

**Narrativa pandémica.
El auge de la infección en la ciencia-ficción y el terror contemporáneos**

Javier Nespereira
Universidad de Valladolid

Introducción

Durante la primera década del siglo XXI han tenido lugar una serie de crisis sanitarias globales, que se han convertido inevitablemente en crisis mediáticas, desde la crisis de las Encefalopatías Espongiformes en el cambio de siglo, hasta la reciente epidemia de Ébola en 2014, pasando por la pandemia de gripe A (H1N1) en 2009, el SARS en 2003, o la gripe aviar en 2005. Estas epidemias se han sucedido en un contexto mundial de progresiva crisis geopolítica y de una prolongada crisis económica, aumentando el interés social y mediático hacia estos acontecimientos.

Estas crisis sanitarias se han incorporado al referente histórico y cultural de una ficción contemporánea cada vez más permeable al concepto de *riesgo* como motivo estético y artístico (Welchman, 36ss.), en consonancia con la relevancia del riesgo en la sociedad actual (Beck). En efecto, a lo largo de la segunda mitad del siglo XX la ficción de temática epidémica ha cobrado progresivamente mayor relevancia. El desarrollo de los géneros narrativos de ciencia-ficción y de terror gracias a la literatura, el cine, el cómic y los videojuegos ha sido decisivo para la construcción del tema epidémico como sujeto y como escenario narrativo. En este sentido, durante la primera década del siglo XXI ha aumentado significativamente el interés por esta temática en todo tipo de ficción narrativa, asociada principalmente a la ciencia-ficción apocalíptica o post-apocalíptica, y a la revitalización del género de terror zombi (e.g. Pérez Rufi).

En otra ocasión nos hemos ocupado de los antecedentes literarios de esta narrativa pandémica hasta la primera mitad del siglo XX, y de cómo la epidemia ha pasado progresivamente de ser el escenario histórico de la ficción a constituir el sujeto central del relato (Nespereira). Sin embargo, a partir de la segunda mitad del siglo XX, no es posible justificar el estudio independiente de la narrativa literaria y de la narrativa cinematográfica, o de otras técnicas narrativas como el cómic, los videojuegos o las series televisivas. Coincidimos así con autores como Martín Alegre quien ha subrayado, para el caso específico de la ciencia ficción, que no podemos hablar de un género literario, cinematográfico, televisivo, etc., sino que debemos considerarlo “un género narrativo practicado por *escritores* activos en todos estos medios, que se distingue por su interés en una lista más o menos coherente de temas y por tener una naturaleza específica” (Martín Alegre, 202. *Cursiva en el original*).

En el caso concreto de la ficción narrativa de temática epidémica, resulta especialmente difícil estudiar los diferentes lenguajes narrativos independientemente. Por una parte, las *narrativas de la enfermedad* han revelado una fecunda relación con la narración cinematográfica, en especial en el caso de patologías infecciosas sociales y/o estigmatizantes, una relación análoga a la que tradicionalmente han mantenido, y mantienen, con la literatura. Por otra parte, la popularidad creciente de esta temática en los últimos cincuenta años ha favorecido todo tipo de relaciones de intertextualidad, versiones, adaptaciones, sagas, derivaciones, etc., en las cuales ha tenido lugar un importante trasvase multidireccional de tramas y personajes entre los relatos literarios convencionales, los relatos literarios por entregas en *blogs* de Internet, la narrativa cinematográfica, las series televisivas, la novela gráfica, y los videojuegos.

En este sentido, es interesante por su transversalidad genérica la clasificación propuesta por Foertsch (36-39) en su estudio comparativo de las narrativas de la Guerra Fría y de la epidemia de VIH/SIDA. Esta autora propone clasificar los “*plague texts*” en cuatro categorías principales: *Pre-epidemic*, *Intraepidemic*, *Postapocalyptic*, y *Alterapocalyptic*. Su enfoque podría ser de gran utilidad ante la importante proliferación de esta temática en las dos últimas décadas, especialmente tras la publicación del ensayo de Foertsch. En nuestro caso, y apoyándonos en esta clasificación, hemos considerado tres categorías temático-semánticas: la *narrativa pandémica catastrofista*, la *narrativa pandémica apocalíptica y/o postapocalíptica* —no está presente el elemento monstruoso zombi—, y la *narrativa pandémica zombi*. Dentro de estas categorías, nos ocuparemos de las representaciones culturales de la epidemia y su agente causal, de la figura del científico y las instituciones sanitarias, de las instituciones políticas, y del conjunto de la sociedad.

En este trabajo centraremos nuestro análisis en obras anteriores a la crisis de la gripe A de 2009-2010. Esta crisis supuso un importante punto de inflexión en la comunicación de las epidemias (Semir y Revuelta), y por tanto en la construcción social de las mismas. Ceccarelli ya ha puesto de manifiesto estas diferencias en un análisis comparativo de tres obras cinematográficas anteriores y posteriores a 2009, poniendo el foco en la representación social de los valores científicos y de la figura del científico. En un trabajo posterior analizaremos las implicaciones de este cambio en la narrativa epidémica más reciente siguiendo las categorías utilizadas en este artículo y en una publicación anterior a la presente (Nespereira).

Narrativa pandémica catastrofista

En esta categoría agrupamos aquellos relatos en los que la tensión narrativa viene determinada por un brote epidémico de una enfermedad grave que amenaza con convertirse en una *catástrofe* sanitaria a gran escala. La actuación de los héroes protagonistas impide el fatal desenlace evitando la propagación, al tiempo que contrasta sus efectos en la población.

Un claro ejemplo es un film clásico del cine negro norteamericano: *Panic in the Streets* (1950) de Elia Kazan. En este *thriller* la gestión de la epidemia de peste neumónica es tratada, con escrupuloso rigor científico (Carabias Martín, 91-93), desde la perspectiva del control epidemiológico, ofreciendo una imagen del médico como un héroe salvador de una población perfilada como un sujeto pasivo.

Dentro de este grupo podemos incluir un número reducido de obras en comparación con las siguientes categorías, las cuales han tenido, en todo caso, cierta popularidad. El *best-seller* de Michael Crichton *The Andromeda Strain* (1969), confirmaría la buena aceptación de las especulaciones narrativas sobre una crisis epidémica, incluso en un momento en el que la amenaza nuclear ocupaba un lugar predominante en la literatura y en el cine de ciencia-ficción.

Una de las películas más representativas y más estudiadas desde la perspectiva de la ficción epidémica es *Outbreak* (Petersen 1995), *thriller* de acción de gran éxito comercial. El protagonista, interpretado por Dustin Hoffman, encarna la figura del médico como héroe que, en la última escena, salva a la humanidad de una epidemia de un virus similar al Ébola. Como en *Panic in the Streets*, en *Outbreak* el protagonista es al mismo tiempo médico y militar, condición determinante tanto para la construcción del personaje como para la intriga narrativa.

En *Outbreak*, sin embargo, asistimos al enfrentamiento entre dos formas de entender la gestión de una crisis epidémica, basadas, como ha analizado Stibbe, en dos conceptualizaciones metafóricas de la enfermedad y su control radicalmente distintas. Por una parte tenemos la postura belicista del antagonista, científico sin escrúpulos. Por

otro lado, el protagonista y su grupo de colaboradores, con un enfoque más intelectual, incluso detectivesco, sobre la enfermedad y sus consecuencias, y una nueva construcción social del personaje del médico como héroe (Stibbe, 3-4). No obstante, la nueva conceptualización metafórica, como apunta Stibbe (5), no está exenta de inconvenientes, ya que se inserta en todo caso en un marco para la gestión del riesgo en el que la sociedad es un sujeto pasivo ante las decisiones y acciones de unas instituciones sanitarias, intelectual y moralmente incuestionables. De hecho, como se desprende del análisis de Ostherr (180-184), otros aspectos del film pueden llevar a pensar que este nuevo encuadre permitiría legitimar determinados prejuicios raciales y sexuales muy significativos en 1995, cuando la epidemia de VIH/SIDA era objeto de gran alarma social y sanitaria.

Muy diferente es la conceptualización de la ciencia, de las autoridades sanitarias y de las autoridades políticas en algunas novelas de Robin Cook, *Outbreak* (1987) y *Contagion* (1995). En estos relatos, su autor plantea la propagación intencionada de sendas epidemias por parte de científicos al servicio de intereses industriales. Mientras que en la primera, de 1987, la protagonista es una investigadora del CDC (Centers of Diseases Control and Prevention) Atlanta, en *Contagion* el héroe protagonista es un médico clínico. En todo caso, las situaciones de abuso de poder por parte de los intereses económicos privados y de científicos sin escrúpulos parecen gozar de mayor popularidad en la narrativa apocalíptica.

Narrativa pandémica apocalíptica y/o postapocalíptica

El género de ciencia ficción ha llevado normalmente el tema epidémico a narrativas y escenarios apocalípticos o post-apocalípticos (Pérez Rufi, 175). Según Foertsch (37) la narrativa post-apocalíptica se caracteriza sobre todo por las relaciones entre los supervivientes, cuya estructura social se ha visto dramáticamente alterada. El conflicto entre unas autoridades políticas y la sociedad pasa a un primer plano. La gestión de una crisis sanitaria como mecanismo de control social asociada a la corrupción política es el motivo principal que caracteriza a algunos de los personajes antagonistas, frente a los cuales los héroes protagonistas combaten intentado recuperar los valores sociales anteriores a la catástrofe.

Es el caso de la serie para televisión *Survivors* producida por la BBC entre 1975 y 1977, con guión de Terry Nation, o del *remake* inconcluso de la misma emitido entre 2008 y 2010. También *Doomsday* (Marshall 2008), en la cual la trama se organiza en torno a la búsqueda urgente, por parte de la protagonista, de la solución a una epidemia que amenaza a la población británica.

Una epidemia es también el elemento central de la novela de José Saramago *Ensaio sobre a cegueira* (1995), adaptada al cine con el título de *Blindness* (Meirelles 2008). El relato se basa principalmente en los hechos de los afectados por una repentina ceguera “blanca”, aislados para evitar el posible contagio, y transcurre en la cárcel donde han sido encerrados. Como otras narrativas de esta categoría, el origen y la etiología de la epidemia no se especifican a lo largo del relato.

En otros casos la ciencia ficción apocalíptica ha representado la enfermedad como una alteración del comportamiento de los individuos provocada por un agente infeccioso, bien de origen vírico, como en *The Crazies* (Romero 1973; Eisner 2010) en el cual un virus desencadena una epidemia de violencia, asesinatos y suicidios, o bien de origen desconocido, como en *The Happening* (Shyamalan 2008), donde un patógeno supuestamente liberado por las plantas lleva a los seres humanos a suicidarse en masa tras mostrar un comportamiento depresivo. En *The Signal* (Bruckner, Bush y Gentry 2007) es la transmisión de señales anómalas en la televisión, la radio y los teléfonos móviles la responsable del repentino comportamiento psicopático y mortalmente

agresivo en la mayor parte de la población, en una línea temática ya propuesta por Stephen King en su novela *Cell* (2006). En la canadiense *Pontypool* (McDonald 2008), algo más conocida que la novela en la que está inspirada, una epidemia de locura agresiva es provocada al parecer por ciertas palabras —o sus sonidos o sus significados— transmitidas por la radio: una sutil e irónica crítica de los fundamentalismos lingüísticos en un país caracterizado por el bilingüismo y la multiculturalidad. En estos casos, en los que aparecen algunos elementos propios del género de terror que los acercan al género zombi, se hace más patente la interpretación de la pandemia como castigo a una sociedad subyugada por la ciencia y la tecnología, en la cual los valores humanitarios y morales están en crisis.

Narrativa pandémica zombi

El mayor número de *narrativas pandémicas* producidas en las últimas décadas se caracterizan por la presencia de zombis o no-muertos como encarnación o *personificación* de la epidemia, el contagio y, en última instancia, la muerte. Este elemento diferencia esta categoría de relatos de la narrativa apocalíptica/post-apocalíptica, con la que comparte los otros elementos de alteración de la estructura social y de una gestión de la crisis asociada a la corrupción de la clase científica y/o de la clase política.

Las especiales características del zombi como *monstruo*, siguiendo a Carroll, nos permiten catalogar este tipo de narrativas dentro del género de terror. A diferencia de otras narraciones fantásticas, “[e]n las obras de terror, los humanos consideran a los monstruos con que se topan como anormales, como perturbaciones del orden natural” (46). Desde la perspectiva retórica propuesta por Carroll, el carácter monstruoso del zombi viene dado tanto por la *fusión* de dos categorías culturales contradictorias —lo vivo y lo muerto— (104), como por lo que este autor denomina “*metonimia terrorífica*” (120), es decir, su relación de contigüidad con los atributos biológicos de la muerte, aquellos derivados de la putrefacción de un cuerpo. Siguiendo la perspectiva antropológica de Mary Douglas sobre moral, contaminación e impureza, Carroll afirma que ambos tropos, fusión y metonimia, construyen la naturaleza impura y repugnante del monstruo, desde un punto de vista físico, psicológico y cultural.

Por este motivo, teniendo en cuenta la vigencia de la conceptualización de la enfermedad epidémica como contaminación y estigmatización cultural, estamos de acuerdo con Pérez Rufi cuando afirma que

[l]a enfermedad y el virus como metáforas del miedo a la sociedad y al contacto encuentran, pues, en el zombi un exponente orgánico convertido en activo elemento de acción en la narración. (Pérez Rufi, 184)

El germen de este modelo de monstruo de ciencia ficción lo encontramos posiblemente en la novela de Richard Matheson *I Am Legend* (1954), así como en la adaptación de producción italiana *L'ultimo uomo della Terra* (Ragona 1964), con guión del propio Matheson. En esta obra los seres humanos se transforman en criaturas con características comunes a vampiros y a zombis por la acción de un agente infeccioso desconocido liberado en el curso de una guerra bacteriológica. El propósito de estos monstruos infectados es exterminar a los supervivientes sanos. La novela de Matheson supone no sólo la consagración de la catástrofe infecciosa dentro del género de la ciencia ficción, especialmente la de enfoque apocalíptico o post-apocalíptico, sino también su entrada con éxito en el género de terror, una relación que se demostró enormemente fértil con respecto al tema que nos ocupa. Ha sido, sin embargo, gracias a la masiva producción de este subgénero en los últimos años, favorecida por su éxito

comercial y de público, que la temática zombi ha desarrollado un enorme potencial, enriqueciendo y favoreciendo determinados elementos del imaginario colectivo sobre epidemias, y por tanto del conocimiento específico sobre las mismas.

Algunos autores han apuntado a la cinta de Don Siegel de 1956, *Invasion of the Body Snatchers*¹, como un claro precedente del mito del zombi postmoderno tal y como se configuraría a partir de 1968 gracias a George A. Romero y su *Night of Living Dead*, considerando la alienación individual como su principal rasgo de identidad (Martínez Lucena 2009, 258, 2010, 69ss.; Pérez Rufi, 190; García, 118). A la película de Don Siegel siguió una adaptación con el mismo título en 1978, y con el título *Body Snatchers* en 1993. En estas tres versiones, unas semillas o vainas de apariencia vegetal llegadas del espacio desencadenan los acontecimientos de la historia. En 2007, una nueva adaptación, *The Invasion*, sustituye las semillas por virus transportados a la Tierra por los fragmentos de un trasbordador espacial de la NASA que explota sobre los EE.UU. Este cambio temático implica algunas importantes modificaciones en la historia, como que el personaje antagonista es un científico del CDC que se contagia al investigar el accidente, o que la propagación masiva del virus alienígena se lleva a cabo gracias a un programa de vacunación obligatoria diseñado bajo el auspicio del CDC, medida de excepción para la cual cuentan con la colaboración del Ejército. La labor de esta institución científica pública es corrompida por los intereses alienígenas, aprovechando su legitimidad y credibilidad como autoridad sanitaria de referencia.

Otras características de la cinta de 2007, como la pérdida de la individualidad de los afectados por el virus, o su falta de sentimientos humanos, son comunes a las versiones anteriores, por lo que, salvando las distancias históricas y políticas, podría continuar siendo válida la interpretación ideológica de la primera adaptación dirigida por Don Siegel en 1956, en plena Guerra Fría, cuando la narrativa de ciencia-ficción tenía un claro sesgo geopolítico (Ostherr, 119. Véase Martínez Lucena 2010, 70 para una interpretación ideológica completamente opuesta). No obstante, desde nuestro punto de vista, resulta especialmente significativo que el elemento sanitario institucional haya pasado a un primer plano en una revisión del siglo XXI de este clásico del cine de ciencia-ficción. El carácter de superproducción cinematográfica de *The Invasion*, con actores protagonistas de primera línea y el despliegue de costosos efectos especiales, nos lleva a pensar que el nuevo elemento epidémico y el papel controvertido de las instituciones sanitarias, que diferencian esta versión de las anteriores, fueron considerados por los realizadores componentes especialmente persuasivos del nuevo desarrollo argumental.

Por lo que respecta a los “muertos vivientes” propiamente dichos, tras una primera etapa en la que se forja en el cine el mito del zombi como criatura monstruosa, asociado a los ritos vudú afro caribeños, y su posterior inclusión a partir de los años cincuenta en el terror y la ciencia ficción de serie B, el subgénero decae y pierde interés hasta que la cinta de Romero *Night of the Living Dead* (1968) lo convierte en uno de los motivos más importantes del cine de terror moderno. Este mismo éxito lleva, entre los años ochenta y noventa, primero a derivar el zombi hacia la comedia y la autoparodia, y posteriormente a su definitivo agotamiento temático y formal (Pérez Rufi, 192-193; Fuentes, 182-185).

En los primeros 15 años del siglo XXI, sin embargo, el género ha experimentado una significativa revitalización, principalmente en el ámbito cinematográfico, con numerosas grandes producciones y notable éxito comercial, así como en series

¹ Basada en la obra *The Body Snatchers* del escritor estadounidense Jack Finney. Publicada primero por capítulos seriales en revistas de ciencia ficción y poco después como novela en un único volumen, se editó en 1955.

televisivas, anuncios publicitarios, cómics y videojuegos. Asimismo, este género de terror ha reaparecido con fuerza en el ámbito literario, como es el caso de las obras de David Moody (la saga *Autumn* entre 2001 y 2012, entre otras) o Manel Loureiro (la trilogía *Apocalipsis Z* entre 2007 y 2011, siguiendo la estela de su blog de ficción, primera obra de temática zombi ambientada en España), o las obras de Max Brooks *The Zombie Survival Guide* (2004) y *World War Z. An Oral History of Zombie War* (2006), así como *The Zombies Autopsies. Secret Notebook from the Apocalypse* (2011) de Steven C. Schlozman. No obstante, tanto la forma de estas obras, que difícilmente podemos considerar novelas convencionales, como incluso su éxito editorial, no son ajenos al desarrollo del género en otros medios narrativos. Tanto *The Zombie Survival Guide* como, especialmente, *Secret Notebook from the Apocalypse* han sido editadas con numerosas ilustraciones, mientras que *World War Z* ha sido adaptada para el cine en 2013.

Una de las razones de este éxito es, precisamente, la valorización de otros atractivos del género por otras formas de narrativa, como los videojuegos (Pérez Rufi, 194) y el cómic o novela gráfica (García, 120-121). Estos últimos habrían aportado a la ficción cinematográfica y televisiva nuevas técnicas y estructuras narrativas, como el encuadre *first person shoot* que caracteriza a alguno de estos videojuegos, o la estructura de escenas por fases. No obstante, no deberíamos de considerar este traspaso de técnicas narrativas sólo un mero guiño o referencia de la adaptación a la fuente para satisfacer a los espectadores incondicionales del género, sino también como nuevas formas de narrar y formas de interpretar la narración de los hechos aceptadas culturalmente.

Pérez Rufi apunta a determinados elementos de la técnica narrativa que delatarían un interés por alcanzar una mayor verosimilitud de la trama (Pérez Rufi, 196), como en la producción española *[Rec]* (Balagueró y Plaza 2007) y su continuación *[Rec]²* (2009), en las que el formato televisivo del reportaje de *telerrealidad* y la grabación amateur cámara en mano son sus rasgos más característicos, al igual que en la británica *The Zombie Diaries* (Barlett y Gates 2006), o en *Diary of the Dead* (2007) del propio Romero. Asimismo, el *remake* de *Dawn of the Dead* en 2004 se diferencia entre otras cosas del original de 1978 de Romero en que se da a entender una causa epidémica para la transformación de las personas en muertos vivientes, y en la utilización de imágenes grabadas por uno de los personajes con una cámara de uso doméstico para las últimas secuencias de la película.

Una segunda razón para el nuevo éxito del género zombi habría que buscarla en un contexto histórico y cultural como es el del cambio de siglo en el que se recupera el gusto por el relato de la catástrofe y la temática apocalíptica (Pérez Rufi, 193), que pone en primer plano la interpretación punitiva de las causas de la pandemia.

Por último, pero no menos importante desde nuestro punto de vista, este resurgimiento del mito del zombi guardaría una estrecha relación con la búsqueda de un mayor grado de verosimilitud. Esta mayor verosimilitud para el espectador actual vendría motivada por la sustitución de la magia negra como origen del zombi, por una infección vírica (Pérez Rufi, 195) o también una afección alimentaria similar a la encefalopatía espongiiforme, a las cuales puede darse una explicación científica, o cuanto menos *verosímilmente* científica. De este modo, el muerto viviente ya no será fruto de un acto de brujería sino el resultado de una enfermedad infecciosa, generalmente vírica o cuyo agente causal se comporta como un virus, aunque de origen y tratamiento desconocidos para la ciencia.

La epidemia. Origen, interpretación causal y significado

Por lo que respecta al agente infeccioso responsable de la transformación de los hombres en zombis, éste es muchas veces el resultado de la investigación científica y del desarrollo de la ingeniería genética. Resulta significativo que éste sea uno de los cambios introducidos en la más reciente adaptación de la novela de Matheson (*I Am Legend*, Lawrence 2007). Una mutación del virus de la rabia es liberada en *28 Days Later* (Boyle 2002). También es una mutación de un virus, provocada por el propio medicamento usado para el tratamiento de una epidemia, la que provoca el comportamiento mortalmente violento de la mayor parte de los seres humanos en *The Dead Outside* (Mullaney 2008).

La tailandesa *SARS Wars. Bangkok Zombies Crisis* (Wantha 2004) nos habla de una mutación del coronavirus del SARS que tiene lugar en África tras la primera epidemia de SARS en 2003. En este sentido, cabe señalar que en algunas de estas obras el foco primario de la epidemia se sitúa en Asia, en particular en China, como en *The Zombie Diaries*, en la novela *World War Z*, o en el *remake* del clásico de Romero *Dawn of the Dead*.

El accidente o el error de seguridad en instalaciones científicas son frecuentemente el origen de la crisis epidémica. Uno de los precedentes en este sentido lo encontramos en una producción italo-española de 1980, *Apocalipsis caníbal (Virus)*, (Mattei & Fragasso). *Resident Evil*, la saga de videojuegos (desde 1996) y cinematográfica (desde 2002) se inicia asimismo por culpa de un error técnico que libera el resultado de experimentos secretos realizados en los laboratorios de alta seguridad de la todopoderosa Corporación Umbrella. En *[Rec]* un posible error en el experimento secreto llevado a cabo sobre la primera infectada inicia la cadena de contagios, al igual que en la cinta germana *Virus Undead* (Wolff 2008), en la que el virus implicado es el virus de la gripe aviar. Un misterioso escape de un virus experimental es el origen de la epidemia en *Dead Men Walking* (Mervis 2005), mientras que en *Dorm of the Dead* (Farmer 2007) el accidente tiene lugar en un laboratorio de ciencias de una universidad. *Plane Dead* (Thomas 2007) combina dos subgéneros del cine de catástrofes al situar la acción en un Boeing 747 que viaja de París a los EE. UU., donde se producirá un escape accidental de un virus transportado secretamente en sus bodegas. Una negligencia humana, con claras referencias a la BSE, parece ser la causa inicial de la epidemia en la cinta irlandesa *Dead Meat* (MacMahon, 2004). En la novela *World War Z* de Max Brooks (2006), los dos primeros capítulos —“Advertencias” y “Culpa” (Brooks, 15-100) — analizan la cadena de errores médico-científicos, de decisiones equivocadas y de comportamientos irresponsables que originaron la pandemia zombi.

En otras narraciones el foco de la infección es un brote casual de un virus desconocido y altamente contagioso que origina una pandemia, como en la película británica *The Zombie Diaries*, la portorriqueña *Barricada* (Vargas y McLean Ball 2007), la australiana *Last of the Living* (McMillian 2008), la canadiense *Autumn* (Rumbelow 2009), adaptación de la novela *on line* de David Moody, o la norteamericana *Silent Night, Zombie Night* (Cain 2009).

El papel de la ciencia. La comunidad científica y las autoridades sanitarias

La incertidumbre sobre el origen de la pandemia y las medidas a adoptar para evitar su propagación condicionan en la mayoría de las obras el papel de la ciencia y la medicina, y del experto científico. A diferencia de las *narrativas pandémicas catastrofistas* o las *apocalípticas*, en la *narrativa pandémica zombi*, el médico o el científico rara vez forman parte de la plantilla de héroes de los relatos.

Una excepción significativa son las adaptaciones cinematográficas de *I Am Legend* en la que el protagonista Robert Neville es un científico microbiólogo. No obstante, recordemos que en la novela de Matheson el protagonista no tiene formación médico-científica, sino que adquiere este conocimiento leyendo manuales de medicina y biología en los que Neville busca la forma de combatir a los monstruos que le acosan durante la noche. La novela dedica una atención especial a esta investigación autodidacta con pretensiones de verosimilitud pseudocientífica, mientras que en las adaptaciones optan por hacer del protagonista un experto microbiólogo. Este recurso permite, por otra parte, informar con detalle al espectador de los acontecimientos que llevaron al escenario post-apocalíptico en el que se sitúa el relato mediante una retrospectiva narrativa por partes, una yuxtaposición de analepsis externas (Genette, 122-126), sobre el pasado del protagonista como científico, una técnica narrativa utilizada en las tres adaptaciones.

Encontramos un protagonista femenino de similares características en *28 weeks later* (Fresnadillo), la doctora Scarlett Ross, médico oficial del grupo de militares norteamericanos que trabaja en la misión internacional de repoblación de Londres tras la epidemia relatada en *28 days later*. Su conocimiento científico le lleva a estar en desacuerdo con el plan llevado a cabo por los mandos militares.

Este personaje del científico héroe y militar, o sujeto a la disciplina militar, nos remite a importantes relatos pandémicos catastrofistas como *Outbreak* y *The Andromeda Strain*. Esta similitud puede resultar significativa si tenemos en cuenta que en los primeros films de temática epidémica zombi, como el clásico de Romero *Dawn of the Dead*, los militares se convertían en héroes en virtud de sus cualidades morales y técnicas como militares, pero no disponían de más conocimientos científicos que los propios personajes civiles.

El médico o el científico en la reciente narrativa de temática zombi, cuando no forma parte del grupo de antagonistas, tiene normalmente un papel secundario, aportando información a los protagonistas y a los espectadores o lectores sobre la infección, las vías de contagio, la causa primaria de la epidemia o las medidas a adoptar, influyendo de este modo en las decisiones de los personajes. En ocasiones, como hemos visto, son mostrados como la causa o una de las causas de la catástrofe, cuando es debida a una negligencia o a un accidente en instalaciones científicas, o incluso el resultado de unas prácticas médicas o científicas moralmente inaceptables. Es frecuente la representación del estereotipo del científico de carácter individualista y a la vez con un fuerte sentido de pertenencia a la comunidad científica, priorizando el conocimiento científico o los objetivos de la investigación frente al principio de precaución, los valores socioculturales, y la integridad física de sus conciudadanos o, incluso, la suya propia. A la vez, presentan a menudo un carácter débil, poco proclive a rebelarse contra la jerarquía científica o estamentos externos de poder como políticos y militares, aunque éstos se demuestren abiertamente corruptos o negligentes. Tampoco veremos a estos personajes llevando a cabo acciones heroicas, aunque en ocasiones pueden sacrificarse para salvar a los héroes protagonistas en dramáticas escenas en las que se pone de manifiesto el fracaso de su ideal científico y la experimentación llevada a cabo, o descubre la corrupción de la institución de la cual formaba parte. Sin embargo, son capaces de considerar a los monstruos como objeto de estudio científico, sin demostrar la repulsión, el miedo o el odio que sufren otros personajes. Esto hace que el médico o científico no vea al zombi como un enemigo, sino como un acontecimiento biológico admirable, por lo que en algunos casos su objetivo será demostrar que el no muerto aún conserva vestigios o parte de sus facultades humanas.

Day of the Death (1985), la tercera entrega de Romero, introduce esta figura del científico con carácter prometeico, con una buena dosis de ironía. La heroína protagonista, Sarah, a pesar de formar parte del equipo de científicos que trabaja en el búnker, se opone tanto a los métodos de los militares antagonistas como a los planteamientos científicos de su superior, el doctor Logan, aliándose con los civiles para escapar del peligro.

Otra categoría distinta está constituida por antagonistas narrativos que son médicos y científicos, en algunos casos responsables directos de la creación y propagación, voluntaria o involuntariamente, de la epidemia. El caso quizás más significativo por su éxito de taquilla es el de la saga de *Resident Evil*.

Las autoridades políticas y otras instituciones sociales

Las autoridades e instituciones civiles, especialmente las políticas, se representan casi siempre de forma negativa en la narrativa pandémica zombi. Por una parte, como ya hemos visto, en ellas recae la responsabilidad activa o pasiva en la propagación de la epidemia, bien por permitir o favorecer experimentos científicos arriesgados para la salud pública, bien por una inadecuada gestión de la crisis en los momentos iniciales. A diferencia de entidades científicas de oscuros intereses, como la Corporación Umbrella, que son ficticias, las instituciones y autoridades públicas suelen hacer referencia a sujetos reales, como responsables del CDC norteamericanos o de diferentes ministerios de sanidad. Las situaciones de crisis planteadas favorecen la promulgación de medidas extraordinarias de control social, por lo que en la mayoría de casos las fuerzas del orden desempeñan un papel importante, en especial el ejército.

En *I Am Legend* y *28 weeks later*, como en la mayor parte de films del género epidémico con o sin la participación de zombis, se destaca el papel colectivo del ejército en su función de hacer cumplir las medidas sanitarias de excepción. Estas medidas son llevadas al extremo en muchas ocasiones y comportan la eliminación preventiva, o la condena a morir infectados o de inanición, de grupos de ciudadanos sanos, con el objetivo epidemiológico de evitar la propagación de la enfermedad al resto de la población, como el vacío sanitario o *stamping out* utilizado en el control de epizootias que ha contribuido negativamente a la construcción social de las medidas de control sanitario (Nerlich). Los miembros de las fuerzas de seguridad aparecen en estas situaciones provistos de su dotación militar, y de dispositivos de seguridad biológica como máscaras o escafandras que, al ocultar los rasgos faciales y distorsionar la voz, les confieren un aspecto deshumanizado.

En ocasiones, el Ejército ha sido representado como institución corrupta que aprovecha la situación de crisis para establecer despóticamente un nuevo orden social. Es el caso de la popular *28 days later* o de *Day of the Dead*. En ambos films es un oficial de segundo rango quien asume el mando tras la muerte de sus superiores, el cual se comportará como un autoritario líder de un equipo de mercenarios sin escrúpulos. También las autoridades políticas son representadas a veces como crueles y autoritarias, las cuales, aprovechando el estado de excepción y el escenario post-apocalíptico, imponen con el uso de la fuerza el poder de una nueva élite social, como en *Land of the Dead* (Romero).

No obstante, las instituciones políticas suelen desempeñar más bien un papel secundario, frecuentemente mediatizado por los medios de comunicación. Este tipo de escenas, que nos presentan una rápida secuencia de fragmentos de imágenes de afectados, desórdenes públicos, declaraciones de científicos, comparencias de autoridades políticas, militares vestidos con dispositivos contra el riesgo biológico, y asustados testimonios de corresponsales, constituyen casi un elemento formal distintivo del género, dirigido tanto a facilitar información necesaria para la comprensión del

relato de los personajes, como a conferirle mayor verosimilitud al tratar de insertarlo dentro del relato de la realidad mediante los recursos técnicos del discurso mediático actual.

La sociedad y sus ciudadanos

La perspectiva distópica planteada por las narraciones que combinan la temática epidémica con la temática zombi hace que la sociedad en general no sea mejor valorada que sus instituciones. No obstante, en el caso de los protagonistas civiles, encontramos numerosos ejemplos de héroes que demuestran mayores capacidades de liderazgo e integridad moral que las autoridades políticas, sanitarias o militares, y una intuición y un conocimiento basados en el sentido común que pueden llegar a revelarse más eficaces que el conocimiento científico, o cuanto menos constituyen un necesario complemento a este último.

Resulta significativo, desde nuestro punto de vista, la recurrencia de determinados espacios sociales en este tipo de obras. En primer lugar, buena parte de estas obras se desarrollan en casas o edificios aislados, en ambientes más o menos rurales, donde un grupo de supervivientes encuentra refugio contra el ataque de los zombis o de otros grupos de supervivientes. A estos refugios los protagonistas han llegado huyendo de grandes espacios urbanos que unánimemente parecen ser consideradas como lugares peligrosos. De hecho, el foco inicial de la infección suele situarse en las ciudades, y son frecuentes las películas que comienzan mostrando imágenes de calles con gran número de personas y tráfico congestionado, a veces a alta velocidad o con efectos de sonido que confieren una sensación de confusión, desorden y caos. Como hemos visto anteriormente, estas imágenes tienen una función informativa sobre los hechos previos al relato, y pueden montarse junto a fragmentos documentales o pseudo-documentales, procedentes de medios de comunicación, así como imágenes al microscopio que muestran replicaciones celulares y proliferación bacteriana a gran velocidad, creando una evidente analogía con los planos generales sobre calles y ciudades superpobladas, que deshumaniza el espacio urbano y la sociedad que lo habita equiparándolo a colonias bacterianas. Tras estas primeras imágenes o escenas introductorias se nos muestra la ciudad completamente desierta, o incluso en evidente y precoz estado de degradación, imágenes que sin duda constituyen uno de los elementos escénicos más potentes, y por tanto más cuidados, de este género cinematográfico. Los éxitos comerciales *28 days later*, *I Am Legend*, o *Resident Evil 3: Extinction* son solo algunos ejemplos que destacan por mostrar como un espectáculo solemne el estado de abandono de grandes ciudades —Nueva York, Londres y Las Vegas respectivamente— fácilmente reconocibles para el público.

Sin embargo, los supervivientes, incluso aquellos que han conseguido refugiarse fuera del espacio urbano, siguen dependiendo de las ciudades y de sus comercios para la obtención de alimentos y artículos de primera necesidad. Resulta significativo que el *remake* con más éxito de los clásicos del género de Romero haya sido *Dawn of the Dead*, en el que los hechos, como en el original, tienen lugar en un centro comercial donde se refugia un pequeño grupo de supervivientes. La adquisición de productos en comercios y tiendas vacíos, en ocasiones con signos de saqueos previos, es un elemento constante tanto en los films de temática zombi como, en general, en la narrativa pandémica post-apocalíptica, como la serie británica *Survivors*, o la novela *Ensaio sobre a Cegueira* y su adaptación *Blindness*, entre otros. Estas escenas se corresponden con momentos de acción y tensión dramática, que en cintas recientes guardan gran similitud con escenarios de videojuegos, gracias a la propia arquitectura de los supermercados. Al mismo tiempo, suelen ser ocasión de escenas cómicas y/o de esparcimiento de los protagonistas, los cuales liberan la tensión acumulada mediante la banalización del consumo y el lujo. La supervivencia de la sociedad convertida

metafóricamente en un acto de consumo constituye, en nuestra opinión, uno de los elementos más característicos de estas narrativas de ficción.

La huida de las ciudades, la búsqueda activa de un lugar seguro lejos de zonas más pobladas en las que la posibilidad de encontrarse con un zombi es mayor, es otro de los elementos recurrentes que se plasman en la variable espacial del relato. Los desplazamientos por carretera son los más frecuentes. Llevados a cabo tanto en medios de transporte como andando, determinan generalmente el encuentro del héroe o héroes protagonistas con algún grupo de ayudantes más o menos numeroso, constituyéndose así el grupo de protagonistas, como en *Resident Evil 3: Extinction* o la exitosa comedia norteamericana *Zombieland* (Fleisher 2009). El tema de la huida por carretera lo encontramos también en films de temática epidémica sin zombis, como el primer episodio de la serie televisiva *Survivors* o en *Carriers* (Pastor & Pastor 2009), que podríamos considerar una auténtica *road movie*. A diferencia de estas últimas, la rapidez y la violencia de las epidemias de muertos vivientes hacen que las vías de acceso y salida de las ciudades, así como grandes calles de las ciudades, aparezcan llenas de vehículos abandonados, a veces en grandes aglomeraciones consecuencia de los atascos producidos por el precipitado éxodo de la población presa del pánico. Como en el caso de los centros comerciales, las carreteras y autopistas se convierten así en espacios dramáticos. Los atascos congelados en el tiempo se tornan en peligrosos obstáculos que a menudo obligan a abandonar la seguridad del habitáculo del vehículo, a la vez que esconden zombis u otros enemigos. Las vías de transporte desiertas, otrora símbolo de libertad, son ahora caminos hacia lo desconocido, o trampas mortales. El capítulo «El Gran Pánico» de la novela *World War Z* (Brooks, 101-103) inicia precisamente con una escena de huida multitudinaria de una ciudad por una autopista, que el enjambre de muertos vivientes ataca sin encontrar resistencia a su paso.

Como en otras narrativas post-apocalípticas (Foertsch, 37), en el género zombi existe frecuentemente un conflicto entre los héroes protagonistas y otros grupos de supervivientes sanos que representan el papel de antagonistas. Se trata en ocasiones de colectivos sociales, marginales antes de la crisis pandémica y representados ahora como los principales beneficiarios del caos reinante, y que por tanto no encuentran en la amenaza zombi motivo de preocupación sino una oportunidad de reconstruir el *statu quo* a su favor. La banda de motoristas que destruye el refugio de los protagonistas de *Dawn of the Dead* es un ejemplo paradigmático, común a otras obras de temática distópica. *Resident Evil 3: Extinction* también refleja en una de sus primeras escenas el tema de los supervivientes antagonistas, pertenecientes a clases sociales marginales en la sociedad anterior a la crisis. En otros casos, estos grupos sociales aparecen liderados por una autoridad militar o política corrupta, a las cuales ya hemos hecho referencia, como en *Land of the Dead*.

Por último, es necesario considerar el propio elemento monstruoso de este subgénero del terror y la ciencia ficción, el zombi, como parte de la representación de la sociedad puesta en juego en estas narrativas, como “metáfora de una sociedad despersonalizada” (Pérez Rufi, 185). De hecho, son numerosos los films de temática zombi que explícitamente, y a veces de forma irónica, nos muestran un catálogo de tipos sociales interpretados por muertos vivientes, deambulando incluso por sus anteriores lugares de trabajo y vistiendo de forma que resulte fácilmente reconocible su extracción social, o bien el tipo de actividad que estaban realizando en el momento del contagio. Este tipo de escenas constituyen, por una parte, motivo de interés y satisfacción para el público más incondicional del género (Beisecker, 16-17), y, por otro lado, han dado pie a algunas interpretaciones críticas e ideológicas de las películas más conocidas, como las dirigidas por Romero (Carroll, 407; Martínez Lucena 2010, 73-74).

Desde una perspectiva epidémica, debemos considerar al zombi como un *otro* infectado, un *otro* que es, al mismo tiempo, la mayoría de la sociedad, los familiares y amigos de los protagonistas, e incluso, en algún momento fatal del relato, uno o varios miembros del grupo de protagonistas. El principal elemento identificador del monstruo zombi, aparte de su insaciable voracidad, es su carácter colectivo —que no social—, su actuación en grupos más o menos numerosos de no-muertos que, sin parecer guardar una relación entre sí, responden positivamente a los sonidos y movimientos realizados por otros individuos cuando identifican una víctima. Asimismo, el contagio que se produce tras el ataque convierte a la víctima en un miembro más de la masa zombi, perdiendo sus características como individuo. El zombi presenta un aspecto externo fácilmente reconocible, provocando repugnancia tanto en los protagonistas como en el espectador, siendo este efecto estético uno de los más requeridos por el público. Coinciden la mayor parte de obras en tornar en color blanco o grisáceo el iris ocular de los afectados casi como signo patognomónico, aunque las lesiones evidentes en grandes partes del cuerpo están normalmente frecuentes, así como el gesto casi siempre enfadado o feroz, y el descuido de la vestimenta que se muestra ajada y sucia, muchas veces más de lo que cabría esperar, como si la ropa sufriera un deterioro biológico similar al de la piel y otros tejidos del enfermo.

Como ya hemos apuntado, una voracidad irrefrenable es el rasgo más característico del comportamiento del zombi. Es, al mismo tiempo, el rasgo que más parece sorprender a personajes y/o narradores que ofrecen descripciones con pretensiones científicas, como el doctor Logan en *Day of the Dead*, o las pormenorizadas descripciones presentes en *The Zombie Survival Guide*: una voracidad que supera toda necesidad fisiológica, un hambre insaciable como único estímulo al que parece responder el zombi. Junto a esta información se señala en todos los casos que el único resto de actividad cerebral del muerto viviente se encuentra en el hipotálamo, sede del sistema límbico, porción más profunda anatómicamente y más primitiva, evolutivamente hablando, del cerebro humano. Por este motivo, la cabeza es característicamente el único punto débil del muerto viviente, lo cual origina escenas de gran violencia, y en ocasiones de tensión dramática cuando un personaje es agredido por un zombi y no sabe o no puede dispararle o golpearle en la cabeza.

Al mismo tiempo, un violento impacto en la cabeza es la solución elegida para evitar, cuando es posible, la transformación en zombis de aquellos que han sido infectados, generalmente mediante una mordedura. Como cabría esperar, esta elección es siempre causa de escenas de gran dramatismo; bien cuando es el propio infectado quien se suicida o pide a otro protagonista que realice el acto de quitarle la vida, como en la mayoría de casos; bien cuando son los otros protagonistas quienes optan por sacrificar a los individuos infectados para salvaguardar al resto del grupo, como en *Dawn of the Dead*. Estas ejecuciones sumarásimas llevan a que, en algunas tramas, alguno de los personajes protagonistas sea infectado en un ataque y esconda su lesión y enfermedad a los demás protagonistas mientras le es posible, provocando finalmente un fatal y trágico desenlace, como en la misma *Dawn of the Dead*, o en *Resident Evil 3: Extinction*.

Una característica más del monstruo zombi, que tiene, desde nuestro punto de vista, algunas importantes implicaciones para entender la relevancia de este tipo de narrativas en la construcción de la epidemia y el contagio, es su forma de moverse y deambular en busca de víctimas. La mayor parte de films en los que el muerto viviente es el resultado de una infección desconocida siguen la tradición afrocaribeña del zombi vudú, posteriormente perpetuada por Romero en 1969, 1978 y 1985, que lo representa como un ser torpe, de movimientos lentos y descoordinados, y cuyo único atributo físico

podría ser quizá una enorme fuerza para asir a sus víctimas y un potentísimo aparato masticador. De este modo, la exhibición explícita de uno o varios personajes aún vivos y aterrorizados mientras son descuartizados con parsimonia por una horda de muertos vivientes constituye sin duda uno de los rasgos de identidad del género, frecuentemente autoirónico (Martínez Lucena 2010, 158).

Sin embargo, en la primera década del siglo XXI ha surgido un nuevo modelo de zombi cuyo voraz instinto lo lleva a moverse con extrema rapidez cuando persigue a sus víctimas. Tanto *28 days later* como su continuación *28 weeks later*, ambas importantes éxitos comerciales, nos presentan este nuevo tipo de zombi, infectado por una mutación del virus de la rabia, cuya inusual velocidad y la emisión de amenazadores rugidos, lo convierten en una suerte de depredador de humanos, dando lugar a escenas de persecuciones y huidas con gran tensión y violencia, especialmente en la segunda entrega. Otros ejemplos de esta tendencia los encontramos en *[Rec]*, en *[Rec]²*, el *remake* de *Dawn of the Dead*, en la francesa *La Horde* (Dahn & Rocher), o en el último *remake* de *I Am Legend*.

Este diferente comportamiento del elemento monstruoso del género se corresponde, como apuntábamos, a una actitud diferente de los supervivientes sanos hacia la enfermedad y sus afectados. Por su parte, el modelo de zombi clásico —lento y de reducidas capacidades tanto física como mentales— ha sido el que ha prevalecido en obras de carácter cómico, como *Last of the Living*, la popular *Zombieland* (Fleisher 2009) o la comedia británica *Shaun of the Death* (Wright 2004), así como otras en las que el verdadero protagonista es el propio zombi, el cual deja de considerarse, al menos en parte, como un monstruo, y es tratado como un ser diferente que sufre una injusta discriminación por su repugnante aspecto físico o los desagradables hábitos caníbales de sus congéneres. Es el caso de la canadiense *Fido* (Currie 2006), mordaz sátira de la clase media norteamericana en la que el héroe será un zombi amigo del niño protagonista, o la británica *Colin* (Price 2008).

Esta perspectiva empática sobre el muerto viviente, no exenta de ironía, fue inaugurada por Romero en su *Day of the Dead* con el personaje Bub, zombi reeducado por el doctor Logan, encargado de restablecer la necesaria justicia poética en el desenlace del relato. El propio Romero retomaría más tarde este tema narrativo en su *Land of the Dead*.

En cambio, el nuevo modelo de zombi depredador, ha conservado todos los atributos monstruosos del género, vinculándose, de forma significativa desde nuestro punto de vista, con algunos de los títulos en los que los elementos pandémico y científico sanitario son más importantes en la trama narrativa, en especial *28 days later*, *28 weeks later* y *I Am Legend*, importantes éxitos comerciales. En estas obras, bien por el agente infeccioso —el virus de la rabia—, bien por la interpretación inicial que se hace en los medios de los primeros casos, se identifica a la enfermedad con una alteración en el comportamiento, una locura contagiosa, de tendencia agresiva y violenta, en la que el componente psicológico cobra la mayor importancia en la representación de la patología correspondiente, y que nos permite relacionar estas narrativas del género de terror con otras que no participan de la temática zombi, como *The Crazies*, *The Signal* o *The Happening*.

Conclusiones

La ficción narrativa de temática epidémica ha cobrado progresivamente mayor relevancia, especialmente a lo largo de la segunda mitad del siglo XX. El desarrollo de los géneros narrativos de ciencia-ficción y de terror, gracias a la literatura de masas, el cine, el cómic y los videojuegos, ha sido decisivo para la construcción del tema epidémico como sujeto y escenario narrativo.

La explicación científica de los orígenes de la epidemia convive, desde el siglo XVIII, con una interpretación moral de las causas de la misma, que adquiere un significado punitivo contra el comportamiento de la sociedad. En la narrativa *apocalíptica* o *post-apocalíptica* la causa del castigo aparece vinculada al desarrollo científico y tecnológico, tanto por los riesgos que dicho desarrollo comporta, como por interpretarse como un desafío prometeico a un orden moral metafísico. En la narrativa apocalíptica más reciente aparece también la figura antagonista de quien se erige en administrador de esta justicia apocalíptica mediante la propagación de una epidemia y la instauración de un nuevo orden social.

Por lo tanto, el papel del científico y de las autoridades sanitarias ha sufrido una importante evolución. El racionalismo científico ha pasado de ser un elemento heroico de referencia para la resolución de la crisis epidémica a constituirse como elemento antagonista en la narrativa apocalíptica y zombi. En los relatos de la primera mitad del siglo XX la figura del científico y el conocimiento científico se presentan aún como héroes, con vocación de servicio público y de sacrificio por la sociedad. Las autoridades científicas, en cambio, se construyen en la ficción contemporánea vinculadas a intereses políticos así como a intereses ideológicos propios e intrigas de poder, y por lo tanto como instituciones corruptas. En la narrativa apocalíptica y zombi, el científico, como grupo profesional, aparece estrechamente vinculado a las autoridades sanitarias corruptas como causa de la epidemia, bien por intereses económicos o políticos, bien por ambición de conocimiento como forma de poder. No obstante, dada la importancia de la información científica en este tipo de relatos, el héroe tiene frecuentemente este tipo de conocimientos, a menudo como disidente científico de la clase corrupta representada por los otros científicos. Las autoridades sanitarias, tanto en la narrativa pandémica apocalíptica como en la pandémica zombi, están encarnadas frecuentemente por instituciones de referencia en nuestra sociedad, como el CDC o la Organización Mundial de la Salud.

La evolución hacia la temática apocalíptica, caracterizada por la crisis del orden social, ha determinado igualmente una crisis en el papel de las autoridades políticas y las instituciones civiles. Las autoridades se reducen al ejercicio del control social a través de las fuerzas armadas, con medidas a menudo arbitrarias y excesivas que responden más a expresiones de poder que a las necesidades del control epidemiológico o gestión de la crisis social. Por otro lado, aunque las autoridades religiosas han perdido su importancia en la narrativa epidémica, la misma amonestación moral hacia la sociedad como causa de la catástrofe es llevada a cabo por algún miembro destacado de la sociedad civil o representante de alguna institución o grupo social.

Los medios de comunicación desempeñan un papel vinculado a las autoridades sanitarias o políticas, como instrumento de control social de forma directa o indirecta, incapaz de comunicar la realidad de la epidemia, lo que agrava sus consecuencias. En ocasiones adoptan un significado metafórico, como vehículos de propagación de una epidemia de pánico.

El papel de la sociedad y sus ciudadanos también ha visto importantes cambios, conservando al mismo tiempo algunos elementos que pretenden identificar su comportamiento en una situación de crisis epidémica. Las acciones de violencia y vandalismo por parte de grupos de ciudadanos son una constante desde la narrativa pandémica histórica a la narrativa zombi, como normal reacción de la sociedad ante la crisis de las autoridades políticas o ante la perspectiva de un nuevo orden social. Algunos individuos de la sociedad encarnan asimismo el conocimiento irracional y supersticioso frente a la epidemia y su naturaleza científica, llevando a cabo acciones que se demuestran erróneas, evidenciando así el papel central del conocimiento

científico pese a la crisis de confianza en la ciencia como institución social de referencia.

No obstante, una parte de la sociedad es representada también como solución a la crisis ante la ineficacia de unas instituciones políticas y sanitarias corruptas. Especialmente en la narrativa pandémica apocalíptica y pandémica zombi, los héroes son miembros de esta sociedad “no experta”, e incluso cuando son científicos o militares científicos, su papel como héroes está ligado a sus cualidades humanas, más que a su pertenencia a una clase social profesional.

Como toda la narrativa apocalíptica, también la narrativa pandémica, con o sin el elemento zombi, expresa un marcado desencanto con respecto a las cualidades morales de la sociedad y a las prácticas sociales. En este sentido, la figura del zombi personifica el peligro del contagio de la epidemia a través de su voracidad. Pero al mismo tiempo también personifican el peligro que entrañan aquellos lugares que en la sociedad actual constituyen un símbolo del desarrollo industrial, tecnológico y científico, y de la cultura del ocio y del consumo, como la ciudad, la carretera o los centros comerciales, en los cuales la supervivencia se reduce irónicamente a un desesperado acto de consumo, privado de todo significado.

El zombi constituye así la moderna representación del *otro* como infectado, como portador del caos en el orden social establecido, bajo la forma de un individuo completamente enajenado de su naturaleza emocional humana. Pero, mientras que en la narrativa pandémica precedente la enfermedad estigmatizaba a los infectados como alteraciones de la normalidad social, en coherencia con el concepto de *sick role* funcionalista (Lupton, 7), en la distopía pandémica zombi la enfermedad amenaza al individuo con la alienación en la masa de la sociedad global.

En este sentido, la representación de las manifestaciones de la enfermedad en los individuos implica que un elemento monstruoso subyace a toda la narrativa pandémica. En las cuatro categorías que hemos establecido se enfatizan las alteraciones físicas de los infectados relacionadas metonímicamente con la muerte: los bubones, la sangre oscura, el color de la piel y en especial todas las lesiones cutáneas, el olor que desprenden los enfermos o sus fluidos corporales, etc. Esta necesidad en la representación ha hecho de la peste bubónica, el cólera, o el Ébola sujetos particularmente atractivos para la ficción pandémica como forma de terror. Sin embargo, desde nuestro punto de vista, es la relación entre la enfermedad y la locura, otra constante en toda la narrativa pandémica, la que garantiza el carácter terrorífico de este género, a la vez que contribuye significativamente a la construcción de la epidemia tanto como alteración del orden social como del orden psicológico.

Obras de ficción literaria citadas²

- I Am Legend*, Richard Matheson (1954).
The Body Snatchers, Jack Finney (1955).
The Andromeda Strain, Michael Crichton (1969).
Outbreak, Robin Cook (1987).
Contagion, Robin Cook (1995).
Ensaio sobre a cegueira, José Saramago (1995).
 Saga *Autumn*, David Moody (2001); *Autumn: The City* (2003), *Autumn: Purification* (2004), *Autumn: The Human Condition* (2005), *Autumn: Disintegration* (2011) y *Autumn: Aftermath* (2012).
Cell, Stephen King (2006).
The Zombie Survival Guide, Max Brooks (2004).
World War Z. An Oral History of Zombie War, Max Brooks (2006).
 Saga *Apocalipsis Z*, Manel Loureiro (2007); *Apocalipsis Z. Los días oscuros* (2010), *Apocalipsis Z. La ira de los justos* (2011).
The Zombies Autopsies. Secret Notebook from the Apocalypse, Steven C. Schlozman (2011).

Narrativa cinematográfica o televisiva

- Panic in the Streets* (1950), Elia Kazan (EE. UU).
Invasion of the Body Snatchers (1956), Don Siegel (EE. UU.).
L'ultimo uomo della Terra (1964), Ubaldo Ragona (Italia/ EE. UU).
Night of the Living Dead (1968), George A. Romero (EE. UU).
The Crazies (1973), George A. Romero (EE. UU).
Survivors (1975–1977), serie televisiva producida por la BBC. Guión de Terry Nation.
Dawn of the Dead (1978), George A. Romero (EE. UU).
Apocalipsis caníbal (Virus) (1980), Bruno Mattei y Claudio Fragasso (Italia/España).
Day of the Dead (1985), George A. Romero (EE. UU).
Outbreak (1995), Wolfgang Petersen (EE. UU).
28 Days Later (2002), Daniel Boyle (Reino Unido).
 Saga *Resident Evil* (2002), Paul W. S. Anderson. *Resident Evil: Apocalypse* (2004), Alexander Witt. *Resident Evil: Extinction* (2007), Russell Mulcahy. *Resident Evil: Afterlife* (2010), Paul W. S. Anderson. *Resident Evil: Retribution* (2012), Paul W. S. Anderson (EE. UU./Reino Unido/Alemania/Australia/Canadá). Adaptación del videojuego homónimo.
Dawn of the Dead (2004), Zack Snyder (EE. UU.). Adaptación de la película homónima dirigida por George A. Romero en 1978.
Dead Meat (2004), Conor McMahon (Irlanda).

² Para una revisión específica de la filmografía, series de televisión, videojuegos, novelas y relatos, así como páginas Web, de temática zombi hasta 2011, cf. Fernández Gonzalo (2011: 205-209).

- Shaun of the Dead* (2004), Edgar Wright (Reino Unido).
- SARS Wars. Bangkok Zombies Crisis* (2004), Taweewat Wantha (Tailandia).
- Doom* (2005), Andrzej Bartkowiak (Reino Unido/Republica Checa/Alemania/EE. UU.).
Adaptación de la saga de videojuegos homónima.
- Dead Men Walking* (2005), Peter Mervis (EE. UU.).
- Fido* (2006), Andrew Currie (Canadá).
- Land of the Dead* (2005), George A. Romero (Canadá/Francia/EE. UU.).
- The Zombie Diaries* (2006), Michael Bartlett y Kevin Gates (Reino Unido).
- Diary of the Dead* (2007), George A. Romero (EE. UU.).
- I Am Legend* (2007), Francis Lawrence (EE. UU.).
- The Signal* (2007), David Bruckner, Dan Bush y Jacob Gentry (EE. UU.).
- Barricada* (2007), Joe Vargas y Vance McLean Ball (Puerto Rico).
- [Rec]* (2007), Jaume Balagueró y Paco Plaza (España).
- Dorm of the Dead* (2007), Donald Farmer (EE. UU.).
- Plane Dead* (2007), Scott Thomas (EE. UU.).
- 28 weeks later* (2007), Juan Carlos Fresnadillo (Reino Unido).
- Blindness* (2008), Fernando Meirelles (Brasil/Canadá/Japón).
- Doomsday* (2008), Neil Marshall (Reino Unido/ EE. UU.).
- Colin* (2008), Marc Price (Reino Unido).
- Dead Country* (2008) Andrew Merkelbach (Australia). *The Dead Outside* (2008), Kerry Anne Mullaney (Reino Unido).
- The Happening* (2008), M. Night Shyamalan (EE. UU.).
- Last of the Living* (2008), Logan McMillan (Nueva Zelanda).
- Pontypool* (2008), Bruce McDonald (Canadá).
- Survivors* (2008–2010); serie televisiva producida por la BBC (Reino Unido).
Adaptación de la serie homónima emitida entre 1975 y 1978.
- Virus undead* (2008), Wolf Wolff (Alemania).
- Carriers* (2009), David Pastor y Álex Pastor (EE. UU.).
- Zombieland* (2009), Ruben Fleisher (EE. UU.).
- [Rec²]* (2009), Jaume Balagueró y Paco Plaza (España).
- Autumn* (2009), Steven Rumbelow (Canadá).
- La Horde* (2009), Yannick Dahn y Benjamin Rocher (Francia).
- Silent Night, Zombie Night* (2009), Sean Cain (EE. UU.).
- The Crazies* (2010), Breck Eisner (EE. UU.). Adaptación de la película homónima dirigida por George A. Romero en 1973.
- The Walking Dead* (iniciada en 2010), serie televisiva de la productora AMC. Guión de Robert Kirkman (EE. UU.). Adaptación de la serie de cómic homónima cuyo primer número se publicó en 2003.
- [Rec]³: Génesis* (2012), Paco Plaza (España).
- World War Z* (2013), Marc Forster (EE. UU.)

Obras citadas

- Beck, U. *World Risk Society*. Cambridge: Polity Press, 1998.
- Beisecker, D. "Me muero por hacer de zombi empanado." En VV. AA. eds. *The Walking Dead. Apocalipsis zombi ya*. Madrid: Errata Naturae, 2012. 13-38.
- Brooks, M. *Guerra Mundial Z. Una historia oral de la guerra zombi*. Barcelona: Almuzara, 2008.
- Carabias Martín, F. "La amenaza de las plagas: *Pánico en las calles* (1950)." *Revista de Medicina y Cine* 2 (2006): 89-95.
- Carroll, N. *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Madrid: A. Machado Libros, 2005.
- Ceccarelli, L. "Los valores científicos y el estallido cinematográfico de los zombis. La ciencia en la narrativa de ficción." *Mètode. Science Studies Journal* 86 (2015): 47-53.
- Fernández Gonzalo, J. *Filosofía zombi*. Barcelona: Anagrama, 2011.
- Foertsch, J. *Enemies within. The Cold War and the AIDS crisis in literature, film, and culture*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001.
- Fuentes, Á. "El camino del zombi." En VV. AA. eds. *The Walking Dead. Apocalipsis zombi ya*. Madrid: Errata Naturae, 2012. 179-191.
- García, S. "*The Walking Dead*, el cómic. Un valle de lágrimas." En VV. AA. *The Walking Dead. Apocalipsis zombi ya*. Madrid: Errata Naturae, 2012. 111-143.
- Genette, G. *Figuras. III*. Barcelona: Lumen, 1989.
- Lupton, D. *Medicine as Culture. Illness, Disease and the Body in Western Societies* (2a ed.). London: SAGE, 2003 [1994].
- Martín Alegre, S. "La debilitada posición de la ciencia ficción literaria: tensiones entre la pantalla y la página." En A. Cortijo, G. López & A. Altarriba eds. *La ciencia-ficción en los discursos culturales y medios de expresión contemporáneos*. Valencia: Universitat de València, 2009. 193-206.
- Martínez Lucena, J. "Hermenéutica de la narrativa del no-muerto: Frankenstein, Hyde, Drácula y el zombi." *Pensamiento y Cultura* 11 (2) (2009): 237-261.
- . *Vampiros y zombis posmodernos. La revolución de los hijos de la muerte*. Barcelona: Gedisa, 2010.
- Nerlich, B. "War on foot and mouth disease in the UK, 2001: Towards a cultural understanding of agriculture." *Agriculture and Human Values* 21 (1) (2004): 15-25.
- Nespereira García, J. "Narrativa epidémica. La construcción social de las crisis sanitarias en la ficción literaria." *Tonos digital* 28 (2015).
- Ostherr, K. *Cinematic prophylaxis. Globalization and contagion in the discourse of world health*. Durham/London: Duke University Press, 2005.
- Pérez Rufi, J. P. (2009). "Apocalipsis Zombi: virus y fin del mundo en el cine norteamericano." En J. Jiménez Varea ed. *The End. El Apocalipsis en la pantalla*. Madrid: Fragua, 2009. 175-209.
- Semir, V. de & G. Revuelta. *Informe Quiral 2009. Medicina, comunicación y sociedad*. Barcelona: Observatori de la Comunicació Científica. Universitat Pompeu Fabra, 2010.
- Stibbe, A. "Metaphor and the media: The case of *Outbreak*." *The Journal of Media Psychology* 4 (2) (1999): 1-6.
- Welchman, J. C. ed. *The aesthetics of risk*. Zurich: JRP-Rigier, 2008.