

# Los despojos de lo humano

## Zombis y desgracias naturales desde la perspectiva ecosemiótica

Gómez Ponce, Ariel  
SECYT-Lenguas  
Universidad Nacional de Córdoba

### RESUMEN

La distinción Cultura / Naturaleza, oposición fundamental según los estudiosos del mito (Toporov, Ivanov), es generadora de representaciones que han buscado explicar fenómenos biológicos/ecológicos mediante mecanismos de traducción semiótica. En los textos de la cultura, mitologemas relacionados con el canibalismo y la antropofagia vendrían a funcionar como explicación de aquello que Mijaíl Bajtín llamó “miedos cósmicos” (fenómenos como pestes, épocas de guerra, desgracias naturales, etc.) y que se encuentran estrechamente vinculados a una concepción grotesca y sus formas análogas en “los reinos de la naturaleza”. En este sentido, a partir de un entendimiento ecosemiótico (Nöth, 2001), la figura del monstruo y su cuerpo polifónico constituye un espacio para pensar la apropiación (textualización) de procesos del mundo natural y de cierto sistema de calamidades naturales. Siguiendo esta lógica, creemos que la figura del zombi es poseedora de un cuerpo bicorporal y grotesco que se construye como desplazamiento establecido en las fronteras, en aquel espacio donde Cultura y Naturaleza se traducen. El zombi cubriría “cierta mancha de sentido” (Lotman, 1996) que intenta explicar alteraciones en el proceso homeostático mediante una representación de los vestigios y los restos de lo humano, circunscripto siempre a determinadas condiciones socio-culturales. Ciertos textos contemporáneos nos mostrarían cómo el zombi, pensado como *biotropo* (Kull, 2001), expande el sentido biológico de la muerte y la enfermedad para construir una retórica de la deshumanización: textos como *The Walking Dead* (AMC, 2010 - ) vendrían a proponer una crítica de la sociedad contemporánea donde el monstruo funciona como explicación (como metáfora) de un miedo hacia los desastres naturales que da lugar a nuevos modos de vinculación con lo natural.

Palabras clave: Ecosemiótica – Biorretórica – Zombis

En este trabajo, nos ubicamos en la ampliación de la semiótica hacia el estudio de lo natural, campo que Kalevi Kull (1998) y Winifred Nöth (1998) han dado en llamar Ecosemiótica: el estudio de la naturaleza que no sólo implica los procesos de comunicación de todo organismo a través de la biosfera sino también las formas de representación que posee este espacio en la producción cultural. El punto de partida de la Ecosemiótica (y del presente trabajo) se construye sobre la base del dualismo espacio semiótico vs. mundo no semiótico, es decir, **Cultura vs. Naturaleza**. Es, justamente, la existencia de un espacio natural la contraposición fundamental que define al humano como un ser cultural. Pero esta

oposición no significa que el hombre permanezca aislado o ajeno a la naturaleza dado que, como nos dice Iuri Lotman, “con determinados aspectos de su ser el hombre pertenece a la cultura; con otros, en cambio, se liga al mundo extracultural” (Lotman, 1999:44). En esta lógica, los estudiosos rusos del mito (Ivanov, Toporov) han entendido que dicha diferenciación resulta “fundamental” en toda construcción cultural. La antítesis Cultura/Naturaleza representa una “encarnación semiótica” (una oscilación semántica) dado que es generadora de modelos de mundo básicos en todas las culturas y a que

es esencial la variante de interacción con la naturaleza en la cual esta última es presentada no como el resultado de un procesamiento de los datos primarios mediante los órganos receptores (los órganos de los sentidos), sino como el resultado de una recodificación secundaria de los datos primarios por medios de sistemas sígnicos (Toporov, 2002:331).

El mecanismo bilingüe (la frontera) permitirá esta recodificación donde los textos del espacio exterior (aquello ajeno y desconocido) son traducidos al lenguaje propio y, de esta manera, asimilados al espacio cultural. Nos referimos a “manchas de sentido” que se producen en la interacción de ambos espacios cuyo estudio nos permite indagar sobre textos que se constituyen en un “sistema de desplazamientos” según modos de percibir el mundo y de traducir lo extrasemiótico (el mundo natural): es decir, buscamos su abordaje desde una Retórica de la Cultura (Barei, 2012). La expansión del concepto de tropo y la capacidad figurativa de los mecanismos retóricos permiten dar cuenta de formas de construcción y deconstrucción de identidades, lógicas de equivalencia y diferencia como así también ciertas estrategias retóricas que sostienen la construcción de formas culturales y sociales que pueden ser leídas en distintos tipos de textos.

Asimismo, sabemos que la Ecosemiótica busca indagar sobre el proceso de culturización del espacio natural y de los elementos e individuos que habitan en él. En este sentido, Nöth entiende que este proceso es establecido mediante el funcionamiento de un *modelo metafórico* que semiotiza la naturaleza desde construcciones retóricas: la naturaleza es, de manera no literal, un signo enigmático, nos dice el autor, un código o un jeroglífico que tiene que ser descifrado para poder comprender qué hay detrás de su apropiación. En clave Ecosemiótica, el estudio de las retóricas de apropiación del espacio natural puede arrojar luz sobre los mecanismos de semiotización y representación que le han permitido al hombre la interpretación/traducción de los fenómenos naturales en tanto productos, ellos también, de textualidades complejas (Gómez Ponce, 2013a). En nuestro trabajo, buscamos indagar sobre determinadas construcciones retóricas que permiten explicar este “pase de esferas”:

particularmente, nos referimos a figuras de la monstruosidad que implican una apropiación retórica de ciertos fenómenos del mundo natural. Pensamos que un buen ejemplo de esta lógica puede hallarse en la figura del zombi y su construcción como metáfora que vincula acontecimientos sociales y naturales.

Los orígenes de la figura del zombi se hallan en antiguas culturas africanas, y vinculados, principalmente, con las prácticas vudú. En este contexto, el zombi es un muerto resucitado mediante brujería, cuya voluntad queda a disposición de aquel que le ha devuelto la vida. Este rasgo es el que ha perdurado en la memoria cultural para su uso contemporáneo, tal como figura en una de las acepciones que propone la Real Academia Española (2013) el zombi es un sujeto “atontado, que se comporta como un autómeta”. Pero en perspectiva ecosemiótica, explicar al zombi nos lleva a indagar directamente sobre el modo de entendimiento de ciertos fenómenos biológicos que son productores de semiosis: en particular, la muerte y la enfermedad. Iuri Lotman (2000) sostiene que, como primera base antropológica y parámetro de semiotización, el hombre se ha servido de su propio cuerpo. Pares binarios como izquierda/derecha, arriba/abajo, femenino/masculino o vivo/muerto determinan estructuras topológicas que la cultura utiliza para explicar fenómenos no comprensibles. El binarismo vivo/muerto es, para esta línea teórica, un universal común en todas las culturas que genera ciertas ideas mitológicas y toda una serie de personajes inertes que cobran vida. Autómetas, muñecos y revivientes (zombis o vampiros, por ejemplo) le otorgan un nuevo sentido a esta oposición y son seres que producen un “desplazamiento de lo vivo por lo muerto, que revelan la esencia del concepto ‘vida’ en tal o cual sistema de la cultura” (Lotman, 2000:100).

Por otro lado, sabemos que los zombis se alimentan de humanos para sobrevivir (de cerebros, en muchas manifestaciones), rasgo que también se vincula con mitologemas que se gestan en un estado “precultural” pertenecientes al modelo de mundo mitopoético: nos referimos al canibalismo y la antropofagia. Viacheslav Ivanov (2002) nos dirá que la prohibición del canibalismo en las antiguas culturas vinculará estos personajes al “mundo inferior de los monstruos”. Para el mitólogo, con frecuencia, el monstruo canibal representa la enfermedad y la propia muerte, factor que explica la estrecha vinculación entre mortandad y alimentación. De este modo, los zombis serían, dentro de un orden mitológico, una metáfora que viene a explicar la finalización del proceso homeostático, un “pase de esferas” (Barei, 2008) que intenta fundamentar qué hay después de la extinción de la vida o, en términos ecosemióticos: un constructo producto de la traducción Cultura/Naturaleza.

Ahora bien, como criatura ficcional en los textos artísticos, serán la literatura del Romanticismo gótico y, principalmente, su influencia en el cine del siglo XX los espacios donde estos seres se complejizarán y evolucionarán hacia su imagen contemporánea, junto con otra gran cantidad de figuras de la monstruosidad. A la par del hombre-lobo y el vampiro, las reproducciones del zombi serán innumerables: cine, televisión, cómics y videojuegos harán eco permanente de estos seres cuya repetición, en las últimas décadas, lo han vuelto estereotipado y protagonista de diferentes géneros. A partir de filmes como la conocida saga del director Antony Romero, cuyo conjunto incluye títulos como *The night of the living dead* (1968) o *Dawn of the dead* (1978), el zombi producirá un cambio interesante en sus representaciones: de muerto que resucita bajo el control de un hechicero, los zombis se vuelven una plaga devastadora que los acerca más a la ciencia ficción que al terror: aquello que se ha dado en llamar “Apocalipsis zombi”. Estas nuevas textualidades vincularían una crítica social con el antiguo miedo por los desastres naturales que da lugar a nuevos modos de vinculación con lo natural y que nos ofrece puntos de lectura en clave ecosemiótica. Para ahondar en este aspecto, algunos textos contemporáneos nos abren nuevas líneas de investigación: pensamos, en este trabajo, en la serie estadounidense *The Walking Dead* (2010). Programa televisivo de terror bajo la dirección de Robert Kirkman, este seriado ha logrado una audiencia masiva a lo largo de las cuatro temporadas emitadas hasta el momento. Basado en el cómic homónimo, *The walking dead* nos cuenta la historia de un grupo de supervivientes en medio de una Atlanta devastada por un Apocalipsis zombi, cuyas causas (hasta el momento) son desconocidas. Más allá de las razones de la propagación de esta plaga, la serie se centra en las relaciones del grupo en el intento por sobrevivir cada día. Los zombis (nunca llamados así) son definidos como *the walkers* (los caminantes) y poseen muchas de las características que se han venido delimitando en las últimas décadas.

Sin embargo, destacamos que, en esta serie, el fenómeno del zombi se presenta como pandemia, como efecto “viral, microbial, parasitic, fungal” (*TS-19*, 1.6). Como ya mencionamos, si bien las causas de la infección zombi no son detalladas, la serie otorga algunos rasgos de interés: todos los sujetos están infectados (no resulta necesaria la mordida de un zombi), el virus “spreads to the brain like meningitis” y el cuerpo se activa postmortem. Esta idea del contagio pandémico asociado a la figura del zombi que observamos en *The Walking Dead* y en otros productos del mismo género permite pensar que “la reinención del zombismo como una enfermedad violenta e incurable lo vuelve una analogía eficaz para la comprensión de otras enfermedades infecciosas” (Nassirudin, 2013:1). Numerosos textos se sirven de la figura del zombi para pensar cómo estos seres son

funcionales a una toma de conciencia social. En esta serie, constantemente se observan analogías de la peste zombi con el cáncer, la viruela, la Ébola, el SIDA. De allí que, en *The Walking Dead*, se evidencie, en primer plano, el miedo al contagio masivo como producto de una “venganza” por parte de la Naturaleza: “Mankind's been fighting plagues from the start. We get our behinds kicked for a while then we bounce back. It's nature correcting itself, restoring some balance” (*Bloodletting*, 2.2).

Las comparaciones con enfermedades reales poseen un anclaje en un fundamento mitológico ya que, como ha señalado Ivanov (2002), las figuras vinculadas al canibalismo encuentran su motivación en épocas de guerra y pestes donde este mitologema se actualiza e hiperboliza. Nos referimos a un temor producto de las calamidades naturales y epidemias, aquello que Mijaíl Bajtín (1994) llamó “miedo cósmico” y que posee sus raíces en antiguas ideas míticas que despiertan un sistema de imágenes particular: el del grotesco. Bajtín entendió que el grotesco se vincula con los “reinos de la naturaleza”, donde la mezcla de dominios es generadora de “cuerpos híbridos”. En esta postura, el cuerpo es algo en dinamismo, que no se concluye y que nunca está acabado, donde lo interno y lo externo se funden. La existencia misma del monstruo (el zombi, en nuestro caso) pone en escena una bicorporalidad y a que estos seres se encuentran siempre inacabados: cuerpos que no terminan de morir y en estado permanente de putrefacción.

El humano convertido en zombi se vuelve un ser coporal y al mismo tiempo incorporeal, dada su posibilidad de metamorfosis constante entre vida y muerte. Se violan las leyes de la naturaleza, se exceden las fronteras de forma radical y se resiste a la clausura. Además, el regreso de la muerte y la disolución de las fronteras de la vida en esta figura una imagen ambivalente de fertilidad y nacimiento. En este sentido, Bajtín refiere que “la muerte, el cadáver, la sangre (...) hacen nacer la vida nuevamente: se trata de uno de los motivos más antiguos y difundidos” (1994:294). El zombi supone una doble faz donde vida y muerte no son opuestas sino que se engendran: la tumba supone ser la cuna del nacimiento. Además, como en otras textualidades contemporáneas, los caminantes de *The Walking Dead* son poseedores de un cuerpo con sentidos limitados (oído, vista, olfato), con movimientos motrices básicos y se comportan como si fueran conscientes de su entorno: tienen un objetivo biológico claro (buscan alimentarse de carne viva), cazan a través de la ciudad y parecen ser capaces de distinguir entre su especie y los humanos vivos. Su cuerpo es un cuerpo agresivo que los vuelve, a ciencia cierta, *depredadores* (Gómez Ponce, 2013b): “they see you, they smell you, and if they catch you, they eat you”, nos relata uno de los personajes (*Days Gone Bye*, 1.1).

Esta es la “topografía corporal” que nos ofrece *The Walking Dead* donde el cuerpo del zombi es un cuerpo grotesco que excede los límites y bordes de la vida. Es el “drama corporal”, diría Bajtín, del zombi, donde las necesidades del cuerpo (la alimentación), la enfermedad, la muerte, la violencia, la resurrección, las excreciones, etc. se combinan en un mismo plano. Como cita el protagonista de la serie: “dead is dead. It always been there, whether it is from a heart attack or a cancer or a walker” (*Nebraska*, 2.8). La muerte y la enfermedad se combinan en el nacimiento de un nuevo ser: el oxímoron del muerto viviente, el caminante, “just a shell driven by *mindless* instinct” (*TS-19*, 1.6). En perspectiva endosemiótica, es el virus alimentándose de las células vivas (recordemos el cáncer o el HIV), es vida y muerte en un mismo movimiento cíclico.

Pero, por otro lado, creemos que el paso de lo inerte (el cuerpo muerto) a lo animado (como ser que revive) y los despojos del cuerpo (cuerpo enfermo, en putrefacción) vienen a servir como metáfora de un malestar social. Como refiere Si Sheppard (2012), el entorno postapocalíptico se vuelve el escenario perfecto para la desintegración interna de la sociedad. La supervivencia entre los muertos que regresan (la lucha del más fuerte, en términos darwinianos) genera una disolución de las fronteras sociales, un periodo de anarquía donde, como cita la serie, “the rules don’t apply anymore” (*Days Gone Bye*, 1.1). Este mundo apocalíptico se presenta como un “estado salvaje” (Walker, 2012:90) que carece de orden civil, de un contrato social, y busca una reorganización que garantice la supervivencia de los sujetos.

En este sentido, el cuerpo del zombi, se vuelve cuerpo social: la degradación física está, en efecto, sujeta a biotopos (Kull, 2001), a su metaforización en cuerpo enfermo, en un devenir-muerte. *The Walking Dead* expande el sentido biológico de la muerte y la enfermedad para construir una retórica de la deshumanización, donde la supervivencia de los humanos dentro de este Apocalipsis zombi debe enfrentarse no solo a la pandemia del virus sino también a la desintegración de la misma humanidad. Los grupos que logran sobrevivir, enfrentados unos a otros en la búsqueda de comida, refugio y del establecimiento de un sistema de reglas que produzcan cierto orden, se encuentran en el riesgo del regreso a lo primitivo, a un mundo atávico donde el horror a los muertos vivos se combina con el temor a la pérdida de la humanidad (Greely, 2012). El cuerpo del zombi se construye, en *The Walking Dead*, como metáfora social y natural, un riesgo moral y ecológico que estos monstruos sacan a superficie. Allí donde la pandemia se expande biológicamente, el orden social pierde sus límites y la humanidad comienza a ser cuestionada.

Este trabajo no agota las aristas de investigación que nos ofrecen estas construcciones cada vez más complejas y abundantes. La figura del monstruo y su cuerpo polifónico (la mezcla de reinos, la combinación muerte/vida, el cuerpo enfermo y en putrefacción) constituye un espacio interesante para pensar la apropiación (textualización) de procesos del mundo natural y de cierto sistema de calamidades naturales. La enfermedad, como peste que amenaza a la humanidad, nos permite una lectura semiótica que permite reflexionar sobre ciertos fenómenos de índole social: el cuestionamiento a cierto régimen de reglas sociales, a determinada estabilidad moral, a preguntarnos qué sucedería en un mundo donde no existe ley ni orden. Hemos podido observar que la figura grotesca del zombi es poseedora de un cuerpo bicorporal que se construye como desplazamiento establecido en fronteras que generan toda una gama de ideas mitológicas cuyo funcionamiento es contemporáneo. En aquel espacio donde Cultura y Naturaleza se traducen, el zombi cubriría “cierta mancha de sentido” que explica alteraciones en el proceso homeostático mediante una representación de los vestigios y los restos de lo humano, circunscripto siempre, como pudimos observar, a determinadas condiciones socio-culturales. Su cuerpo impone modos de lectura social donde, en el campo de la ficción, nos permite leer cierta tensión de índole moral. Como sostiene Jeffrey Cohen (1996), el monstruo, como un ser polimorfo que se construye sobre la base de lo humano, mediante su cuerpo grotesco interdicta comportamientos, acciones y valoraciones: una crítica cultural que busca, constantemente, nuevas formas de emerger.

## BIBLIOGRAFÍA

- AAVV (2002). *El árbol del mundo. Diccionario de imágenes, símbolos y términos mitológicos*. La Habana, Casa de las América / Criterios.
- BAREI, Silvia y MOLINA, Pablo (2008). *Pensar la Cultura I. Perspectivas Retóricas*. Córdoba, Ferreyra Editor.
- BAREI, Silvia (2012). *Culturas en conflicto*. Córdoba, Ferreyra Editor.
- BAREI, Silvia y GÓMEZ PONCE, Ariel (2013a). *Cultura y formas de la vida I. Discusiones Ecosemióticas/Biorretóricas*. Córdoba, Ferreyra Editor.
- COHEN, Jeffrey Jerome (1996). *Monster theory: reading culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press.
- GÓMEZ PONCE, Ariel (2013b). “Devenir animal. El depredador como manifestación cultural” en *Seminario de Verano I. La pregunta por lo humano*. Córdoba, Ferreyra Editor.
- GREELY, Stephen Brett (2012). “Monsters of modernity” en *The Walking Dead and Philosophy: Zombie Apocalypse Now*. Illinois, Open Court Publishing Company.
- KULL, Kalevi (1998). “Semiotic ecology: different natures in semiosphere” en *Sign System Studies*, Nro. 30.1. Tartu, University of Tartu.
- LOTMAN, Iuri (1999). *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Gedisa, Barcelona.
- LOTMAN, Iuri (2000). *La Semiosfera III*. Madrid, Frónesis Cátedra.
- NASSIRRUDIN, Melissa (2013). “Zombies. A pop culture resource for public health awareness” en *Emerging Infectious Diseases*. Vol. 9. Irvine, University of California Press.
- NÖTH, Winfried (1998). “Ecosemiotics” en *Sign System Studies*, Nro. 26. Tartu, University of Tartu.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2013). Versión digital. [www.rae.es](http://www.rae.es)
- SHEPPARD, Si (2012). “Realistically, nice guys finish last” en *The Walking Dead and Philosophy: Zombie Apocalypse Now*. Illinois, Open Court Publishing Company.
- WALKER, Jason (2012). “What’s yours stills isn’t mine” en *The Walking Dead and Philosophy: Zombie Apocalypse Now*. Illinois, Open Court Publishing Company.