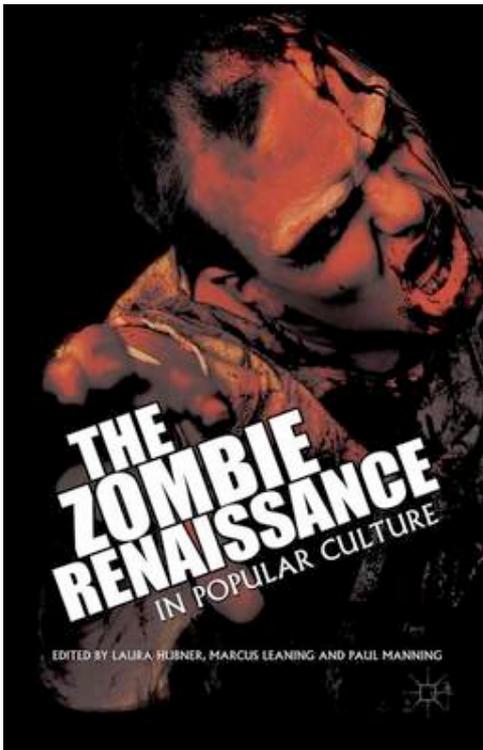


Laura Hubner, Marcus Leaning, Paul Manning (eds.) (2015). *The zombie renaissance in popular culture*. Palgrave Macmillan, 226 pp. Reseña de Francisco de Borja Rodríguez Alanís (Universidad Politécnica de Gómez Palacio, frodriguez@upgop.edu.mx).



El Renacimiento Zombie en la Cultura Popular" surge como una compilación de ensayos cuyos autores participaron en la conferencia internacional denominada "The Zombosium" llevada a cabo en la University of Winchester, Reino Unido, Octubre de 2011 y cuya finalidad residía en explorar la significancia de dicho "renacimiento" como fenómeno cultural, manifestada en el incremento en la publicación de textos y de las prácticas culturales relacionadas con el *zombie motif* en la cultura popular occidental no solo dentro del *mainstream* Cinematográfico, sino en video juegos, literatura, televisión, el "social media" e incluso la música popular y cuya extensión alcanza incluso otro tipo de manifestaciones socioculturales como las recientes "caminatas/ marcha zombie", los foros de fans y grupos de discusión en las redes sociales, sin olvidar el creciente número de "fan films" encontrados en línea. Los 14 autores que contribuyen a la realización de la antología de 13 diferentes ensayos forman un grupo internacional y multidisciplinario cuyas líneas de investigación así como autoría literaria van desde el estudio del "*popular media* y cultura del consumo" y el *fan culture* (Nathan Hunt), "la relación entre cultura y lo macabro" (Ruth Penfold-Mounce), medios y educación mediática (Marcus Leaning) hasta "*cyborgs en representación y posmodernismo*" (Fran Mason).

La obra se organiza en cuatro partes temáticas enfocadas en prácticas culturales y formas mediáticas específicas, de forma tal que los capítulos presenten ensayos con un enfoque o aproximación en común. La primera parte se orienta hacia el análisis del fenómeno Zombie desde el punto de vista de las propiedades formales del "texto" enfocándose en la relevancia y rol de este dentro de la cultura contemporánea, analizando la relación existente entre la evolución de los textos y cultura zombie por un lado y el cambio social por el otro, en busca de circunstancias histórico-sociales que expliquen instancias particulares en las características del mito. Los títulos de los ensayos - traducidos al Español- son: "Una Población infectada: Cultura Zombie y el Monstruo Moderno" (Ian Conrich). "Siempre quise ver cómo vive la otra mitad": el Zombie contemporáneo como Proselitismo Seductivo" (Kyle William Bishop).

La parte II, "Los zombies van al Cine", toma como encuadre diferentes tradiciones fílmicas: "Archivando el Gore:¿A Quién pertenecen los *Zombie Flesh Eaters*?" (LauraHubner) enfocado en el análisis del film italiano "*Zombie2*" de Lucio Fulci y en como la censura británica contribuyo en gran medida a hacer de este un referente cultural para fans, así como el impacto en el contexto debido al advenimiento del video, el DVD y la internet; "Consumismo y la Ciudad de los No Muertos: los films de *SilentHill* y *Resident Evil*" (Antonio Sanna) examina la representación el espacio urbano en ambos filmes de E.U. extrapolando la figura del Zombie con la del ciudadano "cuasi-autónomo" impulsado con un incontrolable consumismo; "Los No muertos Por lo Bajo" - juego de palabras, también puede traducirse como: "Los no muertos en Australia"- el título hace referencia precisamente a la poca producción cinematográfica que dicho subgénero ha tenido en dicha Isla/Nación, y explora las posibles explicaciones dentro de su contexto cultural e histórico.

En la parte III "Zombies invaden Televisión, Video Juegos y Música", se analiza la fenomenología de la "invasión" en estas tres formas de expresión de la cultura popular y el entretenimiento "mainstream". Los artículos son: "Rockeando con los No-muertos:¿Como los Zombies infectaron la subcultura *Psychobilly*?"(Jane Dipple), donde la autora enfoca su contribución en explorar como la iconografía estética, y ethos zombie han logrado permear en dicha subcultura musical, la

cual tiene como punto de nacimiento los multifamiliares de vivienda social en Hammersmith, Londres. Explica como la exclusión social, económica e incluso de políticas públicas a residentes en los 80's exacerbó el sentido de marginación entre los más jóvenes, manifestándose en una marcada atracción hacia el texto zombie y su manifestación en el subgénero antes mencionado. Le sigue "Un Antagonista Utilitario: el Zombie en Video Juegos Populares" (Nathan Hunt) en él su autor rastrea el surgimiento de los video juegos basados en zombies, anotando sin embargo que actualmente los no-muertos han invadido otros géneros tradicionalmente ajenos a este como el *First-person Shooter* bélico (Call of Duty) o el *Tower defense* (Plants vs. Zombies) brincando las barreras de géneros y llegando a toda forma de juegos, argumentando que la explicación a todo esto puede encontrarse en el disfrute que la participación colectiva provee en dicho subgénero mas que en los convencionalismos estéticos y narrativos importados del cine, como la *cyber* violencia pero también a su vez la estrategia colaborativa, discusión y debate entre los jugadores. En la última parte de esta sección, "Zombies y el Imaginario Sociológico: *The Walking Dead* como Ciencia Ficción Social" (Darren Reed y Ruth Penfold-Mounce) el análisis se vuelca hacia la Televisión, en particular a la Primera Temporada del gran éxito mediático de la serie producida por AMC Networks y en cómo esta logra transmitir conceptos importantes en la cultura contemporánea como lo son la naturaleza constructiva de la sociedad, la fragmentación de identidad y la estructura social como producto de la acción significativa y las relaciones sociales.

En tanto que en la Parte IV "Zombies Fans y Cultura Digitales" el enfoque reside en analizar la recepción del texto zombie en el contexto de las prácticas sociales de los fans. Así pues Marcus Leaning "Mumsnet Zombies: Sobreviviendo el Apocalipsis Zombie en Mumsnet y You Tube" centra su escrito en el análisis de la respuesta al texto zombie, tomando como base el ZASG (Zombie Apocalypse Survival Guide) como subgénero del texto en dos sitios de las redes sociales: el sitio web *Mumsnet* donde se publico un *Treat* teniendo como tema el "como sobrevivir a un apocalipsis Zombie" y los comentarios generados en torno a *postings* en respuesta a una conocida Guía de supervivencia Zombie publicada en *You Tube* en el canal *Zombie Go Boom*

(ZGB), el autor busca así ir más allá del método tradicional centrado en identificar lo que el "zombie" significa, determinando la significancia cultural del mismo mediante la interpretación y análisis cultural de valores, creencias y preocupaciones, sugiriendo emplear otros métodos centrados en el entendimiento cultural del Zombie al considerar las conversaciones que la gente tiene sobre ellos. Paul Manning, "Zombies, Zomedies, Culturas Fan Digitales y la Política del Gusto", explora las practicas "on line" de los fans, sin embargo para ello el autor trabaja bajo la primicia de que la reciente proliferación de artefactos culturales Zombie -actual "renacimiento" Zombie- puede ser explicado en respuesta a los acontecimientos del 9/11, apoyándose en autores como Bishop y Jancovich que explican al texto de horror como barómetro de los miedos y ansiedades sociales, relacionadas con el aumento en la sensación de riesgo, de amenaza y colapso social. Sugiriendo finalmente que dicho "renacimiento" se reside en parte en la "democrática" inexpresividad del texto zombie y la oportunidad que esta "impasibilidad" emocional ofrece al fan para apropiarse así del género a través de prácticas culturales tales como la creación de "fan films" de bajo presupuesto, donde la llegada de las tecnologías digitales no han hecho sino acelerar dicho proceso. Por otro lado Emma Austin en su contribución "Cultura Zombie: Disidencia, Celebración y Carnaval en los Espacios Sociales" si bien al igual que los otros dos autores trabaja en el análisis de las practicas culturales mas allá del texto zombie mismo, se enfoca sin embargo en como dichas prácticas se localizan espacial y temporalmente. Así entonces, la autora busca la respuesta entorno a la invasión de los espacios sociales por parte de los fans, en particular las ya muy populares "Marchas Zombies", en como la idea misma del Zombie se enfoca de alguna forma en la demarcación de lo vivo con respecto a lo muerto, en un cambio extremo de paradigmas y creencias arraigadas asociadas con la muerte. Así pues, las "Marchas Zombie" las cuales como incursión social invierten o desestabilizan las categorías sociales, llevándolas a ser consideradas por la autora dentro de lo "Carnavalesco" a través de lo "grotesco" en relación a la anatomía zombie, ofrecen un campo para el entendimiento de dicho espacio social tomando en cuenta aspectos como la temática, los símbolos y significados culturales, sirviendo de punto de inicio para una investigación más detallada del comportamiento fan y la composición de la marcha zombie *per se*.

La quinta y última parte "Zombies en la Literatura y la Cultura" examina la literatura zombie y su relación con las preocupaciones y prácticas socioculturales. "El inconcebible "Nohumano": Tecnología, los Muertos Vivientes y la "Maquina Anemalesca" en la Literatura y la Cultura" (Fran Mason) explora la noción del "Nohumano" de la modernidad industrial encontrado en Textos como el *Frankenstein* de Mary Shelly, en donde las nociones de "Nohumano" y "Novida" nacen de la intersección de la tecnología y la vida humana. Así, dichas preocupaciones continúan en la modernidad (pleno siglo XX) hasta el presente de la postmodernidad para incluir aspectos *no muertos* como los zombies, creados por medio de enfermedades o de virus que destruye los vestigios de la vida humana antes de regresar el cuerpo zombie a la movilidad autónoma reanimada y en formas de vida tecnológicas como robots y *cyborgs*, donde es la tecnología la que reanima al "humano" para extenderse entonces a la categoría de "posthumano", discutiendo así el derecho exclusivo reclamado por la humanidad en relación con la "conciencia" y la autonomía, ahora presente en el *cyborg*, donde colindan distinciones entre "vivo" y "muerto", "sujeto" u "objeto", "humano" y "maquina". Se analiza entonces la importancia de la conceptualización del zombie como muerto viviente transformado en "zombie tecnológico" dentro del texto de ficción especulativa o Ciencia Ficción, reanimado en distintos niveles de consciencia por la tecnología en vez de la "naturaleza esencialmente mecánica de la vida" descrita por H.P. Lovecraft en sus Crónicas del Reanimador. Cerrando el tomo, Toby Venables realiza un interesante paralelismo entre la tradición literaria de los monstruos de horror tradicionales y la falta generalizada de la misma en el caso de la "mitología" zombie Pre-Romero (teniendo sus orígenes en el folklore vudú) y como a su vez con la llegada del "*mash-up*" literario en el 2009 con la publicación de "*Orgullo, prejuicio y Zombies*" de Jane Austen y Seth Grahame-Smith en el 2009 enriqueció la temática y subgéneros ya existentes Post-Romero en el actual "Renacimiento Zombie" postmilenial y post 9/11. Creando una "tradición" que se suma a esfuerzos más discretos como la "*Guerra mundial Z: Una historia oral de la guerra zombi*" (2007) y "*Zombi - Guía de supervivencia*" (2004) ambas de Max Brooks, las cuales juegan con la idea de

una historia secreta de epidemias zombie que han asolado al planeta. Todo esto con la finalidad de entender mejor el contexto zombie.

En conclusión, nos encontramos ante un maravilloso análisis interdisciplinario: estudios fílmicos, mediáticos, nuevas tecnologías mediáticas, sociología, estudios culturales y desde luego literarios (si bien teniendo la mayoría de los autores como eje a las nuevas tecnologías digitales y practicas *online* culturales) preocupado en intentar encontrar no una "explicación", sino antes más bien "explicaciones" a un fenómeno cultural transmediático que no ha ido más que en aumento en la actual sociedad postmodernista, influenciada al parecer por hechos históricos y tensiones culturales e incluso raciales, mismos que tal y como afirma Venables citando al teórico fílmico Robin Wood alimentan "nuestras pesadillas colectivas", pesadillas compartidas por los guionistas, escritores, productores, etc. y su audiencia, independientemente de la plataforma empleada para llevar el texto: libro, cinema, videojuego, web, etc. Lo cual sugiere -tal y como lo afirman los editores del presente volumen: Hubner, Leaning y Manning- que "la temática zombie resuena poderosamente con la experiencia contemporánea"(pag. 13). Así entonces, el gran acierto de la presente edición yace en el reconocimiento implícito del como una discusión seria del texto zombie no puede llevarse a cabo de forma aislada y monotemática, siendo solo posible en su lugar desde un *perspectivismo* académico, teniendo como "verdad" a una totalidad creada a partir de los diferentes puntos de vista. Solo así podrá iniciarse la comprensión del "Renacimiento Zombie".