

Jorge Fernández Gonzalo

Filosofía zombi



EDITORIAL ANAGRAMA
BARCELONA

Diseño de la colección: Julio Vivas y Estudio A
Ilustración: fotograma de la película de George A. Romero
«La noche de los muertos vivientes»

Primera edición: mayo 2011

© Jorge Fernández Gonzalo, 2011
© EDITORIAL ANAGRAMA, S. A., 2011
Pedró de la Creu, 58
08034 Barcelona

ISBN: 978-84-339-6325-3
Depósito Legal: B. 14595-2011

Printed in Spain

Liberdúplex, S. L. U., ctra. BV 2249, km 7,4 - Polígono Torrentfondo
08791 Sant Llorenç d'Hortons

El día 8 de abril de 2011, el jurado compuesto por Salvador Clotas, Román Gubern, Xavier Rubert de Ventós, Fernando Savater, Vicente Verdú y el editor Jorge Herralde, concedió, por mayoría, el XXXIX Premio Anagrama de Ensayo a *La herida de Spinoza*, de Vicente Serrano.

Resultó finalista *Filosofía zombi*, de Jorge Fernández Gonzalo.

También se consideró en la última deliberación *La fábrica del lenguaje, S. A.*, de Pablo Raphael (México), que se publicará en otoño de 2011.

Tráiler

INTRODUCCIÓN

Zombies won't be able to do philosophy.

OWEN FLANAGAN,
«Zombies and the Function
of Consciousness»

A zombie has a different philosophy. That is the only difference. Therefore, zombies can only be detected if they happen to be philosophers.

JARON LANIER,
«You Can't Argue with a Zombie»

Las producciones sobre zombies se han ofrecido a menudo como barómetro de ciertas inquietudes sociales. Películas, series televisivas, videojuegos, cómics y hasta pasacalles o zombie walks animan el circo mediático y las prácticas de lo transcultural, punk o antisistema desde una perspectiva lúdica al mismo tiempo que turbadora. Sin embargo, las páginas que leerán a continuación no pretenden abordar de manera sistemática el fenómeno histórico-cultural del zombi en su implicación con el cine y otras artes, ni ofrecer una lectura moral o paródica de sus estilemas y de las narraciones icónicas predilectas del género. Se trata de concebir una filosofía zombi, de autorizar el zombi como concepto, como metáfora desde donde entender el entorno mediatizado que nos rodea: desequilibrios financieros, pasiones reducidas al pastiche de su expresión hiperreal, modelos de pensamiento afianzados por el poder y consolidados en la puesta en práctica de la maquinaria capitalista. Porque, como en las películas de serie B, siempre se está hablando de otra cosa,

aunque no se quiera: Jorge Martínez Lucena (2008) señalaba la relación entre La invasión de los ladrones de cuerpos, de 1956, en pleno auge del mccarthysmo, y el miedo ante una posible alienación comunista. O como apunta Serrano Cueto (2009), «en el caso de George A. Romero, el zombi se utiliza como instrumento para articular una crítica social, un análisis de los conflictos humanos, que, no con mucho esfuerzo, puede asociarse con momentos históricos determinados (la guerra del Vietnam en La noche de los muertos vivientes), situaciones comúnmente aceptadas, y no por ello menos enfermas, como pueden ser el consumismo exacerbado (Zombi) y la información sensacionalista (El diario de los muertos), el abuso del poder militar (El día de los muertos) o la lucha de clases (La tierra de los muertos vivientes)». El mismo Romero lo había dejado claro en una entrevista a la publicación Scifiworld: «todas mis películas sobre zombies han surgido a partir de ideas, al observar lo que está ocurriendo a nivel cultural o político, en el momento en que la película se está rodando».

La semiótica del zombi es la del desvío, la de una ocultación indiscriminada. Sólo quien lo crea necesario podrá ver aquí un ensayo sobre muertos vivientes; sin embargo, nuestro interés pasa por ofrecer un análisis relativo al lenguaje, a la hipercodificación del mundo actual, a las taras del capitalismo o de la moda y a los jirones afectivos que han sido recortados por las modernas sociedades computerizadas. La relación entre los capítulos o fases es poco más que anecdótica: desde la filmografía de George A. Romero encadenamos una serie de temas que no sólo pertenecen a sus películas, sino que permiten articular toda una crítica, más o menos sistemática, al orden establecido, a sus discursos, sus quimeras aceptadas. No faltarán tropiezos ni titubeos, tanteos en la oscuridad, estampidas, requiebros para esquivar los avances de la infección. Así, un apartado nos envía al poder de lo desconocido que la mitología zombi pone en

juego a través del miedo y la espectacularidad de sus imágenes, otro nos previene contra la amenaza de nuestras propias servidumbres hiperconsumistas, aquél psicoanaliza al zombi, el de más allá deconstruye la horda y sus prácticas grupales, en otro se exploran las formas de afectividad degradadas y el último de los apartados dispone un análisis del fenómeno de la copia y la subversión literaria. Todo ocurre a manera de plaga, por infección y mordedura de temas, los cuales, poco a poco, hilvanan el cuerpo deshilachado de la narración. Cuerpo incompleto, con zonas expuestas a la mirada y vacíos que nos entregan la visibilidad del fondo, agujeros a través de los cuales pensar, escribir, decir aquello que los grandes relatos de la filosofía habían ocultado hasta hace muy pocos años. Pues, como decía Michel Foucault, el objetivo del pensamiento no habría de ser, como hasta ahora, preservar obras, autores o modelos de esquematización de lo real, sino que, muy al contrario, le corresponde a la filosofía siempre ir más allá, pretender, de algún modo, mostrar nuevos caminos, abrir sendas, espacios intransitados y habitaciones desconocidas de nuestra razón —aunque haya que decapitar una riada de zombis para ello.

Con todo, quien se empeñe en buscar en estas páginas a esas entrañables y pútridas criaturas podrá hacerlo. Y las encontrará casi en cada página. Cientos de ellos, legiones de muertos vivientes. El único problema habrá de ser que, en esa búsqueda denodada, es posible que el lector acabe por toparse con un espejo al final del laberinto, y que la imagen de estos hambrientos caminantes le devuelva no otra cosa que su reflejo deformado, todo aquello que creía suyo visto ahora en estado de descomposición por efecto de esa otra plaga, mucho más velada que todos los cadáveres del mundo alzándose de la tierra, pero igual de virulenta, que supone el desarrollo de un nuevo capitalismo afectivo y mediático al que asistimos expectantes.

Advertido queda, pues.

Pista I

«La noche de los muertos vivientes» (1968)

EL HORROR DE LO INDECIBLE

Nada teme más el hombre que ser tocado por lo desconocido. Desea saber quién es el que le agarra: le quiere reconocer o, al menos, poder clasificar. El hombre elude siempre el contacto con lo extraño. De noche o a oscuras, el terror ante un contacto inesperado puede llegar a convertirse en pánico. Ni siquiera la ropa ofrece suficiente seguridad: qué fácil es desgarrarla, qué fácil penetrar hasta la carne desnuda, tersa e indefensa del agredido.

ELIAS CANETTI, *Masa y poder*

El zombi representa esa fuerza de lo ignoto de la que nos habla Canetti. *Nada teme más el hombre que ser tocado por lo desconocido*. El impulso de lo irrepresentable, el trazo sin figura que nos obliga a huir de la realidad, a repudiarla, a renegar de su cercanía grumosa pero indiferenciada. Lo inmediato que carece de nombre, la presencia que no acaba de concretarse en el sortilegio de la unidad, que no se refugia en el lenguaje, sino que se sostiene por una dispersión, entre los huecos y laberintos del verbo. Ahí está el miedo, la angustia, la desazón humana. H. P. Lovecraft lo aseguraba en la apertura de su famoso texto *El horror en la literatura*: «El miedo es una de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad, y el miedo más antiguo y poderoso es el temor a lo desconocido.» Y prosigue: «Los primeros instintos y emociones del ser humano forjaron su respuesta al ámbito en que se hallaba sumiso. Los sentimientos defi-

nidos basados en el placer y el dolor nacían en torno a los fenómenos comprensibles, mientras que alrededor de los fenómenos incomprensibles se tejían las personificaciones, las interpretaciones maravillosas, las sensaciones de miedo y terror tan naturales en una raza cuyos conceptos eran elementales y su experiencia limitada.» Hasta hoy, la ciencia o la filosofía han tratado de suplir esos haces irrepresentables a través del delirio de las clasificaciones, de las leyes de la identidad, como si bastara con el nombre, el género o la familiaridad de conceptos para romper con esa angustia acuciante del ser de la que hablaba el Heidegger de *Ser y tiempo*. El *temor*, por un lado, encuentra el material que lo tortura, sabe qué es aquello que teme, frente a la desolación de la *angustia*, que desconoce qué le atenaza y nos sitúa ante lo que no podemos experimentar. Una filosofía zombi, por tanto, acepta el reto: pensar el desgarró. Pensar esos jirones de presencia, las purulentas malformaciones de lo real, lo que no llega al nombre, los ramales de cuerpos, espacios o texturas, que se ven abocados a una desmesura irrepresentable. *Zombi* es esa extraña palabra para lo que no tiene nexo, identidad, fisonomía, cuerpo. Pensar el zombi es también pensar lo impensable.

Foucault, en su famoso ensayo *Las palabras y las cosas* (1997), hablaba de cómo habíamos perdido la capacidad de *referir* a través del lenguaje. Las palabras se habrían opacado, nos dejarían el aroma de su presencia, las desviaciones y diferencias sustanciales, los artefactos semióticos. El lenguaje no es un cristal, sino una colorida vidriera, un túnel de infinidad de laberintos. Mallarmé escribe esos signos sobre el papel: no hay mundo. Las palabras que antes dictaminaban la ley de lo que podía o no decirse caen bajo el azar de una tirada de dados. En las últimas décadas, esas propiedades se habrían intensificado hasta el punto de que no seamos

capaces de sentir ninguna de las fórmulas de inserción o presencia. Hemos perdido el contacto con el mundo y nadamos en las diferentes producciones de signos, los múltiples lenguajes y simulaciones de lo real. Baudrillard o McLuhan fijan la mirada en esta exposición de los signos, nos muestran las entrañas («el medio es el lenguaje», insiste McLuhan) como si no hubiera cuerpos, superficies exentas de barnices, espacios al descubierto. Todo hoy es percibido desde una galaxia de códigos y signos, por una hiperestructuración en la mirada, en el lenguaje, en cada intento de pensar lo real.

No en vano en la primera de las obras de George A. Romero la amenaza no tiene nombre, ni causa, apenas puede designarse o concebirse. Ni el rito vudú del que ya habían hablado libros como *The Magic Island* en 1929, de W. B. Seabrook, o películas como *White Zombie*, de 1932, con un siempre siniestro Bela Lugosi, o *I Walked with a Zombie*, de Jacques Tourneur, en 1943; ni peligros espaciales, como ocurría en *Plan 9 del espacio exterior*, de 1959, dirigida por Ed Wood y considerada una de las peores producciones de la historia del cine. Romero nos presenta el terror de lo indecible, la masa persistente y enloquecida. El zombi no tiene ni razón de ser, ni discurso, ni tan siquiera recibe el privilegio de la denominación. De hecho, a lo largo del metraje no se utiliza ni una sola vez la palabra *zombi*, por lo que hay que advertir necesariamente la importancia del bautismo popular que quiso hacer coincidir a estos peculiares caníbales con los autómatas clásicos del cine. Los famosos zombis de Romero no eran tales, sino una masa de hombres alienados, probablemente renacidos de la muerte o atravesados por una oscura maldición espacial, con un apetito monstruoso por la carne y desprovistos de su capacidad de raciocinio. Aunque no del todo: el primero de estos

voraces merodeadores es capaz de coger una piedra y utilizarla para golpear el cristal del coche en el que pretende refugiarse el personaje de Bárbara; sin embargo, él y sus congéneres apenas se mueven de manera instintiva, retroceden con cierto pavor ante el fuego (instinto de conservación que no siempre será recuperado en la saga) y son incapaces de recordar cualquier vestigio de su pasada existencia. Los zombis anónimos, doblemente anónimos de la obra de Romero (no conocemos ni qué son, ni, en muchos casos, quiénes fueron) inician una de las mitologías más interesantes del panteón de lo fantástico en la cultura de masas posmoderna, muy alejada del rito haitiano del vudú, cuyo análisis antropológico no tendrá apenas cabida en nuestro trabajo.

Vemos en este primer film de la saga algunos de los puntos clave a la hora de manejar el fenómeno zombi. Sensación de agobio, proximidad creciente de la amenaza, ausencia de razones que nos indiquen cuál es el motivo que ha desplegado el apocalipsis. Y por supuesto zombis, zombis de gran sobriedad, de esencial mutismo, que pretenden asediar a los protagonistas. Es, sin embargo, el manejo de estos supervivientes lo que destaca en la primera producción del maestro del género. Una película en donde el espasmo del miedo fuera total y continuado sería insostenible tanto para la propia integridad del guión como para la acogida por parte de los espectadores. Sin embargo, Romero viste esos espacios en blanco de situaciones complejas y conflictos tan interesantes o más que las escenas de acción propiamente dichas. Discusiones entre personajes, juegos de poder y territorialidad, decisiones, desavenencias, pactos. El espacio de la casa se torna en escenario para el vertido de los fantasmas interiores de los protagonistas, que si bien es cierto que tienen miedo, realmente *son* el miedo, representan el horror y el desgaste de

las relaciones interpersonales en los momentos de dificultad. En cierto modo, el despliegue narrativo de los acontecimientos les impele a desgarrar el tejido de los pactos sociales (metáfora de alianzas familiares en desintegración como en las modernas familias americanas), por lo que los personajes no lograrán ponerse de acuerdo del mismo modo que, ante la proximidad de la amenaza, es imposible coordinar gestos, discursos, razones (ellos son la torpeza de un cuerpo ante el espanto), y sobreponerse a un horror que nos supera en todos los sentidos. Incluso desde la falta de sentido.

La película causó un gran impacto en su día, aunque no habría de ser tanto por su realismo (hay poses, actitudes y efectos de maquillaje realmente inverosímiles) como por el efecto de veladura que se propone. Los personajes son las máscaras de nuestro miedo. Máscaras del shock, como la pobre Bárbara, conmocionada ante la desaparición de su hermano; la máscara de Ben, quien pretende asumir el liderazgo y utilizar la razón, aunque acabe igualmente desdiciéndose y refugiándose en el sótano, frente a lo que había propuesto en un principio; la máscara de Harry, despótico padre de familia que a pesar de su hostilidad no quiere otra cosa que defender a su esposa e hija, o los enamorados Tom y Judy, siempre pendientes el uno del otro. Máscaras todos ellos de un cuerpo, de una masa similar a la horda que se amontona a las puertas de la casa, en donde cada uno parece simbolizar de algún modo los fantasmas interiores, las respuestas ante el miedo (parálisis, frialdad y raciocinio, ira, empatía e instinto de protección), que no siempre suelen coincidir y que, por lo general, logran desmembrar la tipología de nuestras respuestas ante la pesadilla, a pesar de que llevemos con nosotros, en nuestro equipaje de emociones aprendidas, cada una de estas formas de reacción. Todos ellos son el miedo, nuestro miedo, sus diferentes manifes-

taciones, las variaciones y gradaciones prototípicas. El miedo hecho muchos y ninguno, miedo tentacular, abismal, en constante ruptura consigo mismo. Máscaras del miedo, del horror humano, que no reacciones con afán de verosimilitud, sino juegos de contrastes que abren aún más el objetivo desde el que mirar la condición humana.

Habría, por tanto, un baile de máscaras que va a ser muy interesante a la hora de desarrollar en nuestro estudio otros fenómenos de carácter diverso. Decimos *baile* justamente por la acumulación de representaciones a las que accedemos durante el visionado del film. A un lado, las máscaras de nuestro miedo y de la descomposición de los núcleos afectivos de los personajes. A otro, las «máscaras de la vida», la espectacularidad del zombi como aquello que nos sobrepasa de nosotros mismos, como aquello que soy y que, sin embargo, es más que yo, una representación que me desborda y que supera la propia narración que he tejido en torno a mí. En palabras de Borja Crespo (1998), «el lado oscuro de la condición humana queda descubierto ante nuestro horror, mostrándonos el verdadero peligro de una sociedad en descomposición: nosotros. Los cuerpos sin vida que se arrastran ante nuestra mirada son nuestra proyección». *Proyección* sería un buen término a la hora de definir la mitología de los silenciosos merodeadores de la película de Romero. El zombi me proyecta, proyecta mis afectos, mis discursos, sirve de pantalla para extender esa especularidad insoportable del ser humano. No habría de extrañarnos, por tanto, que este recurso especular en un nivel no pueda darse en otro. La narración, entonces, encubre asimismo una velada correspondencia con una circunstancia, un determinado hecho social, un clima histórico-económico que trasciende la pantalla de reproducción y que conecta la dimensión ficticia del relato con los acontecimientos reales.