


Bioética en el posapocalipsis zombi en la película *Guerra Mundial Z*

Danghelly Giovanna Zúñiga Reyes 

¹Observatorio de Asuntos de Género y Diversidades, Universidad del Rosario, Bogotá, Colombia

Resumen

Propósito/Contexto. Este artículo se propone discutir dos debates éticos. El primero sobre la relativización de las nociones de vida, enfermedad y tratamiento; el segundo sobre la garantía de los derechos de los individuos en un contexto de incertidumbre global, en la película *Guerra Mundial Z*.

Metodología/Enfoque. Para analizar esta película se optó por la estrategia metodológica del análisis del discurso multimodal propuesto por Bo, que se realiza a partir de tres planos: el plano del contexto cultural, en donde se ubica la ideología y el género; el plano del contexto situacional, en donde se ubica la construcción de sentido a través del discurso; y el plano del significado de la imagen.

Resultados/Hallazgos. En esta investigación se encontró que el debate ético sobre la noción de vida, enfermedad y tratamiento se enfrenta a una actualización del concepto «vida» y de las estrategias de sobrevivencia a partir de la deshumanización del contagiado.

Discusión/Conclusiones/Contribuciones. *Guerra Mundial Z* expone las acciones de sobrevivencia de la humanidad, en un contexto de incertidumbre global. Ese contexto lleva a deshumanizar a los infectados para justificar las acciones en su contra y al ejercicio de la razón instrumental para garantizar la protección individual.

Palabras clave: dilemas morales, vida, bioética, zombi, derechos humanos, enfermedad, deshumanización, películas cinematográficas.



Autor de correspondencia

1. Danghelly Giovanna Zúñiga Reyes, Carrera 6 No. 12C-13 Of. 509, Observatorio de Asuntos de Género y Diversidades, Universidad del Rosario, Bogotá, Colombia. Correo-e: danghelly.zuniga@urosario.edu.co



Historia del artículo

Recibido: 02 de diciembre, 2020

Evaluado: 11 de agosto, 2021

Aprobado: 23 de noviembre, 2021

Publicado: 13 de diciembre, 2021



Cómo citar este artículo

Zúñiga Reyes, Danghelly Giovanna. 2021. "Bioética en el posapocalipsis zombi en la película *Guerra Mundial Z*." *Revista Colombiana de Bioética* 16, no. 1: e3296. <https://doi.org/10.18270/rcb.v16i1.3296>



Bioethics in the zombie post-apocalypse in the movie World War Z

Abstract

Purpose / Context: This article aims to discuss two ethical debates, the first on the relativization of the notions of life, disease, and treatment and the second on guaranteeing the rights of individuals in a context of global uncertainty in the film World War Z.

Methodology / Approach: To analyze this film, the methodological strategy of multimodal discourse analysis proposed by (Bo 2018) raises the analysis from three levels: the level of the cultural context where ideology and gender are located; the plane of the situational context where the construction of meaning is located through discourse and the plane of the meaning of the image.

Results / Findings: In this research, it was found that the ethical debate on the notion of life, disease, and treatment faces an update of the concept of "life" and of the survival strategies based on the dehumanization of the infected person.

Discussion / Conclusions / Contributions: World War Z exposes the survival actions of humanity in a new reality of global uncertainty that leads to the dehumanization of the infected to justify the actions against them and the exercise of instrumental reason to guarantee individual protection.

Keywords: moral dilemmas, life, bioethics, zombie, human rights, disease, dehumanization, motion pictures

Bioética no zumbi pós-apocalipse do filme Guerra Mundial Z

Resumo

Objetivo / Contexto: Este artigo tem como objetivo discutir dois debates éticos, o primeiro sobre a relativização das noções de vida, doença e tratamento e o segundo sobre a garantia dos direitos dos indivíduos em um contexto de incerteza global no filme World War Z.

Metodologia / Abordagem: Para analisar este filme, optou-se pela estratégia metodológica da análise do discurso multimodal proposta por (Bo 2018), que levanta a análise a partir de três níveis: o nível do contexto cultural onde se situam a ideologia e o gênero; o plano do contexto situacional onde se localiza a construção do sentido através do discurso e o plano do sentido da imagem.

Resultados / Achados: Nesta pesquisa constatou-se que o debate ético sobre a noção de vida, doença e tratamento enfrenta uma atualização do conceito de "vida" e das estratégias de sobrevivência a partir da desumanização da pessoa infectada.

Discussão / Conclusões / Contribuições: A Guerra Mundial Z expõe as ações de sobrevivência da humanidade em uma nova realidade de incerteza global que leva à desumanização dos infectados para justificar as ações contra eles e ao exercício da razão instrumental para garantir a proteção individual.

Palavras-chave: dilemas morais, vida, bioética, zumbi, Direitos Humanos, Desumanização, Doença, Filmes Cinematográficos

Introducción

El cine de zombis ha sido catalogado como un subgénero del cine de terror. Catalogado primero como cine serie B, cine hecho con bajo presupuesto, pero luego fue consolidándose como un subgénero relevante con el éxito de la película “Night of the Living Dead” dirigida por George A. Romero, estrenada en cines en 1968 (Romero 1968); su versión en color fue dirigida por Tom Savini y estrenada en 1990 (Savini 1990). Desde entonces, la representación de la amenaza zombi se da por la combinación de factores como la magnitud de la amenaza (hordas de zombis) a lo que se une la incapacidad de contener la expansión de la enfermedad (en forma de virus o de sustancia química) y la voracidad de los ataques contra la población.

Guerra Mundial Z es una película que pone en escena la novela de horror apocalíptico de Max Brooks titulada *Guerra mundial Z: una historia oral de la guerra zombi* publicada en 2006 (Brooks 2006). El relato de la novela es narrado con la estructura de entrevistas y describe los cambios que ocurrieron cuando la humanidad se enfrentó a la plaga zombi. En la novela se explora tanto el primer encuentro con la plaga zombi como el proceso de confrontación y luego los cambios que se dieron en un contexto posapocalíptico, permitiéndole al autor exponer conflictos internacionales por el poder, la fragilidad de los gobiernos, la corrupción, la racionalidad de la humanidad en medio del conflicto y las interacciones de solidaridad que les permiten sobrevivir.

La película *Guerra Mundial Z* se estrenó en 2013 (Forster 2013). Vincula principalmente los géneros del cine de terror zombi y del cine de ciencia ficción apocalíptica. En esta película se relata el viaje de Gerry Lane, investigador retirado de las Naciones Unidas, en su tránsito primero por salvar a su familia, luego en su travesía para identificar al paciente 0 y encontrar una vacuna y, por último, el reencuentro con su familia. En este recorrido deberá pasar por Filadelfia, la costa de Nueva York, Corea del Sur, Jerusalén, Cardiff (Gales) y Freeport (Nueva Escocia). Gerry ejemplifica la voluntad de saber basada en el discurso científico, tal como lo señala Foucault (2011). La motivación de su labor es salvar a los no contagiados por el virus zombi, grupo en el cual se incluye su familia. Durante el viaje tratará de mantenerse a salvo, lograr identificar la cura y así salvar a la humanidad. En este viaje se encuentra con otros líderes que han establecido mecanismos para la sobrevivencia de quienes están a su cargo, como Jurgen Warmbrunn, líder del Mossad, quien ha logrado que judíos y palestinos trabajen juntos en Israel, protegiendo Jerusalén. Gerry llegará al centro de investigación de la Organización Mundial de la Salud en Cardiff y contribuirá a la prueba de la hipótesis de que es necesario enfermarse para pasar desapercibido frente a los zombis; luego regresará con su familia que está en Freeport. La película *Guerra Mundial Z* recolectó en 2013, entre el 21 de junio (fecha de su lanzamiento) y el 10 de octubre, un total de \$540.007.876 dólares en el mundo, según el sitio Box Office Mojo¹. Si bien la película y el libro en el cual se basa no son iguales, evidencian un marco de análisis para comprender el éxito de este subgénero.

A este hilo narrativo zombi creado por Brooks se suman *The Zombie Survival Guide* (Brooks 2003), *The Zombie Survival Guide: Recorded Attacks* (Brooks 2009) y una aplicación móvil *Zombie Survival Guide Scanner*. *The Zombie Survival Guide* es una guía de supervivencia en la cual se explica detalladamente cómo sobrevivir frente al ataque zombi, tácticas de defensa y ataque y cómo adaptarse a las condiciones de la nueva supervivencia. En la novela gráfica *The Zombie Survival Guide: Recorded Attacks* se presentan los principales ataques zombis a la humanidad en la forma de relato histórico ficcionado. La

1 <http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=worldwarz.htm>

aplicación móvil *Zombie Survival Guide Scanner*, disponible para iOS y Android, escanea un rostro humano y luego presenta la imagen escaneada con los rasgos que tendría si fuera un zombi.

Guerra Mundial Z es un buen ejemplo de los desafíos y debates éticos a los que se enfrenta la sociedad ante una amenaza masiva que se genera por el contagio de la población por un virus, en este caso un virus zombi. En este artículo se analizan dos dilemas éticos a los que se enfrenta la humanidad. El primer dilema es la relativización de las nociones de vida, enfermedad y tratamiento. En este dilema ético el cuestionamiento recae sobre la definición de la vida misma, no en vano la misma definición de zombi como «muerto viviente» expone la relativización de la noción de vida: ¿están vivos aquellos que están infectados por el virus zombi?; la noción de enfermedad: ¿están enfermos los infectados o son una nueva rama de la evolución humana?; y la noción de tratamiento: ¿es viable el ejercicio tradicional de tratamiento a una infección? El segundo dilema gira alrededor de la garantía de los derechos de los individuos en un contexto de incertidumbre. La inclusión en la sociedad de todas las personas, sin distinción alguna, implica así mismo la protección y la garantía de sus derechos. En el caso de *Guerra Mundial Z*, ¿cuáles son los derechos que deben primar en su protección?, ¿los derechos de los no infectados? Esta reflexión se enmarca desde la bioética al poner sobre el tapete la discusión por el respeto de la dignidad humana y la protección de los derechos humanos en un contexto de incertidumbre global. El éxito de las series y películas que tratan el tema zombi son un indicador del papel que juegan en la cultura popular y del diálogo que se establece entre el respeto por la dignidad humana, los derechos humanos y las libertades fundamentales (UNESCO 2006), en un contexto de incertidumbre global.

Metodología

Para alcanzar el objetivo de la investigación se aplicó el análisis del discurso multimodal, que se refiere al análisis de diferentes modos semióticos, en un discurso que permite integrar significados representativos, interactivos y textuales brindados por varios elementos que trabajan juntos para construir un discurso completo (Bo 2018, 132). El análisis del discurso multimodal puede realizarse de diferentes maneras considerando que vincula análisis de contenido, análisis de la conversación y análisis semiótico social (Bo 2018, 133), por lo cual se pueden elegir diferentes aristas para abordar el análisis de un producto cultural. El análisis del discurso multimodal parte del hecho de que un producto cultural construye un discurso gracias a la vinculación de otros recursos que le permiten construir significado (Bo 2018, 133).

Para el análisis de la película *Guerra Mundial Z* se partió del análisis del discurso multimodal propuesto por Bo (2018) a partir de la perspectiva de dos planos de contexto: el cultural y el situacional y el plano del significado de la imagen. En el plano del contexto cultural se ubicó la ideología y el género (Bo 2018, 135); el segundo plano, el contexto situacional, se construyó principalmente alrededor del discurso de deshumanización; los diálogos del protagonista son la clave en este plano (Bo 2018, 135). En el plano del significado de la imagen confluyen el significado representativo, el interactivo y compositivo (Bishop 2009, 17); esto se hizo explícito en la composición de imágenes que contrastan las nociones de infectados y no infectados.

Se identificaron dos grandes dilemas éticos en la película: la garantía de los derechos en un contexto de incertidumbre y la relativización de las nociones de la vida, enfermedad y tratamiento que son analizados en el contexto de la bioética. El análisis del discurso multimodal propuesto por Bo (2018) le permite a la bioética explorar un producto cultural, como una película, en diferentes niveles porque vincula la imagen con el sonido y los recursos simbóli-

cos que se narran, entre otros, porque el discurso visual está vinculado a un proceso de creación de significado más complejo gracias a la multialfabetización de la audiencia en un contexto complejo de relación de los humanos con el «otro», «zombi», «enfermo» e «infectado».

Discusión

Relativización de la noción de vida, enfermedad y tratamiento

Las primeras escenas de la película introducen a la audiencia en la vida tranquila de una familia estadounidense blanca, heterosexual, con dos hijas, que llevan su cotidianidad en la rutina diaria de un día laboral y de estudio. Ya hay algunos esbozos de los cambios que se avecinan con algunos reportes noticiosos que llaman la atención del protagonista Gerry Lane. El informe de un brote de gripa aviar en el que el virus ha mutado para que se pueda dar la transmisión de hombre a hombre hace parte de las amenazas que enfrenta el medio ambiente en el mundo contemporáneo y que se mezclan con el informe del noticiero matutino, en la televisión de la familia Lane. Así, en el informativo, se intuye una relación entre el incremento del CO₂ con el cambio del comportamiento animal y con el virus. Los reportes informativos de comportamientos extraños de la población, que trata de contener la policía, son acompañados por la alerta de nivel 6 emitida por la Organización Mundial de la Salud (OMS) a los gobiernos por la gripa aviar y por la recomendación de la ONU de restringir los viajes debido al incremento exponencial de los casos reconocidos, en el mundo entero, de una enfermedad de la cual aún no se tiene referencia.

De la protección del hogar, la familia Lane pasa al auto familiar, su segundo contenedor, y se inicia el viaje en medio de la transformación de la rutinaria vida diaria a la destrucción en las calles de la ciudad. Esta idea de transición del orden al desorden se fortalece con la presentación de un típico atasco vial, que en principio puede ser normal, pero deja de serlo en la medida en que la intensidad del sonido de las sirenas de alerta de la policía y los servicios médicos se hacen más fuertes y los helicópteros pasan con mayor frecuencia. En pocos segundos la imagen de un atasco vial, en una ciudad ordenada, se transforma por la imagen del primer ataque masivo zombi. Aquí se entremezclan el plano de análisis contextual y el plano del significado de la imagen (Bo 2018, 135). El orden se rompe visualmente, siempre presentado en la película por el ataque masivo de zombis, que es el ataque de la horda que destruye todo a su paso.

Lo conocido se desvanece, pero aun así se busca reestablecer el orden, construir ese lugar seguro en el cual organizar de nuevo las certezas diarias. Este sería el marco de la ficción posapocalíptica en la cual se relata un pasado preapocalíptico a través de un evento cataclísmico (o serie de eventos) que culmina en un orden mundial completamente nuevo: el posapocalipsis. Durante esta transición de preapocalipsis al posapocalipsis, el paisaje y la geografía del mundo cambian drásticamente: por lo general de una normalidad urbana reconocible a una extraña naturaleza salvaje (Skult 2015, 104).

La película *Guerra Mundial Z* (Forster 2013) presenta la experiencia vital de la pérdida de control sobre las condiciones urbanas de la vida cotidiana, por el ataque masivo de zombis, y a través de una realidad en la que:

1. La población zombi crece masivamente al infectar a los humanos a través de la mordida y transmisión de un virus.
2. La infección se da en forma de pandemia en todos los niveles territoriales (local, nacional, global) y en todos los espacios de control público y privado (ejército, policía, presidencia, senado, servicios de salud, etcétera).

3. Las estructuras de los gobiernos locales y nacionales se diluyeron.
4. Los funcionarios de los gobiernos locales, nacionales o internacionales sobrevivientes están resguardados en centros de control que se encuentran en “zonas seguras” del ataque zombi.
5. Las instancias de gobierno internacional, representado por las Naciones Unidas, que cumplían un papel de mediadoras en la sociedad antes del ataque zombi, se convierten en las organizadoras junto con las Fuerzas Armadas de la autodefensa contra los zombis.
6. Los sobrevivientes en el mundo rural y urbano se organizan como autodefensas para defenderse de los zombis.
7. El principio que rige a las organizaciones civiles de autodefensas contra zombis es garantizar la sobrevivencia ante la incapacidad estatal de protegerlos.
8. No hay medios de comunicación informativos activos; eventualmente hay comunicaciones aisladas por radio. La telefonía satelital se mantiene.
9. Los recursos vitales como comida, medicamentos y combustible escasean o están agotados.

Al romperse la estabilidad de la vida social por el ataque masivo zombi en la película *Guerra Mundial Z* (Forster 2013), la humanidad se desestabiliza, pero a la vez se hace evidente que en la vida la incertidumbre es cotidiana. Aquí se presenta el segundo dilema ético de la película: la centralidad de la protección de la vida. Prima la protección de aquellos que no están infectados por sobre quienes están infectados; los infectados son nombrados como «muertos vivientes». Se da inicio así a la diferenciación entre quienes están o no infectados, quienes tienen vida como humanos y quienes no. En principio, los no infectados mantienen los recuerdos, la individualidad y pueden mantener el orden; ellos actuarían de acuerdo con lo que les dicta la razón y se les asignan cualidades de humanidad. Los infectados desarrollarían las cualidades negativas, en oposición a las que tendrían los no infectados: ellos olvidarían sus recuerdos (amnesia), se comportarían de acuerdo con el comportamiento de enjambre, actuarían desordenadamente, sus acciones están dirigidas por el instinto y caerían en la deshumanización (tabla 1).

Tabla 1. Cualidades de infectados versus no infectados

Infectados	No infectados
Desorden	Orden
Deshumanización	Humanidad
Amnesia	Memoria
Comportamiento de enjambre	Individualidad
Acciones dirigidas por el instinto	Acciones dirigidas por la razón y la deliberación

Fuente: elaboración propia.

Las prácticas tradicionales para aislar a la enfermedad y a los enfermos se fracturan en *Guerra Mundial Z*. Los rituales de diagnóstico y aislamiento requieren un soporte de formas institucionales y de personal investido por el saber médico único que ya no son viables en el ataque masivo zombi. La enfermedad es evidente porque el enfermo se ha convertido en un «otro deshumanizado» y el diagnóstico está dado por el comportamiento zombi. El reconocimiento del «otro» enfermo sólo es difuso en los primeros segundos del contagio, cuando el virus comienza a esparcirse en la sangre del nuevo huésped.

La estrategia del encierro y aislamiento de los enfermos para proteger a los sanos no funciona en un ataque masivo zombi. Es imposible el encierro de los zombis por su cantidad y por su capacidad depredadora. En esa medida el encierro sólo garantiza por corto tiempo la sobrevivencia de los no infectados, pues los que tienen algún tipo de enfermedad o discapacidad no son perseguidos por los zombis. La ambigüedad de la salvación, que se cristaliza en el hecho de que enfermarse es la mejor vacuna contra el virus zombi, es necesario aparentar estar enfermo para sobrevivir. Los zombis persiguen a los humanos sanos porque en ellos el virus puede vivir y pasan por alto a los enfermos.

Todo el ambiente de la decisión del tratamiento está marcado por la incertidumbre y la improbabilidad de detener la amenaza zombi. Recorriendo el camino hacia una posible cura, Gerry Lane decanta su propuesta de una cura total por un «camuflaje» que hace lucir a los no infectados como enfermos para que no sean atacados por los infectados. Nadie está a salvo, no se es inmune a convertirse en zombi. La súbita igualdad ante el ataque zombi sólo se fractura frente a los enfermos, a los no sanos, a los que sufrieron la exclusión por esa misma condición. Así como la máxima que expresa Gerry al padre de familia brasileiro: el movimiento es vida; con el ataque zombi, la enfermedad es vida. El doctor Andrew Fassbach recoge esta idea en su reflexión: «la madre naturaleza es una asesina serial, deja migajas, pistas, tal vez el aspecto más brutal del virus resulta ser la grieta en su armadura. Le encanta disfrazar las debilidades como fortalezas» (Forster 2013). La respuesta humana a los depredadores zombis fue una respuesta biológica, una respuesta organizada manteniendo la relación biológica con el virus. Se sigue un patrón dado en la paz «las manipulaciones bioquímicas que refuerzan la estabilidad política, el orden social y el crecimiento económico se permiten e incluso se fomentan... Las manipulaciones que amenazan la estabilidad y el crecimiento se prohíben» (Harari 2018, 53). No se usaron robots en el enfrentamiento y queda claro, a lo largo de la película, que el problema no se solucionará por la vía militar sino por la vía médica: infectar a la población con enfermedades que actúan como vacuna ante el virus zombi porque militarmente los zombis son más.

La narración se basa en el seguimiento al ejercicio diagnóstico que hace Gerry Lane en un viaje en el que va identificando los síntomas, los posibles tratamientos, las causas de la infección, las consecuencias de la infección en los humanos. Gerry Lane busca una explicación racional de las causas de la infección para brindar una recomendación sobre el posible tratamiento adecuado para responder a una amenaza global; lleva a cabo la investigación recorriendo el camino para identificar al paciente cero en Corea del Sur, escucha las opiniones de sus colegas y se debate entre el dilema ético de proteger a toda costa a los no infectados y eliminar a los infectados. En el camino del diagnóstico Gerry identifica, en el laboratorio de la Organización Mundial de la Salud (OMS, WHO en inglés), que los zombis entran en estado de letargo cuando no tienen estímulos o no perciben que una persona sana no infectada se acerca. La práctica de la razón médica se ha minimizado en la medida en que queda rezagado a los pocos centros de conocimiento que sobreviven a los ataques zombi y que exista el interés de aplicar el conocimiento científico al alcance y ejercer la práctica médica para proteger a los infectados y no infectados por el virus zombi.

Deshumanización del infectado en la transformación de las nociones de enfermedad y tratamiento

El discurso de la deshumanización se cristaliza en el segundo plano de análisis, el del contexto situacional, y se vincula a la transformación de las nociones de enfermedad y tratamiento. En el ataque masivo zombi el virus lleva a la deshumanización del individuo contagiado. La relación de solidaridad con esa víctima se pierde porque ya es presa de su

punción por infectar a los no infectados y su capacidad de cuidar de sí se ha perdido. Según Foucault «el que cuidaba de sí mismo como es debido se encontraba, precisamente por eso, en condiciones de conducirse como se debe en relación con los otros y para con los otros» (Foucault 2010, 1033). Esto es algo que el infectado, el zombi, ya no puede hacer. La solución, infectarse de una enfermedad para pasar desapercibido frente a los zombis, no lleva a la humanización de la víctima del virus zombi. Simplemente le permite a los no infectados mantener su humanidad y contener la amenaza. En esa posibilidad de cuidar de sí y de cuidar a los otros, se encuentra el corazón de la humanización en la película Guerra Mundial Z. Los contagiados, los infectados, pierden sus derechos como pacientes ante una sociedad que no puede protegerlos de sí mismos y del daño que están infringiendo a la sociedad. El virus es presentado como el resultado de la transgresión humana de los espacios naturales.

Los lazos primarios de la familia, necesarios para sobrevivir en la sociedad preapocalipsis zombi, se rompen, además, por la deshumanización que implica el contagio. Uno de los doctores de la Organización Mundial de la Salud (World Health Organization, WHO, en inglés) del Centro de Investigación en Cardiff es quién hace la mejor descripción de esa deshumanización en uno de los diálogos que sostiene con Gerry:

Gerry: créame cuando le digo que no están a salvo

W.H.O Doctor: entiendo lo que siente, de verdad

Gerry: ¿lo entiende?

W.H.O Doctor: sí

Gerry: ¿sí?

W.H.O Doctor: sí

Gerry: ¿tiene familia?

W.H.O Doctor: no

Gerry: entonces es imposible que entienda, ¿verdad?

W.H.O Doctor: señor, perdí a mi hijo y esposa en Roma... o más bien, yo perdí a mi único y amado hijo a manos de un monstruo que antes había sido mi esposa (Forster 2013)

Así que el «otro» ya no es alguien lejano, desconocido. Al contrario, alguien cercano se había convertido en «otro», en un monstruo que no actuaba racionalmente, que había olvidado el pasado vivido conjuntamente y el futuro que había proyectado con la familia. Ese «otro» había dejado de ser un individuo único para convertirse en uno más en la horda de los otros, desordenada y brutal. De esa manera la amenaza zombi se había apropiado de la:

Capacidad de convertir el referente humano seguro, reconocible en algo desconocido, temible, peligroso e indiferenciado: esto es evidente en el aspecto mismo del zombi como un cuerpo revivido desprovisto de identidad, personalidad o alma, interesado solo en matar y consumir, la mayoría de las veces forma parte de una «horda» o «enjambre»² (Skult 2015, 108).

2 Traducción propia.

Aparece así el bárbaro que amenaza permanentemente a la civilización (Skult 2015, 109). La horda destruye la jerarquía y le da un nuevo sentido a la segregación. Destruye la jerarquía como parte de la tecnología de poder que garantizaba el ejercicio del poder estatal (Foucault 2011). Surge un virus que transforma en zombis a los humanos. La transmisión de la enfermedad destructora se da a través de la mordedura de los zombis a los humanos sanos, no contaminados. La deshumanización se da por la pérdida de las particularidades del individuo al ser contagiado por el virus; deja de comportarse como un individuo único conocido para convertirse en uno más de la masa zombi, que actúa irreflexivamente ante un estímulo, con el hambre voraz que le lleva a morder a otros, contagiarlos y a la vez devorarlos. Sólo es posible eliminarlos al destruir su cerebro. Si esto no se logra seguirán atacando a los no infectados que estén sanos. Los infectados por el virus zombi se caracterizan por la pérdida de autonomía, autodeterminación y autogobierno. Dejan de ser dueños de sus actos, dueños de sí y de su relación con su entorno; el virus zombi altera la vida y la muerte.

Los infectados pierden el control de sus cuerpos por la acción del virus, a su vez, en la situación de pánico generalizado pierden el derecho a ser tratados como pacientes; sus cuerpos se convierten en cuerpos sobre los cuales se actúa sin su consentimiento para salvarlos o para aniquilarlos. Como ejemplo de salvación en *Guerra Mundial Z*, se presenta la amputación de la mano izquierda de Segen en Jerusalén. Gerry Lane no le consulta a Segen, sólo actúa en un intento de salvarla antes de que el virus se expanda a todo el cuerpo. Gerry toma una decisión que no sabía si funcionaría, pero con algunas nociones de medicina cura a Segen y comprueba que evitó la infección.

Garantía de los derechos en un contexto de incertidumbre

El 16 de mayo de 2011, el Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades de Estados Unidos (CDC) publicó el artículo *Preparedness 101: Zombie Apocalypse* (Khan 2011) que brinda consejos sobre cómo prepararse para sobrevivir a una invasión zombi, que en realidad se puede aplicar a cualquier emergencia. El primer paso del plan de emergencia es: «identifique los tipos de emergencias que son posibles en su área. Además de un apocalipsis zombi, esto puede incluir inundaciones, tornados o terremotos. Si no está seguro, comuníquese con la delegación de la Cruz Roja local para obtener más información». La estrategia que tomó el CDC para promover una cultura de la prevención y de la identificación de los diferentes tipos de emergencia en Estados Unidos es una evidencia del éxito del subgénero «apocalipsis zombi», vinculado al subgénero cinematográfico cine zombi. Esta estrategia es ejemplo de la forma de actuación del primer plano de análisis, el plano del contexto cultural en el cual toman lugar la ideología y el género (Bo 2018, 135).

La serie de televisión *The Walking Dead* (Nicotero et al. 2010), en octubre de 2019 comenzó la emisión de la décima temporada al aire, en el canal AMC. La serie subproducto de *The Walking Dead*, *Fear The Walking Dead* (Satrazemis et al. 2015), tuvo 10 millones de espectadores, en vivo, el día del estreno de su primer capítulo³. Aunque fue disminuyendo en las siguientes temporadas, es un indicativo importante de las razones del éxito de este subgénero. Weiser (2015) presenta las siguientes características para explicar este éxito:

1. Actualmente están disfrutando de un lugar en el foco cultural.
2. Encarnan la pérdida de voluntad y la falta de poder que se produce en tantas situaciones que los humanos temen y la mayoría odian.

3 <https://www.forbes.com/sites/brandonkatz/2016/09/07/by-the-numbers-the-walking-dead-vs-fear-the-walking-dead/>

3. Son metáforas notablemente flexibles que se destacan como símbolos de males sociales tan dispares como las pandemias virales, los males de la tecnología y el caos que amenaza con tomar el relevo frente el colapso de la política.

Jacobsen y Tester (2014) complementan las explicaciones anteriores sobre el éxito de las series y películas del género «zombi», que se puede aplicar también al subgénero «apocalipsis zombi», desde la reflexión sociológica «porque tienen que ver o proporcionan una compensación frente a las experiencias de la vida diaria»:

Las historias que más éxito tienen son las que conectan con las ansiedades, las esperanzas y las aspiraciones más generales, pero también más particulares desde el punto de vista de la experiencia (Jacobsen y Tester 2014, 17).

Para Max Brooks, autor de la novela *Guerra Mundial Z*, en la cual se inspiró la película del mismo nombre, los zombis:

Reflejan nuestras muy reales ansiedades de estos tiempos de locura. Una historia de zombis les da a las personas una lente ficticia para ver los problemas reales del mundo. Puedes lidiar con el colapso social, el hambre, las enfermedades, el caos en las calles, pero mientras el catalizador para todos ellos sea un zombi, aún puedes dormir (Brooks citado por (McIntyre 2011)⁴.

Para George A. Romero, director de la icónica película zombi que inició un nuevo capítulo del subgénero zombi, *Night of the Living Dead* (Romero 1968), el apocalipsis zombi representa «un cambio global de algún tipo. Y las historias tratan sobre cómo las personas responden o no responden a esta»⁵ (McConnell citado por Morrissette 2014, 1).

Del trabajo de Giroux (2011) podemos extraer una explicación del interés en incremento de las audiencias en los productos culturales de los zombis, mucho más centrada en la vida política y social contemporáneas. Giroux (2011, 33) argumenta que la política zombi rechaza el Estado de bienestar y promueve un Estado híbrido entre uno corporativo y uno castigador. En este contexto de Estado, Giroux (2011) no identifica la vulnerabilidad de las redes de seguridad sociales como un camino para la fortaleza. Por el contrario, su construcción las identifica como una debilidad, como un signo de que todos somos responsables de nosotros mismos y de que la guerra de todos contra todo se constituye en un elemento seductor como espectáculo. Giroux (2011, 35) caracteriza esta política zombi con la directriz de redistribuir la riqueza hacia arriba, lo que produce niveles de desigualdad desconocidos, mientras el poder corporativo se consolida velozmente. Harvey (2005 citado por Giroux 2011, 35) se refiere a este rasgo distintivo de la política zombi como «acumulación por despojo», que se caracteriza por la privatización y la mercantilización. La imaginación del desastre vincula tanto a zombis como a vampiros «son tanto síntomas como representaciones de la naturaleza depredadora del capitalismo y su lógica de explotación y deshumanización» (Liénard-Yeterian and Soltysik Monnet 2015, 3)⁶.

En el contexto cultural la película *Guerra Mundial Z* (Forster 2013) ejemplifica algunas de las preocupaciones del mundo contemporáneo. El miedo a la incapacidad de luchar contra un enemigo invisible que destruye la humanidad de los individuos que contagia y el miedo a la destrucción del orden social, son desencadenados por un ataque global masivo zombi. La película presenta la transición entre el ataque masivo zombi y una re-

4 Traducción propia.

5 Traducción propia.

6 Traducción propia.

lativa estabilidad en la confrontación contra el virus. El ascenso del consumo de películas de terror, y entre ellas del subgénero zombi en Estados Unidos, es explicado por Bishop (2009) como el resultado de una larga trayectoria de expansión del miedo, la paranoia y el terror a la guerra (Bo 2018, 133). Desde los ataques del 11 de septiembre de 2001, Bishop (2009) identifica un renacimiento del subgénero de películas zombi. Esto podría explicar el creciente número de películas y series de terror y del subgénero zombi dispuestos en el circuito cultural desde entonces.

El contexto que plantea la narración en la película *Guerra Mundial Z* es de incertidumbre, en el cual la ciudadanía no tiene información suficiente para tomar decisiones y la protección de los no infectados lo están tomando los ciudadanos por la fuerza o las Fuerzas Armadas de los países en alianza con una organización supranacional como lo es la Organización de las Naciones Unidas (ONU). El objetivo central es proteger a los que continúan sin ser infectados. Si bien es posible disentir con las medidas implementadas por las Fuerzas Armadas, la deliberación es limitada; los argumentos están vinculados a razones de sobrevivencia.

La ONU, las Fuerzas Armadas y la ciudadanía, en general, actúan de forma defensiva para sobrevivir. Ante la amenaza zombi, los gobiernos se unen y hacen más fuerte a la ONU y al ejército, quienes tienen la fuerza de gobierno. Ante la imposibilidad de dominar el espacio, han creado la división estratégica del mundo de forma geoespacial en lugares seguros e inseguros (Skult 2015, 108). Esta división se basa en que para convertir a un lugar inseguro en seguro requiere la eliminación de la amenaza zombi (Skult 2015, 108). Sin embargo, en la película *Guerra Mundial Z* no hay lugares seguros; es sólo cuestión de tiempo para que la amenaza zombi llegue. Lo que se logra con la transmisión de enfermedades como vacuna contra los zombis es que los humanos pasen inadvertidos entre los ellos y así convivir en un mismo espacio, en distintos lugares, con un vecino detestable.

En este caso de apocalipsis zombi el movimiento es vida, pero el movimiento implica la adaptación. La negativa del padre de la familia brasileño de acompañar a Gerry Lane y su familia, los lleva a que sean contagiados por el virus. Es posible explicar la situación desde una perspectiva que podemos llamar conservadora y asegurar que su respuesta es resultado de su limitada apreciación de la situación. Sin embargo, si se considera el contexto hacia los migrantes encontramos otros elementos. Es una familia migrante que ha cumplido las normas permanentemente para garantizar su lugar en el nuevo espacio de migración. Están pagando el derecho de estar allí y por eso cumplen la orden del Departamento de Policía, que han escuchado en la radio, ante la amenaza: los ciudadanos deben quedarse en casa que, en principio, sería el espacio más seguro en el cual una familia puede estar porque desde allí sería posible defender, con toda la fuerza que sea necesaria, a la familia y detener al invasor bajo la noción «mi casa, mi castillo» (Skult 2015, 110).

El virus y sus contagiados no son contenidos por los límites tradicionales, no respetan fronteras. La ciudad ha caído, el vecindario ha caído, el espacio íntimo familiar de seguridad se ha desvanecido. Lo mismo ocurre con las fronteras nacionales. La primera acción político-militar que suele realizarse cuando hay una amenaza en el país vecino es el reforzamiento de las fronteras, para así tratar de garantizar la seguridad interna. Sin embargo, ante el ataque global masivo zombi, esto es imposible.

La garantía de los derechos fundamentales desaparece. Se instaura la ley marcial, los ejércitos toman el control de la seguridad en una relación de competencia y aniquilamiento. Los mandos militares compiten contra el tiempo en un intento de identificar una cura para eliminar la amenaza y mientras tanto optan por aniquilar a los infectados. Los mandos militares establecen una relación de cooperación con aquellos que tienen algún conocimiento que les permita llevar adelante su objetivo, los alejan de la amenaza

zombi, pero los reubicarán en cuanto les dejen de ser útiles. Los no infectados que no les son útiles a las Fuerzas Militares son reubicados porque consumen recursos que ellos necesitan en su lucha contra la amenaza zombi, los civiles pueden ser catalogados como pérdidas colaterales si su lucha es exitosa.

Sin embargo, el comportamiento de los infectados no se distancia mucho de los no infectados en las situaciones límite en las que la sobrevivencia del individuo es la punci6n de la acci6n. En *Guerra Mundial Z* se relatan estos rasgos de deshumanizaci6n de los no infectados, en casos como el intento de violaci6n de Karin Lane (esposa de Gerry Lane) en el supermercado o en el hecho de que Thierry Umutuni (Subsecretario de la ONU) no pudiera evitar que el ej6rcito llevara a la familia Lane a Nueva Escocia, al ser reasignada, en cuanto Gerry pierde contacto con Thierry y se asume que ha fallecido.

En estos ejemplos los valores instrumentales se superponen a los valores-meta. En una democracia es clara la atribuci6n de responsabilidad de la protecci6n de los derechos colectivos e individuales. Sin embargo, en una situaci6n l6mite, las Fuerzas Armadas, organizadas con una clara l6nea de mando, armada, con recursos, actúa con el objetivo de sobrevivir, encontrar una cura, proteger a aquellos a quien pueda, sin poner en riesgo su propia sobrevivencia como organizaci6n.

Conclusiones

Guerra Mundial Z presenta dos debates 6ticos: la relativizaci6n de la noci6n de la vida, enfermedad y tratamiento y la garant6a de los derechos de los individuos, en un contexto de incertidumbre global. Ante una amenaza zombi, ¿c6mo se reconfigura la definici6n de vida? La definici6n de humanidad se entremezcla con la definici6n de vida. Estar vivo significa tambi6n guardar recuerdos, plantearse los retos de la individualidad, controlar los instintos, hacer c6lculos de costo-beneficio. Todas estas acciones son las que han perdido los infectados del virus zombi. Los infectados siguen estando «vivos» pero a trav6s de la definici6n de zombi como «muerto viviente», es decir, son seres incapaces de mantener su autonom6a o de tomar decisiones razonando sobre la responsabilidad que deviene luego de su ejecuci6n. Es en este punto que se relativiza la noci6n de vida humana.

El segundo dilema 6tico se enfrenta a las siguientes preguntas: ¿los derechos que deben primar en su protecci6n son los de no infectados? o ¿los derechos de los infectados? El aislamiento de los espacios locales de los centros de poder nacionales y globales acentúa la percepci6n de soledad frente al enemigo com6n, sin embargo, con la ambigüedad de que ese «enemigo com6n» fue hasta hace algunos momentos previos un conocido, un familiar, un ciudadano.

En este contexto de incertidumbre se relativiza la concepci6n de seguridad. Un espacio es seguro porque no ha llegado el virus zombi, sin embargo, puede ser inseguro en la medida en que los zombis no entienden de fronteras o l6neas divisorias y por su n6mero pueden destruir cualquier barrera. La subjetivaci6n se pone a prueba. La familia brasilera es el mejor ejemplo. Aferrarse al cumplimiento de las normas en un contexto que cambia tan r6pidamente, se convierte en una debilidad porque no les permite a los individuos valorar la magnitud de la transformaci6n que se est6 viviendo. La adaptaci6n al nuevo contexto de sobrevivencia ante el ataque zombi depende tanto de la interiorizaci6n de las normas como de la capacidad de medir hasta d6nde las normas permiten la sobrevivencia. En este camino de transformaci6n, la norma misma se vuelve ambigua. Por ejemplo, acciones sancionadas social y moralmente como matar o robar, se desdibujan en la medida en que se deben ejecutar si se quiere sobrevivir. Este estado de interferencia con el orden genera m6s incertidumbre y hace m6s fr6gil la capacidad de respuesta de los no infectados ante los zombis.

La deshumanización se inserta en la narración zombi por la vía de la racionalización de la diferencia entre «nosotros», los no infectados y los «otros» los zombis. Esta deshumanización se caracteriza por la racionalización de los no infectados de que el infectado ya no es quién solía ser, ha perdido su unicidad, ya no depende de su voluntad sino de la punción del deseo de saciar su hambre, sin importar el no infectado que se vea perjudicado en el camino de esa satisfacción. De esta forma la deshumanización del otro le permite al no infectado luchar contra él, eliminarlo e infringirle, sin ningún temor, la muerte.

Los gobiernos, ante el ataque masivo zombi, han perdido la capacidad de mantener el control de la población, no pueden mantener el poder tradicional sobre la vida de la población, no tienen la capacidad de dirigir el disciplinamiento del cuerpo y las regulaciones que se mantenían antes del ataque masivo zombi, son inviables; el gobierno ya no tiene la capacidad de invadir la vida de los no infectados (Foucault 2011). Ante la amenaza zombi, los residuos de los gobiernos y las Fuerzas Armadas optan por ejercer la racionalidad instrumental sobre la población. Serán protegidos mientras sea útiles para los intereses de defensa, ataque, búsqueda de una cura contra la amenaza zombi. Si las personas mueren en medio de la realización de estas labores serán consideradas como muertes en el deber. Si mueren como resultado de las acciones necesarias para la protección de los no infectados sus fallecimientos serán considerados como daños colaterales.

El campo de conocimiento de los zombis en la película *Guerra Mundial Z* se estableció por la amenaza sobre la raza humana. Se establecieron unas técnicas de saber y procedimientos discursivos que permitieron demarcar el campo de conocimiento zombi. La confianza que brindaba la aplicación del método científico antes del ataque zombi se mantiene en *Guerra Mundial Z* y se expone en los diálogos e imágenes del personaje principal, Gerry Lane, que es el investigador que, llevando a cabo una observación atenta, identifica las variables centrales para lograr identificar la fisura que le permitirá enfrentar el virus a la humanidad. Si bien no es médico, Gerry tiene nociones de medicina y las aplica. En Jerusalén al ver cómo los zombis no atacan a un chico sordo comprueba que hay una relación entre enfermedad y la elección de los zombis de atacar, lo mismo había ocurrido en Corea del Sur, dos lugares diferentes en los que se da la misma acción, por lo tanto, es una comprobación. Lo mismo ocurre en el Centro de Investigación en Cardiff, en el laboratorio, los científicos han observado a los zombis a través de las cámaras del circuito cerrado de vigilancia. Siguió la pista desde el inicio del contagio hasta el estado de hibernación en el que entran los zombis cuando ya no tienen a quién más atacar. Identificaron que si se ataca a uno la horda responde en masa al ataque. También identificaron que el sonido los perturba (algo que Gerry ya había experimentado en Jerusalén y en Filadelfia). Como investigador, Gerry pone en juego su conocimiento para resolver una parte de la salvaguarda de la humanidad con la creación de una estrategia de camuflaje. Tenemos así, a lo largo de la película, ejemplificaciones de la garantía del ejercicio de análisis a través de la aplicación de la racionalización que brinda el método científico que, en últimas, queda como una ventana de salvación y esperanza en un mundo que ya no es lo que era antes.

Financiamiento

La autora no recibió recursos para la escritura y publicación de este artículo.

Conflictos de interés

La autora declara no tener conflictos de interés.

Referencias

- Bishop, Kyle. 2009. "Dean Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance." *Journal of Popular Film & Television* 37(1): 16–25. <https://doi.org/10.3200/JPFT.37.1.16-25>
- Bo, Xu. 2018. "Multimodal Discourse Analysis of the Movie *Argo*." *English Language Teaching* 11(4): 132–37. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n4p132>
- Brooks, Max. 2003. *The Zombie Survival Guide. Complete Protection from the Living Dead*. Nueva York: Three Rivers Press.
- Brooks, Max. 2006. *World War Z. An Oral History of the Zombie War*. Nueva York: Crown Publishers.
- Brooks, Max. 2009. *The Zombie Survival Guide. Recorded Attacks*. Nueva York: Three Rivers Press.
- Forster, Marc. 2013. *Guerra Mundial Z*. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Foucault, Michel. 2010. "La ética del cuidado de sí como práctica de la libertad." En *Obras Esenciales*, 1027–46. Madrid: Paidós.
- Foucault, Michel. 2011. "Historia de La Sexualidad." En *La Voluntad de Saber*. México: Siglo XXI.
- Giroux, Henry A. 2011. *Zombie Politics and Culture in the Age of Casino Capitalism*. Estados Unidos: Peter Lang.
- Harari, Yuval Noah. 2018. *Homo Deus. Breve Historia del Mañana*. Colombia: Debate.
- Jacobsen, Michael Hviid, y Keith Tester. 2014. "Introducción." En *¿Para Qué Sirve Realmente Un Sociólogo?* 13–19. Bogotá, D.C.: Paidós.
- Khan, Ali S. 2011. "Preparedness 101: Zombie Apocalypse." Centers for Disease Control and Prevention, May 16, 2011. <https://blogs.cdc.gov/publichealthmatters/2011/05/preparedness-101-zombie-apocalypse/>
- Liénard-Yeterian, Marie, y Agnieszka Soltysik Monnet. 2015. "The Gothic in an Age of Terror(Ism)." *Gothic Studies* 17(2): 1–11. <https://doi.org/10.7227/GS.17.2.1>
- McIntyre, Douglas A. 2011. "Zombis Worth 5 Billion to Economy." *24/7 Wall Street*, October 25, 2011. <https://247wallst.com/investing/2011/10/25/zombies-worth-over-5-billion-to-economy/>
- Morrisette, Jason J. 2014. "Zombies, International Relations, and the Production of Danger: Critical Security Studies versus the Living Dead." *Studies in Popular Culture* 36(2): 1–27.
- Nicotero, Greg, Michael E. Satrazemis, Ernest R. Dickerson, y David Boyd. 2010. *The Walking Dead*. Estados Unidos: American Movie Classics (AMC).
- Romero, George A. 1968. *Night of the Living Dead*. Estados Unidos: Walter Reade.
- Satrazemis, Michael E., Stefan Schwartz, Andrew Bernstein, y Adam Davidson. 2015. *Fear the Walking Dead*. Estados Unidos: American Movie Classics (AMC).

- Savini, Tom. 1990. *Night of the Living Dead*. Estados Unidos: InterCom.
- Skult, Petter. 2015. "The Role of Place in the Post-Apocalypse: Contrasting The Road and World War Z." *Studia Neophilologica* 87(1): 104–15. <https://doi.org/10.1080/00393274.2014.981963>
- UNESCO. 2006. "Declaración Universal Sobre Bioética y Derechos Humanos." https://www.unisabana.edu.co/fileadmin/Archivos_de_usuario/Documentos/Documentos_Investigacion/Docs_Comite_Etica/UNESCO__Bioetica_y_Derechos_Humanos_2005_unisabana.pdf
- Weiser, L. 2015. "The Zombie Archetype: Living in a Viral Culture." *Psychological Perspectives* 58(4): 442–54. <https://doi.org/10.1080/00332925.2015.1092807>