

Vicente Molina
Pardo Mg. Sc.*

Docente
Universidad Casa Grande. Guayaquil-Ecuador
Correo electrónico: vicentemolinapardo@gmail.com

De analogías e infectados

About Analogies And Becoming Infected

RESUMEN

Los grandes creadores de literatura fantástica tienen algo en común; pocas veces son optimistas respecto al futuro. En su práctica totalidad, la ciencia ficción critica el presente por medio de la metáfora. Se usan las analogías de forma sistemática para destacar u ocultar conceptos que interesan más o menos. La mayoría de las veces las metáforas empleadas en la literatura y el cine parecen obviedades, ideologías, luchas contra el enemigo, el sexo. Desde sus orígenes los cuentos intentaban ser una suerte de recurso pedagógico que como mínimo ejemplificaban la lucha por la supervivencia en entornos hostiles (Rodríguez, 1989). Las películas de no-muertos siguen siendo cuentos, historias que tocan las teclas apropiadas de nuestra subjetividad. El infectado es una figura que encarna algo que nos radiografía, un ente que habla de nosotros, pero sin conocernos.

Palabras clave: Ciencia ficción, metáforas, transmedia, Zombis, pandemias.

ABSTRACT

The great creators of fantasy literature have something in common; they are rarely optimistic about the future. Almost entirely, science fiction criticizes the present through metaphor. Analogies are systematically used to highlight or hide concepts (in order to create more or less interest). Most of the time the metaphors used in literature and film seem like platitudes, ideologies or struggles against sex, the enemy. From their origins, stories have tried to be a kind of educational resource that at the very least exemplifies the struggle for survival in hostile environments. Non-dead films remain stories; tales that push the appropriate buttons of our subjectivity. The infected is a figure who embodies an x-ray of us; an entity that speaks of us without knowing us.

Keywords: Science fiction, metaphors, transmedia, Zombies, pandemics.

*VICENTE MOLINA PARDO · Licenciado en Comunicación Visual y Bellas Artes, Máster en Artes Visuales y Multimedia. Actualmente doctorando en la Universidad

Politécnica de Valencia. Ilustrador, pintor y escultor muy vinculado al mundo de la animación y el cine. Profesor en la Universidad Casa Grande de Guayaquil.



Frame: Night_of_living_dead_07

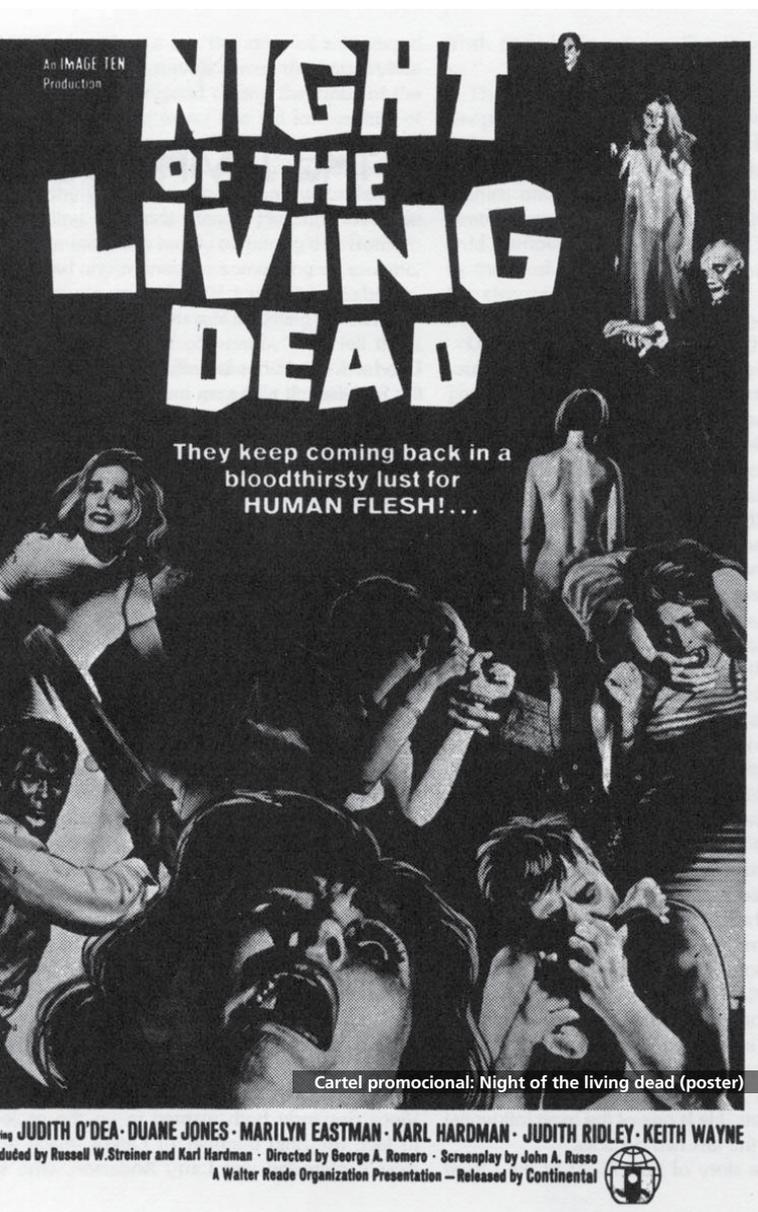
Introducción

Un maravilloso pesimismo envuelve desde sus comienzos el relato de terror, heredero de aquellas sombras son los escritos y películas sobre pandemias, *zombis* e infectados de todo tipo. Los relatos apocalípticos, esa maravillosa forma de masoquismo que es contemplar la vida como un enorme pozo negro, un abismo insalvable, la inefable lógica implacable del mundo comienzan cuando abandonas la infancia y termina el día de la muerte. Bastaría con citar a Poe o Lovecraft como paradigmas de grandes escritores de lo fantástico, que de una forma u otra se sentían excluidos del mundo. Sin ir más lejos H.P Lovecraft decía saber que no tenía nada que ver con este mundo y siempre salía perdiendo.

El mundo le asqueaba y no veía motivo alguno para suponer que las cosas iban a cambiar (Houellebecq, 2006).

Desarrollo

Hay muchos trabajos y escritos sobre infectados. Uno de ellos bastante actualizado es el trabajo del Dr. Alex del Olmo Ramón: “El eterno retorno del no-muerto como arquetipo filmico: Una aproximación a la figura del zombi en la cultura popular contemporánea” una tesis doctoral dirigida por el Dr. Fernando de Felipe en la Universitat Ramon Llull. F. de Felipe fue uno de los dibujantes de cómics que ilustró mi adolescencia. No es difícil imaginarlo de docente tutelando tesis doctorales sobre zombis. Una



Cartel promocional: Night of the living dead (poster)

de sus adaptaciones a cómic, *El hombre que ríe* (Toutain Editor, 1992) me llevó de la mano a conocer superficialmente a Víctor Hugo. Más tarde buscando información sobre “la multitud” W. Benjamín (2012). aseguró que fue el escritor francés el primero en hacer referencia a las muchedumbres en sus títulos (ej. *Los Miserables*). Tal vez el interés que los literatos mostraron por la cultura de las muchedumbres acabó en la metáfora de los zombis. Según Benjamin:

La muchedumbre ningún otro tema estuvo más facultado a interesar a los literatos del siglo XIX. Esta multitud daba muestras de ir formándose como público en amplios niveles donde

la lectura se había vuelto algo corriente. Se convirtió en la contratante; quería verse a si misma, como los patrocinadores de los cuadros de la edad media. (2012, p. 199)

Aunque no como patrocinadores de pinturas, en la Edad Media la iconografía mortuoria llegó a su zenit. La idea de que los muertos caminaban por la tierra pudo tener más parte de verdad que de metáfora, algunas ciudades infectadas por la peste bubónica perdieron hasta un 80% de la población. El objetivo final de la iconografía medieval era provocar arrepentimiento de la pecadora y analfabeta masa (A. del Olmo 2012).

También hay antecedentes del no-muerto en el renacimiento y su cultura de la disección, en los monstruos marxistas del capitalismo en alusiones a Freud y lo ominoso (Das Unheimliche, 1919). Prácticamente en cualquier modelo de sociedad en que algo no funciona aparece un monstruo.

En realidad el zombi nace directamente de un prejuicio occidental hacia lo desconocido, es como diría David Flint (2010), “un batiburrillo bastante benigno de religiones tradicionales africanas y simbolismo católico”(p.14), según Flint las religiones mayoritarias desvirtuaron la verdad del vudú para menospreciar la competencia religiosa. La primera película sobre el tema, *White Zombie* (1932), está rodada en dicho contexto, este no-muerto es el personaje de terror más popular nacido en el continente americano.

El Zombi, por definición de la RAE es una persona que se supone muerta y con el fin de dominar su voluntad, ha sido reanimada por arte de brujería. Cualquier investigación superficial nos desvelará que en los orígenes esa criatura es infectada con una toxina que adormece partes concretas del cerebro, es así como la persona pierde la voluntad y obedece las órdenes del brujo. Más tarde es “resucitada”.

Haití, aquella isla que Colón reivindicó como nuevo mundo en 1492 fue la primera república negra de la historia en 1804, el primer estado creado debido a una revuelta de esclavos. “Desde su fundación nunca dejó de tener una tumultuosa historia política, marcada por golpes militares y crisis institucionales” (Davis, 1986).

Haití fue vista por occidente como una interesante combinación de masa enfurecida y monstruo folklórico, sin embargo el primer zombi no era un cadáver resucitado para causar estragos entre la gente de bien, sino para obedecer a los dueños de las plantaciones. Lo terrorífico no era ser devorado ellos, sino imaginar parientes resucitados como mano de obra (Flint, 2009, pp.13-15).

La combinación entre la figura del zombi infectado¹, pandemia y cine de catástrofes con dimensiones apocalípticas la debemos a George Romero y su primera entrega de la serie de películas de zombis *La noche de los muertos vivientes* (1968). No fue el primero en rodar películas de temática Zombi, mucho antes de Romero se cuentan numerosas recreaciones del libro “La isla mágica” (*The Magic island, 1029*) de W. Seabrook. La primera persona no Haitiana en escribir sobre el tema Zombi. Otro antecedente particularmente relevante fue *El último hombre sobre la tierra* (*The last man on Earth, 1964*) historia basada en la novela de Richard Matheson “*Soy leyenda*” (1954). En lugar de zombis en la película aparecen vampiros chupasangre que debe eliminar clavándoles una estaca en el corazón. Se mueven lentamente y el comportamiento es igual que el del zombi.

En cualquier caso fue sin duda alguna Romero quien creó el arquetipo de *muerto viviente descerebrado* alejado del folklore haitiano, el nuevo monstruo prescinde del control mental de terceros, el mal es autónomo. En conjunto, los zombis siguen ciertas pautas, son muertos que han vuelto a la vida en masa, como una plaga² resultado de accidentes relacionados con la ciencia para los que no suele haber responsable político alguno o algún otro motivo inexplicable.

Cuentan que Romero estaba usando el género de terror a la vez que criticaba el racismo y la guerra de Vietnam en aquellos días³. En su primera película un personaje negro abofetea una mujer blanca y poco después acaba erigiéndose en líder del grupo. Después de su primera obra, Romero produjo *Amanecer de los muertos* (1978), la historia de otro grupo que se refugia en un centro comercial. Cerrando la trilogía lanzó el *Día de los Muertos* (1985) donde un arquetípico científico loco con bata blanca, gafas y pelo revuelto (apodado “Frankenstein”) intenta amaestrar zombis, en lugar de intentar solucionar el problema, cosa que consigue a medias (uno de ellos aprende a disparar).

La figura del zombi ha cambiado desde 1985, más de cuatrocientas películas, miles de cómics, juguetes, series de televisión, videojuegos. Parece que nunca como hoy el zombi ha tenido tanta fuerza, se ha convertido en todo un ejemplo de narrativa transmedia.⁴

1 (RAE) infectar. (Del lat. infectāre). 1. tr. Dicho de algunos microorganismos patógenos, como los virus o las bacterias: Invadir un ser vivo y multiplicarse en él. 2. tr. Corromper con malas doctrinas o malos ejemplos. 3. Dicho de un ser vivo: Resultar invadido por microorganismos patógenos.

2 De hecho la diferencia más notable entre el zombi lento y la momia clásica es la cantidad, los zombis atacan en grupo de forma incansable.

3 Entrevista del propio Romero para el documental “Zombiomania” de ODISEA (2007). El director responde a la “acusación” alegando que “dieron el papel de líder al amigo que mejor actuaba, que fuese de color fue mera casualidad”.

Fue después del año 2004 cuando comenzó una Segunda Edad de Oro del zombi, Romero regresa con *Tierra de los Muertos* (2005). Otra vez lo vuelven a asociar como metáfora de la política exterior del presidente Bush, ya que se trata de una población dividida en clases sociales rígidas que viven ocultos, en el exterior está el terror, son la multitud-zombi que camina libremente.

La única manera de acabar con los zombis sigue siendo quemarlos o volarles la cabeza, casi siempre separar cabeza del cuerpo. La motivación de los zombis es alimentarse de carne humana. Ellos no tienen un lenguaje, no tienen subjetividad. Cabe decir que al contrario que los zombis clásicos, los modernos saltan corren, son estructuras humanoides que combinan anorexia, atletismo y cirugía.

Estos zombis son descritos por Jorge Assef (2013)⁵ como “hiper-zombi”, entendemos que el “hiperzombi” aparece después del 2000 fecha en la que coinciden todos los articulistas⁶. Cabe destacar que existe por lo menos una producción estrenada en 1980, *La invasión de los zombis atómicos*, una producción hispano-italiana dirigida por el italiano Umberto Lenzi en la que los infectados son genéticamente modificados adquiriendo fuerza y velocidad sobrehumana. Disparan, se organizan, incluso gritan cuando se atrapan los dedos con las puertas. Obviamente la poca trascendencia de esta película obliga a no hacer oficial la aparición del “hiperzombi” hasta bien entrado el año 2000.

Estos nuevos “No-cuerpos” tienen una materialidad más extrema, agujereados, sucios, desmembrados. Son más radicales a la hora de exponer su organismo a las peores agresiones posibles, no porque sean conscientes de no poder ser asesinados, simplemente no tienen consciencia de su propio cuerpo. No piensan su posible humanidad; no son cuerpos cargados de pensamiento o sentimientos, son apéndices inservibles de sí mismos. Son máquinas biológicas que avanzan despreciando lo que un día fueron. Son seres gobernados por una pulsión eterna.

4 Un término acuñado por Marsha Kinder en 1991 madurado en conferencias de Henry Jenkins y explicado en castellano por Carlos A. Scolari. Casualmente su libro sobre narrativas transmedia tiene un primer capítulo muy apropiado para este trabajo: “Language is a virus”.

5 Discurso pronunciado ante el Freud Lacan Group Analytic Nueva York 25 de septiembre 2013 | The New School (Nueva York). Jorge Assef, psicoanalista, director de Cine y Psicoanálisis en la Universidad de Córdoba, Argentina, presentó un seminario centrado en la perpetuación del zombi en la era moderna (de “La noche de los muertos vivientes” (1968) a través de la corriente “World War Z” y la serie “The Walking Dead”)

6 D. Flint por ejemplo habla de “la vuelta de los muertos viviente” pero en el cine, en realidad la década de los 90 está plagada de videojuegos de temática zombi. Nunca se fueron, simplemente se alojaban en otro medio.

No por deseos. Recordemos que *zombi haitiano* original que obedecía las órdenes de OTRA consciencia.

Resumiendo, seres que están completamente solos, que no crean vínculos con otros (individualismo) aunque se desplazan en masa (aventura colectiva). Son resultado de excesos tecno-científicos llevados al extremo, derrotaron la muerte, y sólo piensan en consumir seres humanos.

Las abundantes metáforas relativas a los comportamientos de la muchedumbre manipulada están servidas. La masa misma está dominada por voluntad ajena, o en el peor de los casos, por ausencia de voluntades individuales, una especie de pulsión colectiva (LE Bon, 1896) (Freud, 1921) (Mscovici 1985).

La analogías zombi = sociedad son tantas y tan abundantes que hacen comprensibles las quejas de Isaac Rosa (2010):

No sé ustedes, pero yo ya estoy aburrido de la moda zombi. Aunque nunca me han apasionado, puedo reconocer que el muerto viviente tiene su gracia; pero ya se están pasando: películas, series, novelas (hasta remakes de clásicos), videojuegos, porno zombi, Día del Orgullo Zombi, webs donde metes tu foto y te ves cara de resucitado [...] Como además los zombis sirven de metáfora fácil para todo tipo de análisis sociales, últimamente no hay comentarista que no recurra en algún momento a la analogía zombi. Lo mismo vale para el gobierno de Zapatero que para un equipo de fútbol en horas bajas [...] todo es susceptible de ser analizado en clave zombi. (consultado en <http://blogs.publico.es/trabajarcansa/2010/11/22/%C2%B-Fhay-algun-zombi-entre-nosotros/>)

Y eso que Rosa no habla de juguetes para niños, franquicias millonarias que abarcan desde comics, novelas, películas y otros emporios *transmediáticos* como *Resident Evil 7*. Cada década sustenta hipótesis aceptables que exponen zombis/infectados como metáforas resacasas de los tiempos que los fagocitaron, ¿Son el espejo negativo de aquel tiempo en que “se estaba seguro de la victoria de las masas”? (Mscovici, 1985, p.9).

Escritores como Mscovici (1981), Freud (1921) y mucho antes Le Bon (1896) estudiaron ya el alma de las muchedumbres. Mucho más tarde, algunos psicoanalistas vieron en el Zombi moderno el reflejo del culto al cuerpo y la hiperactividad tecnológica. (Aseff 2013)

En otro plano del mismo concepto sobre metáfora/sí-

mil estaría el “como si” de Slavoj Žižek (2003, p.65), para él lo que llamamos “realidad social” es una construcción ética; se apoya en ese “como si” de la siguiente forma:

Actuamos como si creyésemos en la omnipotencia de la burocracia, como si el presidente encarnara la voluntad del pueblo, cuando se pierde esa creencia la trama de la realidad social se desintegra. (Žižek, 1992, p.65)

Ya no estamos hablando de una metáfora inofensiva. Podríamos aquí preguntarnos ¿Qué fue antes, la metáfora o el conocimiento? Por ejemplo, para Žižek la obediencia no es obediencia por convicción, no es real, está mediada por nuestra subjetividad.

Así contundente se presenta Omar Calabrese en las primeras líneas de la introducción de su libro *La era neobarroca* (1987):

Se mueve gente extraña, hoy en el mundo de la cultura. Gente que no cree realizar delitos de lesa majestad al preguntarse si, por casualidad, hubiese alguna relación entre el más reciente descubrimiento científico concerniente a fibrilación cardíaca y un telefilm americano. Gente que imagina la existencia de curiosas relaciones entre una sofisticada novela de vanguardia y un vulgar tebeo para muchachos. Gente que entrevé cruces entre una futurista hipótesis matemática y los personajes de un film popular. Con este libro pido oficialmente ser admitido en su grupo. La operación que intentaré es, en efecto del mismo tenor” (p.11)

Al igual que Isaac Rosa, intuyo una queja relacionada con un mismo modelo de narración atravesando diferentes medios de comunicación de forma simultánea.

Un mismo contenido, cambiando de medio, infectando canales de comunicación ¿nos suena de algo?

El infectado no zombi

Es importante aquí subrayar la diferencia fundamental entre el zombi y el vampiro u otros seres de terror, el zombi se ha dejado fuera del lenguaje. Este es el tema principal. Si humanidad es lenguaje (Aseff 2013). El zombi está fuera de lo humano. Esta interpretación psicoanalítica del ser humano chocará cuando hablamos de infectados no-zombis. El cine de D. Cronenberg, por ejemplo, la metáfora es más compleja, en las primeras películas sus *chupasangre*, *vampiros* o monstruos están abandonados a la lívido, a sentimientos. Uno de sus más admirados escritores, W. Burroughs (1970) considera el lenguaje como un virus:

7 En Japonés, *Biohazard* (バイオハザード Baiohazādo, Riesgo biológico)



Frame: Night living dead 1968

¿Y qué es entonces la palabra escrita? Mteoría fundamental es que la palabra escrita fue literalmente un virus que hizo posible la palabra hablada. La palabra no ha sido reconocida como un virus porque alcanzó un estado de simbiosis estable con el huésped. (pp.29)

Puesto que los alfabetizados son los infectados, los monstruos somos nosotros, no “los otros”. ¿Podría ser el cine de Cronenberg el laboratorio ficticio que muestra las consecuencias que todo esto conlleva?

De hecho para Cronenberg:

El problema es saber si la enfermedad es realmente una criatura disminuida, una criatura enferma, o si al contrario es una

criatura reforzada, o además si es otra criatura. La enfermedad indica habitualmente la presencia de otra forma de vida. No siempre, pero a menudo. La buena salud de otra forma de vida nos provoca enfermedad. Es un arreglo extraño. (2000, p. 182)

Añadiendo extractos de otra entrevista:

Se trata de intentar comprender las relaciones entre los organismos, incluso aquellos que percibimos como enfermedades [...] creo que la mayoría de las enfermedades se quedarían atónitas si tuviesen la menor ida que se las considera enfermedades. Es una connotación muy negativa. Para ellas apoderarse de nuestro cuerpo y desnutrirlo es algo muy positivo, es un triunfo. Todo ello forma parte de invertir el entendimiento normal de lo que pasa física, psicológica y biológicamente.

[...]. Cada enfermedad tiene implicaciones políticas. Basadas en qué personas son víctimas comunes de la enfermedad, cómo las personas intentan separarnos de aquellos que tienen la enfermedad si es la gente negra o si es sólo política. Y no creo que esto vaya a acabar, pienso que es innato a la condición humana. (Gorostizaga & Pérez, 2003, p. 47)

Hasta aquí podemos comprender la actitud de D. Cronenberg más allá de juzgar buenas o malas las formas de vida que compiten por la supervivencia. Incluso podemos considerar la raza humana un virus para la tierra.

No podemos obviar la metáfora hipertexto, texto y virus, A.V. ROCA sobre la literatura de Burroughs:

En el contexto de esta escritura laberíntica en la que corremos el riesgo del extravío del autor perdido en el texto o por los constantes y expansivos comentarios, estamos ante la idea del texto como tejido en perpetuo urdimiento, como un tejido que se hace, se traba a sí mismo y deshace al sujeto en su textura: una araña tal que se disolvería ella misma en las secreciones constructivas de su tela. (2010)

Para Roca los textos de Burroughs son una superficie virgen, una geografía enteramente nueva, espacio de peregrinaciones en el que los lugares sagrados se han reemplazado con experiencias dromo-literarias: una verdadera ciencia de la *psicotopografía*.



Frame Zombies Living Dead 5

Asociar el texto con lugares físicos y estos lugares físicos con lugares en la mente nos puede introducir a unas reglas de juego que van más allá de la mera comparación sociológica que hasta ahora teníamos entre manos. Ahora el personaje puede estar infectado por un virus que nosotros asociamos a una bacteria o “ser extraño a nosotros”, hasta el propio lenguaje que consideramos inofensivo nos estaría arrancando posibilidad de ser felices. Entramos aquí en una nueva fase del horror, ser caballos de Troya de un mal llamado X. Sin embargo el hombre lleva muchos milenios siendo caballo de Troya de algo llamado pecado, por ejemplo. ¿Estamos ante la sustitución de elementos en la misma metáfora? ¿Podría ser la culpa, ese sentimiento de responsabilidad tan inestable, tan ideológicamente maleable la clave original de todo este juego de metáforas en no-muertos? Tenemos opiniones de D. Cronenberg sobre la maldad y la bondad:

Tengo dificultad para pesar en términos de bien y mal, Estoy convencido de que si he estado educado como católico, no ha constituido un problema para mí porque he despertado muy joven a estos problemas. No pienso es estos términos y no pienso ciertamente según absolutos morales porque sé lo que ocurre a los que intentan encontrar un absoluto moral. (Handing, 1990, p.31).

Cuando en una narración dejamos de juzgar el tema de las consecuencias morales, entre otras muchas cosas dejamos de trabajar con elementos amigo-enemigo, el concepto de víctima también estará condicionado por razonamientos de este tipo.

Analogía Y Eficacia

Llegados a este punto nos topamos con una cuestión de funcionalidad. La analogía está puesta al servicio del éxito de sus resultados medibles. En el caso del cine de infectados hay cuestiones comerciales en las que resulta evidente que debe haber víctimas *apropiadas*, esto es, las víctimas con las que el público objetivo pueda identificarse. Normalmente si el destinatario del mensaje tiene el mismo rango de edad y apariencia que la víctima el trabajo está hecho, aunque no debemos olvidar que:

También existen una serie de relatos cinematográficos de terror que ceden los papeles protagonistas a personajes de mediana edad, estableciéndose así una importante diferencia taxonómica. Por lo general, las cintas que prefieren personajes de edad madura presentan unas tramas menos cruentas y unos némesis menos visceralmente crueles pero más dañinos desde el punto de vista psicológico, o moral. Como ejemplos significativos presentamos las siguientes obras: Ro-

semary'sBaby (Polanski, 1968); ~~M~~ery (Reiner, 1990) y The Devil'sAdvocate (Hackford, 1997). Si anteriormente afirmábamos que las películas de terror que presentaban víctimas de tipo colectivo bebían de fuentes originales asiáticas; en este caso cabe remarcar que el terror más “maduro” se vincula con la cinematografía europea. (Párraga, 2012, pp. 24-42)

Usando como paradigma *El Exorcista*, la niña infectada del mal podría tener licencia para producir catarsis en todos los rangos de edad. Puesto que ¿hay alguna forma de infundir terror en un adulto que amenazando la seguridad de sus hijos? Cubriendo todos los públicos posibles tendríamos al bueno de E.T, el extraterrestre, escribe Carlos A. Scolari (2005, p. 211) sobre los invasores bonachones que no vienen a invadir nuestro planeta que hay *organismos buenos* que vienen a estudiar-nos, ayudarnos, buscar sexo o hacer turismo. Los diseños de conflicto obedecen a intereses, cuando la televisión o el cine se podía ver en familia. Aquí el optimismo y final feliz es la regla, siempre hubo y habrá tipos de público y franjas horarias que no pueden ser segmentadas. Aunque en el cine de ciencia ficción “no familiar” también existe el binomio malo-malo, no es la regla habitual que los protagonistas sean capaces de tener una estancia medianamente feliz en la sociedad que habitan, entorno o círculo familiar, especialmente en los casos en los que los protagonistas adquieren súperpoderes o herramientas que los hacen *diferentes*.

Cada uno de los grandes textos de ciencia ficción contienen un sinfín de recreaciones sociológicas que representan problemas que atañen al presente. La creación de entornos imposibles es un paso imprescindible para el posterior desarrollo de la crítica en cuestión. Para los puristas del género unas de las normas para que la ciencia ficción sea ciencia ficción, es que la parte científica sea imprescindible, no nos vayan a vender un Western donde sustituyan los colt por espadas láser. Para el editor de la revista *Analog Science Fiction and Fact*, Stan Schmidt:

la ciencia ficción es ciencia ficción en la que la especulación científica desempeña un papel integral, que, en resumen, no se puede suprimir sin hacer que el relato pierda su verdadera esencia. (Stan Schmidt, 2005, 00 h. 00' 17")

No vamos a debatir matices en cuanto a definiciones tecnológicas, científicas o literarias. Puesto que los infectados son una categoría transversal que recorre todos los géneros. Es la sistematicidad metafórica que usan todos los creadores la que es usada para destacar conceptos u ocultar otros que nos interesan menos. Sobre la metáfora apuntan Lakoff y Johnson (1995):

impregna la vida cotidiana, no solo el lenguaje, sino también el pensamiento y la acción. Nuestro sistema conceptual ordinario, en términos del cual pensamos y actuamos, es fundamentalmente de naturaleza metafórica” (p. 39)

Las analogías parecen estar fuera del virus del lenguaje, y digo parecen porque están tan sucias o limpias de intenciones no declaradas como el signo, el significado o el significante que ilustran. Por unos momentos nos transportan fuera de la vida.

Decía Houellbecp sobre Lovecraft que con sus novelas, había conseguido transformar su asco por la vida en “una hostilidad activa”. Con esta expresión se puede resumir en una todas las metáforas que acompañan al género de no-muerto/infectado en todas la épocas.

Conclusiones

1. Podemos considerar una metáfora algo incompleto. Las metáforas están contenidas en metáforas más amplias, a veces sólo son útiles para la narración hasta cierto nivel. La invasión de un virus mortal como metáfora de la insaciable ambición del hombre

es vencida por alguien dispuesto a sacrificarse a sí mismo por salvar el mundo (alusión a Cristo).

2. Otras veces tienen sentido si se han usado para burlar la censura, tal vez sólo usamos la perífrasis o circunloquios como lo que son, figuras retóricas que consisten en utilizar más palabras de las necesarias para expresar una idea o concepto.

3. Cada década sustenta hipótesis aceptables que exponen infectados o no muertos como ideogramas pesimistas de los siglos a los que pertenecían

4. Cada uno de los grandes textos de ciencia ficción contienen un sinnúmero de metáforas relacionadas con problemas que atañen al presente. En estos textos, la creación de entornos imposibles es un paso necesario, imprescindible para el posterior desarrollo de la crítica en cuestión.

5. Las metáforas sólo parecen estar fuera de las maldades que puede ocultar el lenguaje, y digo parecen porque pueden estar tan sucias o limpias de segundas intenciones no declaradas como el signo, el significado o el significante que ilustran.

Referencias Bibliográficas

- Aznarez, J. (2010, 14 de enero). La cruel historia de un país olvidado. EL País. Recuperado de http://elpais.com/diario/2010/01/14/internacional/1263423605_850215.html
- Benjamin, W. (2012). *El París de Baudelaire*. Buenos Aires: Eterna Cadencia S.R.L
- Burroughs, W. (1970). *The electronic revolution*. Alemania: Expanded Media Editions.
- Calabrese, O. (1987). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra
- Flint, D. (2010). *Holocausto Zombi, los muertos vivientes devoraron la cultura pop*. Teià, España: RobinBook
- Houellebecq, M (2006). *H.P Lovecraft, Contra el mundo, contra la vida*. Madrid: Siruela.
- Lakoff, G. & Johnson, M (1995). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra
- McClane, B. (productor) & McClane, B. (director). (2002). *Viaje fantástico: La evolución de la ciencia ficción* [Cinta cinematográfica]. EE.UU.: Atlas Media Corp.
- Stman, M & Varela, M (2013). *Masas, pueblo, multitud en cine y televisión*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Macovici, S. (1985). *La era de las multitudes, un tratado histórico de la psicología de las masas*. México: Fondo de cultura económico.
- Párraga, J. (2012, marzo). De Aristóteles a The Exorcist: La víctima en el cine de terror norteamericano. *FRAME*, (8), pp. 24-42
- Rodríguez Almodóvar, A. (1989). *Los cuentos populares o la tentativa de cuento infinito*. Murcia, España: Secretariado de publicaciones de la Universidad de Murcia
- Scolari, C. (2005). *No pasarán, las invasiones alienígenas desde Wells a Spielberg*. Madrid: Páginas de espuma.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Deusto
- Vásquez Roca, A. (2010, febrero). W. Burroughs: literatura ectoplasmoide y mutaciones antropológicas. Del virus del lenguaje a la psicotopografía del texto. En *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. nº 26
- Vásquez Rocca, A. & Burrough, W. (2006, enero). *Máfora Viral, compulsión y literatura conspirativa*. En *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. nº 13
- Zizek, S. (1992). *El sublime objeto de la ideología*. Madrid: Siglo XXI.