los muñecos trabajen por él. Mientras los terratenientes aprovechaban estas historias y con ayuda de los brujos, llamados *bokores*, inducían a provocar en las personas estados de zombificación por medio del uso de la tetrodotoxina, extraída de la flor de burundanga, para conseguir esclavos.

David Flint (2010) arguye que el *bokor* tomaba el control astral de las mentes y los cuerpos de las personas; para esto se solicitaba permiso al Barón Samedi, el ser espiritual que rige a los zombis. Esta mirada conllevó la justificación de la barbarie de occidente contra las colonias, y el zombi fue un pretexto de exterminio de toda práctica cultural contraria al orden establecido, así el discurso hegemónico europeo ubicaba a los otros (conquistados) desde lo exótico, primitivo, distante, pintoresco y extraño. Para Rosi Braidotti (2009), el zombi desafía la morfología “antropocéntrica generalizada y racializada”, un producto cultural del mundo colonizado que se ha esparcido por el mundo civilizado.

Esta figura logró representar al monstruo perfecto que podía crear temor en la población blanca y con ello la sublevación cultural y política del pueblo afro tendiente a provocar un

cambio social, desestabilizando la estructura de control político blanco de la época, abriendo la posibilidad de una zombificación de la sociedad capitalista; convirtiendo a los trabajadores en autómatas reducidos a bestias de carga, objetos de intercambio, meros cuerpos mecánicos para el consumo del tiempo de trabajo, controlado y administrado desde una visión totalmente patronal que proyectaba un espejo monstruoso sobre la pérdida de autonomía y libertad. Esta mirada conllevó la justificación de la barbarie de occidente contra las colonias, y el zombi fue el pretexto de exterminio de toda práctica cultural contraria al orden establecido, así el discurso hegemónico europeo ubicaba a los otros desde lo exótico, primitivo, distante, pintoresco y extraño. Incluso el zombi es presentado sin cerebro y canibalizado, posicionando la imagen de que en el mundo colonizado hasta los monstruos están por fuera del discurso civilizatorio, más aún cuando lo comparamos con otros monstruos como: Drácula o Frankenstein. De esta forma, el zombi representa el primer monstruo “que pasa directamente del folclore a la pantalla, sin tener una tradición literaria establecida” (Dendle, 2001, p. 3). Los zombis del siglo XIX “se convierten en una invitación a la revisión del statu quo de las sociedades y adquiere un gran potencial de sátira política” (Alonso-Collada, 2015, p. 113).

Este monstruo refleja uno de los temores más profundos del ser humano: el canibalismo, palabra otorgada a los caribes, denominación otorgada a los aborígenes de las actuales Antillas. Esto alimentó, legitimó y justificó la colonización, la esclavitud y el exterminio de estas culturas; “así como para reafirmar su supuesta inferioridad cultural merced a los relatos de exploradores, misioneros y sedientos antropólogos y etnógrafos” (Ferrero, Roas, 2011, p. 8). El canibalismo se volvió un separador ontológico diferenciador entre una humanidad oficial y civilizada, y otra inferior, primitiva, que debía ser aniquilada, esclavizada o transformada en procura de su conversión a la civilización.

El zombi constituye una ruptura con la normalidad legitimada desde las estructuras de los discursos dominantes, por ello, se ha convertido, como lo han aseverado José Platzeck y Andrea Torrano (2016) en un monstruo que desfigura lo humano, y que pone en tensión los regímenes de inteligibilidad epistémica y política, no solo de los cuerpos normalizados, sino de las sociedades. De ahí que su influencia epistémica se alza hasta las representaciones del otro que incluyen a los marginados y excluidos de los sistemas políticos, económicos y sociales, es la “figura alegórica de la edad moderna que actúan con sus cuerpos rostros y mentes sobre conflictos que rasgan nuestro tejido social. El público que se introduce en una historia sobre monstruos no está horrorizado por la alteridad de la criatura, sino por su extraño parecido con nosotros mismos” (Newitz, 2006, p. 17).

Los zombis comparten el carácter simbólico atribuido a la literatura neogótica de terror, que a diferencia de otros bestiarios actúan en masa, y el miedo no recae sobre la idea de ser devorados, sino en la posibilidad de que nos podamos convertirnos en uno, ya sea por el contagio viral o ser absorbidos por el hiperconsumo que cada día está más cerca de los sujetos. Para Jorge Martínez Lucena (2012), el zombi se ha convertido en un imaginario colectivo que marca el devenir de nuestro tiempo; y cuenta con la capacidad ilustrativa de haberse convertido en una metáfora contracultural, que representa un miedo no solo a la muerte, sino a la idea de convertirse en un ser controlado y manipulado. Es una criatura idónea para la crítica de las sociedades de masas.

La idea del zombi como el otro, (enemigo o extraño), es el resultado de una lógica de confrontación bélica (amigo/enemigo), destinada a sobrevivir frente a cualquier catástrofe. “La inhumanidad de la que se hace depositarios a los zombis permite convertirlos en blancos *naturales* de la crueldad que caracteriza a los seres humanos. Este resto de violencia insimbolizable se materializa en estos últimos como goce de matar y destruir al otro” (Balibar, 1995, p. 26).

Una guerra contra ellos implicaría la redefinición de la cohesión social, el regreso de las políticas xenofóbicas, fascistas y nacionalistas que, de manera particular, en Occidente evocan un retorno de la guerra de las supremacías raciales. “La sociedad se cohesionaba bajo el signo de lo inmunitario, condenando a la aniquilación todo aquello que reconoce como extraño o nocivo y, para escamotear la violencia que anida en ella y el miedo que le produce reconocerla, convierte al otro en chivo expiatorio de todos sus males” (Esposito, 2004, p. 33).

El zombi es un imaginario social interpretativo de los diferentes niveles de violencia que se han extendido en el mundo, y necesita de la figura del otro para justificar y legalizar las diversas políticas de seguridad. “Por ello, el odio, la sospecha y el miedo se inscriben en los cuerpos de los otros para negar el valor de sus vidas, que parecen no merecer ser ni cuidadas ni lloradas” (Butler, 2009, p. 49); que da paso a una neobarbarie globalizada.

El zombi es un producto de la transgresión lógica de la naturaleza que llega a articularse como una instancia representativa de la desintegración social: que diluye lo significativo de los seres humanos. Por esta razón, y en contraste con otros monstruos, el zombi no habla, no tiene nada que decir, perdió la racionalidad, es un ser humano que ha mutado y convertido en monstruo y víctima, dualidad que le permite volverse más aterrador. “Es víctima porque no puede escapar de sus instintos, ni del contagio, y es monstruo porque aparentemente nadie le obliga a actuar de ese modo” (Ferrero, Roas, 2011, p. 12).

Lejos ha quedado la figura histórica nacida en los rituales de vudú y su relación con la estructura dialéctico-hegeliana de amo/esclavo, en la actualidad representa el miedo al contagio viral, a las hordas de consumidores, a los alienados por las tecnologías, incluso representa a una economía antropófaga de las grandes corporaciones que han sobrepasado la capacidad de las políticas regulatorias de los Estados.

Sin embargo, para Isaac Rosa, retomado por Ángel Ferrero y Saúl Roas (2011), esta criatura se está convirtiendo en una moda pesada y aburrida, que ha inundado el mercado cultural con historias de relleno, incluso, utilizado como metáfora para desarrollar todo tipo de análisis sociales; últimamente, no hay analista que no recurra o apela a cualquier tipo de analogía zombi. Pero también se consolida como la figura más representativa del posthumanismo, gracias a las críticas sobre pensamiento falocéntrico occidental, caracterizado por la supremacía del discurso masculino, dado que posibilita liberarnos de la vieja idea del hombre concebido como un ser idéntico a sí mismo, reproductor en su sexo y en su trabajo de una realidad social jerarquizada en términos de género, raza y clase. “Estas nociones representan la experiencia histórica del patriarcado, del colonialismo y del capitalismo. Además, los límites entre la naturaleza y la cultura, el objeto y el sujeto, lo maquinal y lo orgánico, los hombres y las mujeres se vuelven difusos” (Platzek, Torrano, 2016, p. 17).

Para Andreu Domingo (2017) el zombi puede ser reflexionado desde: 1) el origen del mito, 2) lo epistemológico, y 3) la relación con la representación de la realidad y la reproducción social, por ello, “su concepto es amplio y «de ahí que pensar en él implica una serie de reflexiones contemporáneas como las guerras biológicas, el consumo irreflexivo [...]” (Brito, Levoyer, 2015, p. 45).

Sarah Juliet Lauro y Karen Embry (2008) argumentan que el zombi es objeto de análisis desde diversas lecturas que lo ubican como una figura carente de referencialidad, no es hombre, no es mujer, no es cosa, no es animal, situación que la distingue de otros monstruos, convirtiéndolo en particularidad y llamativo para reflexionar las diversas condiciones sociales que aquejan a la humanidad.

## **LA PANDEMIA VIRAL DE LOS ZOMBIS**

Los virus expresan una catástrofe casi inevitable respecto al fin de la humanidad como la conocemos, estos provocan lo que Zygmunt Bauman (2007) calificó como «miedo líquido», que encarna el apocalipsis perpetuo. Los virus, para Susan Sontag (2008), inspiran fantasías de

todo tipo, sobre ellos recaen misterios, formas despiadadas de atacar al cuerpo biológico y que funcionan como una invasión militar secreta. Las enfermedades causadas por los virus consumen lentamente al cuerpo, al igual que las operaciones militares atacan la parte más débil del organismo para después expandirse y colonizarlo.

Cada pandemia ha tenido contextos sociales, médicos y políticos propios, pero algo tienen en común: la amenaza de una pandemia ha creado grandes paranoias y miedos colectivos, pero en el último siglo, por lo menos, las narrativas mediáticas, en especial el cine, han ayudado a fortalecer la paranoia, los miedos y las respuestas ante esta catástrofe.

La industria cinematográfica, en especial la de Hollywood, nos ha permitido asistir a un mundo apocalíptico, distópico y totalitario, donde se impone la ley del más fuerte. Estas producciones colocan como antagonistas a los gobiernos, militares, científicos y las estructuras financieras, ofreciendo una lectura crítica a las acciones de estas instituciones.

Este cine posee, al menos, tres esferas narrativas: 1) prima la explotación del cuerpo humano, y los discursos de lo moderno y bárbaro; 2) la biología y la tecnología convertidas en claves para el desarrollo social, iniciando una etapa de intereses de las empresas biotecnológicas; y 3) la seguridad global que impera como nueva normativa de vida. Para Maximiliano Korstanje (2003), la narrativa cinematográfica de los virus poseen las siguientes características: 1) un virus de rápida propagación y alta mortalidad, 2) los expertos no pueden controlar la propagación, 3) las pandemias nacen en lugares pobres del planeta, 4) presenta sociedades jerarquizadas y desiguales, 5) la monopolización de la cura, 6) la presencia de mentiras científicas y mediáticas, 6) la construcción distorsionada y etnocéntrica, el mundo anglosajón desarrollado y salvador del mundo, 7) la pandemia obliga a los gobiernos a tomar decisiones políticas extremas, 8) al final de la pandemia todo vuelve hacer lo mismo.

Para Roger Ferrer Ventosa (2015) existen otras características, que delinear una estética de repetición: 1) la declaración de una emergencia médica originada por dos situaciones a) intervención humana, b) por causas naturales, 2) declaración del toque de queda, 3) revuelta social, 4) violencia gubernamental para destruir a la revuelta social, 5) una hecatombe.

Algunas historias virales en el cine: *Panic in the Streets* (1950), en el auge de la Guerra Fría, el repentino descubrimiento de un cadáver en Nueva Orleans desata una histeria colectiva. *The Andromeda Strain* (1971), basada en la novela de Michael Crichton (1969), las amenazas no solo provienen del planeta, el espacio exterior es una fuente de contagio viral, la historia presenta un pueblo donde sus habitantes se enferman luego de estrellarse un satélite del gobierno de los Estados Unidos.

*Fukkatsu no hi* (1980), basada en la novela del escritor japonés Sakyō Komatsu «*Fukkatsu no hi*» (1964), la historia gira sobre el escape accidental del virus MM88 que provoca una pandemia global, incluso este virus es considerado como un Frankenstein creado con restos de otros hasta convertirlo en el mayor enemigo de la humanidad y crítica la carrera biológica armamentística, militar estadounidense y soviética.

*Outbreak* (1995) narra la creación de un virus en 1967 en Zaire, llamado *Motaba*, un símil al ébola. Su tasa de muerte es del 100%, una incubación de 24 horas luego de la infección, que ha sido desesperado en una ciudad estadounidense accidentalmente por un mono traído de África. *Twelve Monkeys* (1995), un voluntario es enviado del futuro al año 1995 para detener un experimento científico y la fuga de 12 monos contagiados con un virus mortal para la humanidad, que causa 5 billones de muertos en 1997, los sobrevivientes abandonarán la superficie del planeta, y dejarán que nuevamente los animales dirijan al mundo.

*Children of Men* (2006) película distópica que relata la infertilidad humana, que ha colocado al borde el exterminio la raza humana. En el 2027, un exactivista ayudó a transportar a una mujer embarazada a un santuario en el mar, donde el nacimiento de su hijo puede ayudar a los científicos a salvar a la humanidad.

*Contagion* (2011), cuyo argumento es una pandemia proveniente de Hong Kong. El virus EMV-1 tiene una mortalidad entre el 25 y el 30% de los infectados, 26 millones de muertes antes de encontrar una vacuna. La centralidad de la película es sobre la reflexión de las consecuencias globales de la pandemia en cuanto a la incertidumbre y el descontrol del miedo.

*World War Z* (2013) presenta como argumento el brote de un virus que causa zombificación. La humanidad está al borde de la desaparición; para evitar esto, se despliega un operativo a escala global para encontrar la cura.

*The Flu* (2013), película surcoreana, aborda el contagio de virus *influenzavirus A* subtipo H5N1 que mata a sus víctimas en dos semanas, dejando una estela de muerte y caos social a escala global. El origen de este virus se encuentra en la carne de cerdos infectados por heces de murciélagos enfermos.

La mayor parte de estos relatos se sustentan en un marco narrativo apocalíptico o post-apocalíptico muy presente en las manifestaciones culturales de la sociedad actual [...] (y que a su vez constituyen expresiones de una realidad cultural propia del cambio de siglo [...]). El marco narrativo de una pandemia de dimensiones catastróficas ha permitido la revitalización, a principios del siglo XXI, de un género de ficción en decadencia como el género zombi, que actualmente goza de una enorme popularidad en todo tipo de soportes narrativos –literatura impresa y digital, cine, cómic y videojuegos

[...] así como de la atención especial de algunos estudios culturales y filosóficos [...]. (Nespereira, 2014, p. 194).

Sontag (2008) arguye que las narraciones cinematográficas sobre esta temática se ubican dentro de la esfera de la ficción, que tiende a diluir el sentido científico a favor de la espectacularidad. Para Joan Bassa, Ramón Freixas (1993) y Sergi Sánchez (2007) este tipo de cine posee la capacidad para crear una atmósfera crítica sobre las decisiones científicas, políticas y militares frente a la problemática. Para Byung-Chul Han (2020), la amenaza viral implica un estado de guerra, donde las desigualdades sociales y económicas se incrementan.

En relación con una amenaza zombi, existe el código CONOP 8888 escrito en 2011, desclasificado en 2014 y publicado en la revista *Foreign Policy*, bajo el título de *Exclusive: The Pentagon Has a Plan to Stop the Zombie Apocalypse Seriously*. Elaborado por el Gobierno de Est Unidos, a través del Comando Estratégico. Este código detalla tácticas militares que permitirían sobrevivir a una amenaza de hordas de zombis.

Entre las directrices se incluyen: la implementación de la ley marcial en caso de que la vida humana esté en peligro, la imposición de acuartelamiento y fortificación de todas las bases militares para controlar y destruir la amenaza. Sin embargo, el mayor problema táctico es distinguir al enemigo. Bajo este código, las instrucciones militares serán globales y coordinadas por un solo comando; en caso de que la situación no pueda ser controlada, las tácticas cambiarían a una guerra nuclear o guerra convencional de escala global.

Al finalizar la amenaza, se debe, inmediatamente, poner de nuevo en marcha un gobierno civil y reactivar el poder militar estadounidense en Fort Meade (sede de la Inteligencia) y tres bases aéreas estratégicas: Vandenberg (California), Whiteman (Misuri) y Offutt (Nebraska), sede del Comando Estratégico. Más allá de este plan, la Oficina de Preparación y Respuesta de Salud Pública, OPHPR, por sus siglas en inglés, es la responsable de los planes para las emergencias de salud pública de Estados Unidos y en su página de Internet se encuentran planes que permitirían prepararse para un ataque zombi.

## LA INVASIÓN CINEMATOGRÁFICA ZOMBI

La primera producción visual en la que aparece el zombi es un corto francés de 1896 llamado *Le Manoir du Diable* de Georges Méliès, sin embargo, la ocupación militar estadounidense en Haití (1914-1924), provocó que el zombi se configure como un fenómeno cultural-mediático, y gracias al incipiente cine los estadounidenses descubrieron el mito del muerto viviente, “generando primero una breve pero intensa oleada de literatura de ficción y

no ficción, y recalando por fin en el cine con *White Zombie*, Víctor Halperin, 1932” (Sánchez, 2013, p. 13).

Para Ángel Gómez (2009), el cine zombi desde sus inicios estuvo fuertemente influenciado por el teatro *Zombie* de Kenneth Webb de 1932 y el libro *The Magic Island* 1929 de William Seabrook que mostraron: los rituales de sacrificios de animales, discursos católicos y la magia vudú, que formaban un discurso limítrofe entre la civilización occidental y el primitivismo africano. Con ello infringiendo una paranoia social en Estados Unidos, matizada por la migración caribeña que tendía a reconfigurar el mapa cultural de este país. “Una especie de culpa colectiva, junto con preciados principios nacionales y religiosos, miedos raciales, y de género, allanaron el camino para que los zombis invadieran los Estados Unidos en forma de reportajes etnográficos, narrativa literaria y, con el tiempo, películas” (Bishop, 2010, p. 60).

La popularidad del zombi en Hollywood pretendía desafiar el poder blanco, los muertos vivientes representaban un miedo al mestizaje cultural, “que no sólo desafiaría la supremacía blanca establecida por el colonialismo, sino que cambiaría las tornas en la relación amo-esclavo, al convertir al hombre blanco en un individuo degradado y sometido” (Sánchez, 2013, p. 155). La representación cinematográfica del zombi ha tenido varias etapas, cada una con características que han trazado a estos personajes con particularidades específicas.

## LOS PRIMEROS AÑOS

La primera oleada de zombis en el cine estuvo ligada a las “ansiedades imperialistas asociadas con el colonialismo y la esclavitud, y el temor a que los brujos esclavicen a las mujeres blancas, «estas películas inherentemente racistas aterrorizaron a la audiencia occidental con aquello que más temían en ese momento: el levantamiento de la esclavitud y la colonización inversa” (Bishop, 2010, p.13).

Las producciones no identificaban a los zombis como el eje central de las historias, sino que el maestro vudú y el hombre blanco eran los principales protagonistas. Para David Skal (2008), este cine coincide con la Gran Depresión económica estadounidense que presentaba un espectáculo de muertos vivientes; la película *White Zombie* (1932), la primera que explora la temática zombi, de los hermanos Halperin, reflejaba a un zombi no como monstruo, sino como un esclavo destinado a las plantaciones de caña de azúcar; desposeído de toda conciencia, que para Alberto Añon (2018) representaba *Post-Colonial Zombies Movies*, una forma de visibilizar la tensa relación entre colonizadores y nativos.

Para 1936 los hermanos Halperin produjeron la película, *Revolt of the Zombies*, que se desarrolló en el Tíbet, y se centraba en el poder de hipnotizar a la gente para esclavizarlas, a favor de los nazis. También en este año apareció la película que narra dos historias que hasta cierto punto han trazado las historias modernas de los zombis: la unión entre el científico y los zombis: *The Walking Dead* (1936) de Michael Curtis. Otra película similar fue *The Man They Could Not Hang*, de Nick Grinde (1939) cuya trama recaía en la fascinación del científico por devolver la vida a los muertos. La gran parte de las producciones cinematográficas de zombis en esta década se formularon bajo el exotismo mágico de Haití y la ciencia como forma de resurrección, que representaban a los zombis como demacrados, lentos y torpes. La configuración inicial de estos presenta formas estructurales sencillas, en comparación a otros monstruos; por ejemplo, frente al conde Drácula pasaba como un ser desposeído de todo sentido, tanto en lo narrativo como interpretativo.

## LOS CUARENTA

En esta década los temores sobre una guerra entre Estados Unidos y La Unión Soviética acapararon la mayor parte de temática del cine de ficción, y el zombi se ubicó dentro de narraciones centradas en lo cómico, *The Ghost Breakers* de George Marshall (1940) hacía referencia a un ser bonachón, inaugurando películas de bajo presupuesto producidas por directores desconocidos y actores de poco perfil, *Revenge of the zombies* de Steve Sekely (1943) dejó de lado al zombi producto del vudú y se centró en una narrativa científica. *I Walked with a Zombie* de Val Lewton (1943), quizás la mejor película de zombis de esta década debido a una estructura narrativa y estética de horror, no solo por la historia basada en la novela victoriana *Jane Eyre* de Charlotte Brontë (1847), sino por el lenguaje cinematográfico donde primó las técnicas en materia de sonido e iluminación pionera en su época. Otra película importante fue *Voodoo Man* de William Beaudine (1944), la particularidad de esta es que reunió a los tres actores de cine más importantes de aquella época: Béla Lugosi, John Carradine y George Zucco. Los personajes fueron repartidos de la siguiente manera: Lugosi en el papel del científico, Zucco como un brujo del vudú y Carradine el asistente del científico. Las películas de esta década fueron la continuación estética y narrativa de la década anterior, con ciertas variaciones, y en parte porque los personajes de la momia, hombres lobo y científicos locos fueron los que cooptaron las historias cinematográficas.

## LOS CINCUENTA

Esta década explora una serie de temáticas como: la paranoia, la amenaza a lo desconocido, al comunismo soviético y los efectos de la tecnología que desplazó a los zombis a un segundo plano; muchas historias se enfocaron en el temor a la ciencia y a la guerra nuclear. La película más representativa fue *Invasion of the Body Snatchers* de Don Siegel (1956) que ejemplifica una de las paranoias más frecuentes en la población estadounidense, la invasión comunista soviética.

Estas películas mostraban cómo se convertían a los cadáveres humanos en ejércitos de esclavos para invadir y conquistar el mundo, que actuaban con miradas vacías y lentitud, manifestando los horrores visuales de la muerte. En esta década se planteaba la necesidad de mostrar a los zombis desde otra perspectiva, dejar la idea de un ser resucitado y pasar a visibilizarlos como producto experimental fallido o proveniente del espacio exterior. Antonio Pantoja (2017) sostiene que esta década cambió la forma de representar a los zombis, de la magia negra y los ritos tribales a las explicaciones científicas para justificar su origen. En esta etapa, implicó que el zombi no es el enemigo, si no es un producto colateral de extraterrestres o de experimentos fallidos.

Las cualidades cinematográficas de estos zombis pueden ser ubicadas desde dos posiciones: 1) falta de un antecedente literario definido; y, 2) su conexión, especialmente con Haití colonial. A diferencia de otros seres, los zombis no tienen un pasado proveniente de la literatura y se ubica como una figura de la colonización imperial y de la esclavitud.

## LOS ZOMBIS DE GEORGE A. ROMERO

Cada género cinematográfico tiene un director que ha marcado una época. En el caso de los zombis, ha sido George Romero quien no solo los popularizó, sino que brindó argumentos para ubicarlos como una metáfora social. Las películas de Romero<sup>1</sup> funcionan como cuentos de hadas o novelas compuestas por una narrativa del terror gore.

Esta segunda etapa forja la idea de un zombi por fuera de la esfera del vudú y le otorga cierta autonomía, que, para Bishop (2010), superan en número a los humanos; comen carne humana; y su condición es contagiosa. Para Pérez Ochando (2013) los zombis de Romero juegan con la noche, el amanecer y el día como si se tratase de un recorrido que debe atravesar la humanidad. Sus películas: *Night of the living dead* (1968); *Dawn of the Dead* (1978) y, *Day*

---

<sup>1</sup> 16 producciones entre películas y series de televisión sobre esta temática.

*of the Dead* (1985) anuncian este recorrido. No hay duda, Romero inventó el zombi moderno no solo por sus historias y estéticas, sino que lo ubicaron como metáforas sociales.

Sus películas presentan las siguientes características narrativas: 1) los humanos forman pequeños grupos en los que prima el miedo a los muertos vivientes; 2) espacios arquitectónicos comunes en los que se desarrollan las escenas: casas; centros comerciales y ciudades tecnologizadas.

El cine zombi de Romero, narrativamente para Sánchez (2013), posee cinco principios: 1) interrupción violenta del mundo cotidiano. Abandona los ambientes heredados de la tradición gótica para situar su acción en el mundo contemporáneo; 2) la inclusión de escenarios diversos, donde la masificación de zombis se puedan visibilizar; 3) transgresión de los límites entre el gore y el terror, que conduce a la destrucción de la imagen del monstruo tradicional; 4) la racionalidad cuestionada, las acciones de los protagonistas para sobrevivir deben actuar al margen de esta; 5) no existe cierre narrativo, los finales son inciertos y ambiguos.

La bio-morfología de estos zombis presentan diferencias frente a sus antecesores: 1) se alimentan de carne humana; 2) fácil distinción entre un zombi y un vivo; 3) su rango de acción se encuentra en sitios cercanos a donde vivían o frecuentaban; 4) cada nueva película ha transformado su aspecto físico, 5) solo se convierten en zombis las personas que han sido mordidas; 6) carecen de lenguaje, 7) su eliminación puede darse a partir de la destrucción de su cerebro; 8) la putrefacción es lenta.

Mientras su origen se ubica en: 1) virus proveniente del espacio o que se escapa de un laboratorio; y 2) el juicio final bíblico, con ello, existen tres tipos de zombis: muertos vivientes, infectados y poseídos. Para Martínez-Lucena y Javier Barrycoa (2012), las características se inscriben en una lógica más cercana a los debates antropológicos, políticos y sociológicos que a la literatura de terror o fantástica.

Los zombis que Romero construyó son el reflejo del miedo al fracaso de la modernidad, es el miedo que Theodoro Adorno y Max Horkheimer plantearon en *Dialéctica de la Ilustración*, (1998) sobre el horror y el temor que la ciencia se ponga al servicio del mal. Romero diseñó un zombi al margen del estereotipo haitiano, «no obstante, es posible pensarlos como una multiplicidad irreductible, una potencia desestabilizadora del funcionamiento de los circuitos de producción y consumo, de las subjetividades que escapan al mandato neoliberal de constituirse como sujetos a partir del deseo de consumo y que simplemente circulan en el espacio urbano» (Platzek, Torrano, 2015: 245). Quizás el legado más importante de Romero

es que supo explotar al zombi como una crítica al racismo blanco y al sistema neoliberal propugnado de, manera particular, por los republicanos estadounidenses.

## **EL CINE POST ROMERO, A MANERA DE CONCLUSIÓN**

En la última etapa el zombi es presentado como un ser humano que ha sido infectado como sostiene Lauro (2011), este nuevo zombi es un individuo enfermo, ya no es un resucitado, ha dejado de ser lento y torpe, para dar paso a un ser furioso y salvaje que actúa en hordas, es el reflejo del fracaso del paradigma científico que se han escapado del control; “la mayor parte de estos relatos se sustentan en un marco narrativo apocalíptico o post-apocalíptico muy presente en las manifestaciones culturales de la sociedad actual” (Nespereira, 2014, p. 194).

Los virus zombis tienen la capacidad de reducir a los sujetos a una especie de cosas que moran en un limbo; despojando de la subjetividad, no solamente violenta su capacidad de raciocinio, también trasgrede toda norma biológica y cultural, el mecanismo de reproducción no es la cópula, es la mordedura que irónicamente devora los cuerpos de los humanos como medio para su satisfacción, con ello se perpetúan como especie.

En un apocalipsis zombi, el tejido social regresa a un estado primitivo de sobrevivencia; la lucha por alimentos, agua y refugios son las prioridades para los humanos. En este escenario, quienes pueden escapar sobreviven como pueden; paradójicamente, su cerebro se convierte en el factor que permite la salvación y a la vez en el objeto de la persecución; los zombis, al menos los clásicos, devoran cerebros. El sentido de lo zombi encuadra en lo que Foucault denominó monstruos, encasillados en la anomalía, son “la aberración de la naturaleza que transgrede la ley, pero no en sentido contrario, es decir que “no se comparó la índole extrema del crimen con la aberración de la naturaleza” (Foucault, 2007, p. 84).

El cine zombi post-Romero, representa una mirada hacia la otredad de los inmigrantes, glbti, musulmanes, afrodescendientes y pobres, todo lo diferente al dominio occidental. Estos discursos sobre la otredad dan paso a la creación de políticas excluyentes y xenofóbicas. La amenaza zombi produce discursos perturbadores y, con ello, la justificación de eliminación. “Ahora la diferencia está en que el zombi entronca con esa comunidad durmiente que se activa cuando detecta que la sociedad está enferma o débil y, por tanto, la amenaza no viene de afuera, sino que está entre nosotros” (Pantoja, 2017, p. 43).

El cine zombi post-Romero recrea sociedades distópicas, cuyas estrategias de defensa y supervivencia destapan el lado salvaje del ser humano, imponiendo sociedades deshumanizadas; escenario que perpetúa la idea de que el zombi representa el fin de la

humanidad; una versión de que este personaje es una metáfora que encarna los miedos y paranoias más profundas.

La cinematografía de los zombis cambió de lugar, incluso las películas de Romero fueron reeditadas. Las producciones cada vez son más globales, algunos ejemplos: *Bio Zombie* (1998) producida en Hong Kong, *Junk* (2000) *Wild Zero* (2000), Japón, *Train to Busan* (2016), *Península* (2020), Corea del Sur. *28 Days Later* (2002), Inglaterra, la saga *REC* (2004-2022), España, *Malnazidos* (2022), *La nuit a dévoré le monde* (2018), Francia, *Halley* (2012), *Ladronas de almas* (2015), *El último zombi* (2020), Argentina, *Ojuju* (2014), Nigeria, *Porto dos Mortos* (2010), *Mangue Negro* (2008), Brasil. En Estados Unidos, desde el 2002, la explosión cinematográfica arrancó con la saga *Resident Evil*; la lista zombi puede ser resumida: *Beyond Re-Animator* (2003), *Undead* (2003), *Dead & Breakfast* (2004), *Sars Wars: Bangkok Zombie Crisis* (2004), *Shaun of the Dead* (2004), *Fido* (2006), *Slither* (2006), *Colin* (2008), “Dance of the Dead” (2008), *Dead Set* (2008), *Zombie Strippers* (2008), *Dead Snow*, (2009), *Planet Terror* (2007), *Doghouse* (2009), *Survival of the Dead* (2009), *Zombieland* (2009), *World War Z* (2013).

Estas películas muestran escenarios apocalípticos en los que los enemigos no son los zombis, sino la avaricia humana, el hiperconsumo y el individualismo; los zombis de hoy se presentan bajo una estética corporal distinta, ya no caminan lentamente, ni son pasivos, ahora son ágiles y salvajes que deambulan las ciudades vacías. Este género ha dejado su pasado de bajo presupuesto para colocarse como una estrella de las industrias culturales, pero que no abandona el sentido crítico que impuso Romero, que, sin embargo, ha sido invadido por el abuso de los efectos especiales que conducen a su sobreexposición. Este éxito comercial, también han provocado una paradoja, el aburrimiento de sus historias que hasta cierto punto han creado finales previsibles.

Esto ha conllevado ubicar esta explosión cinematográfica bajo una mirada de los arquetipos jungueanos, es decir, sus historias se repiten, pero se adaptan a los cambios de época y a los formatos audiovisuales, “un mismo motivo puede ser fantástico, cómico, trágico, elegiaco incluso. El motivo importa menos que la manera en que se utiliza” (Vax, 1965, p. 24). La presencia de los zombis se ha convertido en un oxímoron, como lo sostiene Mark Fisher (2018), se los pueden usar como sinónimo de cualquier situación social, además presenta líneas cinematográficas paralelas entre el subgénero del terror, lo fantástico, lo maravilloso y ficción.

El éxito cinematográfico de los zombis se debe, en gran parte, a que recrea un principio de individualismo que reitera la idea de hacer cualquier cosa para sobrevivir, incluso por encima de la autoridad, construyéndose una sociedad donde los valores colectivos son secundarios frente a los individuales. Este escenario de imponer la ley tiene su origen en el colonialismo, al considerar a los zombis como entes inferiores, característico de este pensamiento, debido a que los zombis han perdido la condición de seres humanos.

Estas nuevas películas son más violentas y sangrientas, formando un discurso que reflejaría el estado de violencia en que nos encontramos, alimentado por los discursos periodísticos, donde predominan información de muertes, asesinatos, torturas y otras noticias que nos han convertido en consumidores de imágenes necropolíticas o como lo asevera Fernández Gonzalo (2011) esto nos conecta a una muestra pornográfica del cuerpo desmembrado, característica de la crisis existencial del sujeto posmoderno. “El paradigma del cine zombi juega con esta iconografía del desnudo, y no deja de proponer en su desmembramiento, en su carnalidad explícita, esa falta que recorre a los individuos de las sociedades postmodernas, la vaciedad que hace de cada uno de nosotros un caminante más, un vagabundo en los espacios mediáticos sin destino ni promesa alguna” (Fernández González, 2011, p. 55).

La estética del zombi refleja un gusto por lo gore, lo desagradable, pero seductor, como el caso de *Planet Terror* de Robert Rodríguez (2007), en que el uso del gore sirvió como una comunión satírica del militarismo estadounidense y las estéticas de cuerpos desfigurados, amputaciones corporales, una erotización femenina, conducido por lo exacerbado corporal.

## BIBLIOGRAFÍA

- Adorno, Theodor y Horkheimer, Max. (1998). *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Madrid, Trotta.
- Agamben, Giorgio (2006): *Homo Sacer. El poder soberano y la nuda vida*. Valencia, Pre-Textos.
- Alonso-Collada, Ines (2015): “Visiones apocalípticas del presente: la invasión zombi en el cine de terror estadounidense después del 11-S”. *L'Atalante*, No. 9, pp. 111-117, <https://portalcientifico.uned.es/documentos/6247c9b8467ce119c366719f>
- Añon, Alex (2018): “Aproximaciones a la metáfora zombi en el cine: de Halperin a Romero”, en Miguel Borrás *¿Qué es el cine?* Valladolid, Ediciones Universidad de Valladolid.
- Balibar, Étienne (1995): *Violencias, identidades y civilidad*. Barcelona, Gedisa.
- Bassa, Joan, Freixas, Ramón (1993): *El cine de ciencia ficción. Una aproximación*. Barcelona, Paidós.
- Bauman, Zygmunt (2007): *Miedo líquido: la sociedad contemporánea y sus temores*. Barcelona, Paidós.
- Beck, Ulrich (1998): *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*, Paidós, Barcelona.
- Bishop, Kyle (2010): *American Zombie Gothic*. Carolina del Norte, McFarland.
- Braidotti, Rossi (2009): *Lo Posthumano*. Barcelona, Gedisa.
- Boluk, Stephanie, Wylie Lenz (eds.): “Generation zombie. Essays on the living dead in the modern culture. North Carolina, McFarland & Company.
- Brito Alvarado, Xavier, Levoyer, Saudia (2015): El zombi, una figura apocalíptica contemporánea. *Question/Cuestión*, 1(48), 45–61. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2712>
- Butler, Judith (2009): “Performatividad, precariedad y políticas sexuales”, *Revista de Antropología Iberoamericana*, vol. 4, No. 3, pp. 321-336.
- Dendle, Peter (2001): *The Zombie Movie Encyclopedia*. Carolina del Norte, McFarland.
- Domigo, Andreu (2017): *Demografía zombi*. México, Icaria Editorial.
- Esposito, Roberto (2005): *Inmunnitas. Protección y negación de la vida*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Esposito, Roberto (2004): *Bíos*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Fernández Gonzalo, Jorge (2011): *Filosofía zombi*. Barcelona, Anagrama.

Ferrer, Roger (2015): “Infección controlada. Maneras de re- presentar el estado de excepción en el cine de pandemias”, *Laocoonte. Revista de Estética y Teoría de las Artes*, 2(2), pp. 189-205 <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/13748/InfecciónControlada.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ferrero, Angel, Roas, Saúl (2011): “El 'zombi' como metáfora (contra) cultural”, *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales Jurídicas*, No. 32, pp. 1-24.

Fisher, Mark.(2018): *Lo raro y lo espeluznante*. Barcelona, Alpha Decay.

Flint, David (2010): *Holocausto zombi ¿qué es un zombi cinematográfico?: los muertos vivientes devoraron la cultura pop*. Barcelona, Manon troppo.

Foucault, Michel (2007): *Los Anormales*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Foucault, Michel (2002): *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires, Siglo XXI.

Urraco, Mariano, García-García, Juan (2017): *Sociologías del género zombi*. Madrid, Los libros de la Catarata.

Gómez, Angel (2009): *Cine Zombi*. Madrid, Calamar Ediciones.

Han, Byung-Chul 2020: “La emergencia viral y el mundo del mañana”. En *Sopa de Wuhan: Pensamiento contemporáneo en tiempos de pandemias*, en Amadeo Pablo. Buenos Aires, ASPO. Págs; 97-112.

Lagrange, Hugues (1996): *La civilité à l'épreuve. Crime et sentiment d'insecutié*. Paris, PUF.

Lauro, Sarah (2011): “Eco-Zombie: Environmental Critique in Zombie Fiction”, en: Lenz, Wylie y Boluk, Stephanie (eds.): *Generation Zombie*. Carolina del Norte, McFarland, pp. 54-66.

Korstanje, Maximiliano (2012): “Contagio y pandemia: Crónicas de un Desastre Apocalíptico”. *Revista de Antropología Experimental* No. 12, pp. 261-270 <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/rae/article/view/1867>

Lauro Sarah Juliet, Embry, Karen (2008): “A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism”. *Boundary 2*, No. 1 35 (1), pp. 85–108. doi: <https://doi.org/10.1215/01903659-2007-027>

Martínez Lucena, Jorge (2012): *Ensayo Z: una antropología de la carne perecedera*. Córdoba, Berenice.

Martínez Lucena, Jorge, Barraycoa, Javier (2012): “El zombi y el totalitarismo: de Hannah Arendt a la teoría de los imaginarios”. *Imagonautas: revista Interdisciplinaria sobre imaginarios sociales*, Vol. 2, N° 2, 2012, pp. 97-118.

Morana, Mabel (2017): *El monstruo como máquina de guerra*. Madrid, Iberoamericana.

Murcia, Aberto (2020): “Todos nosotros zombis (o del cine sobre existir)”. *Revista Hélice*, 12, pp. 5-14.

Nespereira, Jesús (2014): “Los discursos de la pandemia. Nuevas estrategias de comunicación del riesgo en un nuevo contexto sociocultural”. *Revista de Estudios Culturales*, Vol. 13, pp.185-199.

Newitz, Annalee (2006): *Pretend We're Dead: Capitalist Monsters in American Pop Culture*. Durham, Duke University Press.

Pancorbo, Luis (2008): *El banquete humano: una historia cultural de canibalismo*. Madrid, Siglo XXI.

Pantoja, Antonio (2017) “Tiempo de zombis: la realidad de los muertos vivientes en la ficción cinematográfica”. En García, Juan, Urraco, Mariano. *Mundos Z, sociologías del género zombi*. Madrid, Los libros de la Catarata, Págs;. 31-51.

Pérez Ochando, Luis (2013): *George A. Romero. Cuando no quede sitio en el Infierno*. Madrid, Akal.

Peris Blanes, Jaume (2018): “Ficciones inmunitarias. Sobre la lógica de la inmunidad en la cultura contemporánea”. *Papeles del CEIC*. Vol. 2018/1, No. 183, <http://dx.doi.org/10.1387/pceic.17680>

Petryna, Adriana (2016): “Ciudadanía biológica: ciencia y políticas sobre poblaciones expuestas a Chernobyl”. *REDES*, Vol. 22, No. 42, pp. 83-107 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90778824004>

Platzeck, José, Torrano Andrea (2016): “Zombis y cyborgs La potencia del cuerpo (des)compuesto” *Outra Travessia*; No. 22; 8, pp. 235-253 <https://doi.org/10.5007/2176-8552.2016n22p235>

Rose, Nikolas. (2012). *Políticas de la vida*. Buenos Aires: UNIPE.

Sánchez Trigos, Rubén (2013): Muertos, infectados y poseídos: el zombi en el cine español contemporáneo, *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, vol. I, no. 1, pp. 11-34 <https://doi.org/10.37536/preh.2013.1.1.617>

Sánchez, Sergei (2007): *Películas claves del cine de ciencia ficción*. Madrid, Manon Troppo  
Skal, David (2008): *Monster show: Una historia cultural del horror*. Madrid, Valdemar.

Skult, Petter (2019): *The end of the world as we know it: Theoretical perspectives on apocalyptic science fiction*. Åbo, Åbo Akademis förlag.

Sontag, Susan (2008): *La enfermedad y sus metáforas. El sida y sus metáforas*, Madrid, DeBolsillo.

Skult, Petter (2015): “The Role of Place in the Post-Apocalypse: Contrasting the Road and World War Z.” *Studia Neophilologica* 87(1): 104–15. <https://doi.org/10.1080/00393274.2014.981963>

Taussig, Michel (1980): *The Devil and Commodity Fetishism in South America*. Chapel Hill, U of North Carolina.

Tirado, Francisco, Cañada, José (2011): “Epidemias: un nuevo objeto sociotécnico”. *Convergencia*, No. 18 (56), pp. 133-156 <https://convergencia.uaemex.mx/article/view/1123>.

Vax, Louis (1965): *Arte y literatura fantástica*. Buenos Aires, Editorial Universitaria.