

**Mundos Z:  
Aproximaciones sociológicas  
al universo zombi**

**Mariano Urraco; Manuel Baelo (coords.)**

**2017**

---

**CAPÍTULO:**

**LA DISTOPÍA ZOMBI: ¿UNA DISCAPACITACIÓN GENERALIZADA?<sup>1</sup>**

**Amparo Cano Esteban (UCM)**

**Miguel A. V. Ferreira (UCM)**

---

**El universo zombi nos rodea**

---

En los últimos años hemos asistido a un aumento de la producción de obras literarias y cinematográficas (tanto en la pequeña como en la gran pantalla) del género zombi, o como es mayormente conocido por los aficionados, simplemente *género Z*. Esta peculiar variedad se encuadra a su vez dentro de un universo más amplio y que aborda otras líneas temáticas que se pueden entremezclar o no con la dinámica zombi, esto es, el universo distópico.

Resultaría difícil imaginar, en su momento, que una de las novelas más famosas de Jane Austen, *Orgullo y prejuicio* (1813), sirviera de base en la actualidad, dos siglos después de su publicación, para desarrollar una historia de zombis que siembran el terror y devoran a seres humanos. Por si fuera poco, y para imaginarnos la magnitud de este boom zombi que estamos

---

<sup>1</sup> En este texto no se trata el fenómeno zombi en sí mismo; no abordaremos cuestiones específicas del género Z, ni consideraremos, sin más, su existencia para involucrarnos en consideraciones relativas a su expresión, al repertorio particular de sus temáticas o al sentido que se puede atribuir a tal o cual de sus expresiones. Lo que vamos a plantear, a partir del universo zombi, es el grado de dominación al que estamos sometidos, impuesta por el neoliberalismo globalizado, por una parte, y la particular expresión que adopta el fenómeno de la discapacidad desde dicha óptica, por otra. Los adeptos al género no encontrarán aquí, quizá, aquello que deseaban, pero podrán comprobar cómo ese espacio de ficción puede ser un útil instrumento de reflexión sociológica.

sufriendo, *Orgullo y prejuicio y zombis* (Grahame-Smith, 2012) ha sido además llevada al cine recientemente de la mano de Burr Steers (2016) conservando el mismo título.

Aunque pueda resultar extraño, es relativamente común encontrarnos obras literarias clásicas que podemos releer bajo la luz de la perspectiva zombi<sup>2</sup>, que se suman a las obras originales del género<sup>3</sup>. Literatura, comics, películas, videojuegos e incluso videoclips tan famosos como el *Thriller* de Michael Jackson (1982) se añaden a la lista. Multitud de temáticas Z se retroalimentan entre sí, como sucede con la saga de películas de *Resident Evil* (diferentes directores en sus 6 partes, 2002-2016) y el videojuego (que espera el lanzamiento de un capítulo VII para 2017), o el caso similar de *Silent Hill* (Gans, 2006) y su homónimo videojuego, que cuenta con varias entregas<sup>4</sup>.

Existe, en definitiva, una corriente zombi de más que notable relevancia, que ha logrado una presencia significativa en el día a día y que, como tal, ha sido explotada económicamente por diversas industrias con el objetivo obtener beneficios de esta nueva moda. Admitido esto, podemos ir más allá del escenario zombi *sensu stricto* para circunscribir el fenómeno en un espacio más amplio.

### **Pero... ¿qué es un zombi?**

---

*Zombi:*

1. Persona que se supone muerta y reanimada por arte de brujería con el fin de dominar su voluntad.
2. Atontado, que se comporta como un autómata.

RAE, <http://dle.rae.es/?id=cSXoOcg>

Al margen de la ética y la estética del universo cinematográfico zombi, según la cual, con mayor o menor grado de alcance (entre lo local y lo universal), la especie humana se ve amenazada por una plaga de "ex-humanos", muertos, que resurgen de la tumba para acabar con ella, encontramos en el

---

<sup>2</sup> Así lo demuestran obras del tipo *Quijote Z* (González, H., 2010); *Sherlock Holmes y los zombis de Camford* (López Aroca, A., 2010); *Lazarillo Z* (González-Pérez de Tormes, L., 2012); o *La Isla del Tesoro Z* (De-Bernardi, 2012); entre otras.

<sup>3</sup> *El apocalipsis de los muertos* (McKinney, 2011); *Apocalipsis Z: el principio del fin* (Loureiro, 2011); *Carne Muerta* (Mateo, D., 2011); *La Ciudad de los Muertos* (Keene, 2011); *El Despertar de los Muertos* (Wood, 2010); *Diario de un Zombi* (Llauger, 2010); *Diario de una invasión zombi* (Bourne, 2010); *Guerra Mundial Z* (Brooks, 2015); *Los Caminantes* (Sisí, 2014); *Conspiración Umbrella* (Perry, 2013); y un sinnúmero de ejemplos más...

<sup>4</sup> Además, se comienza a debatir sobre el tema desde una perspectiva multidisciplinar, como sucede en el *Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e Interpretaciones Sociológicas*, que ha celebrado este año 2016 su segunda edición, con gran repercusión mediática. En dicho Congreso, uno de los temas más populares y recurrentes es, sin duda, este fenómeno Z del que hablamos.

recorrido del concepto zombi una concepción de nuestra existencia que puede ser muy cotidiana y concreta, al tiempo que útil para comprender nuestros espacios de convivencia actual. Más allá de la ficción... ¿existe realmente lo zombi?

Si nos atenemos a las definiciones de la RAE, un zombi es alguien creado para dominar su voluntad, un atontado, que se mueve como un autómatas; por lo tanto, una herramienta de alguna entidad (según la RAE, la brujería; pero le iremos dando otras calificaciones más inmediatas) que lo estima útil para la consecución de un fin básico: destruir nuestra convivencia. Un zombi representa todo lo contrario de los valores que, supuestamente, suscribimos: su motivación fundamental es la antítesis de aquello que se supone que nos mueve; estos muertos "pseudo-resucitados" vienen a conducirnos a todos/as a la muerte, para que nuestra especie se convierta en un conjunto de cadáveres andantes...

Utilizaremos dos referentes cinematográficos (no expresamente zombis), *Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999) y *Avatar* (James Cameron, 2009), y uno tercero literario, *1984* (George Orwell, 1947), para tratar de poner de manifiesto que lo zombi forma parte de nuestra existencia, de hecho, hace tiempo.

¿Qué nos plantea la trilogía de *Matrix*? Un mundo en el que la especie humana en su conjunto ha sido sometida a una voluntad ajena, reduciéndola a un mero recurso energético. Las máquinas, creadas por la especie, cobran la conciencia, evidente, de que la especie que las ha creado es autodestructiva, de modo que ya no la necesitan como tal, sino simplemente como combustible para su propio funcionamiento. Es un acto clarividente de supervivencia: se matan entre ellos, nos han creado... en un momento dado... nos "matarán" a nosotras también. Sobrevivamos. Pero el problema es que esa supervivencia no puede darse sin la especie autodestructiva, pues es la creadora y suministradora de la energía necesaria para ello (la "auto-suficiencia" no existe). La resolución es evidente: los utilizaremos según nuestras necesidades (igual que ellos/as hacían lo mismo previamente con nosotras), extrayendo la energía que necesitamos. Y ahí se configura un mundo de muertos vivientes, una gran "pila" energética. Pero hay un problema de fondo, que tiene que ver con nuestra constitución vital: la gran pila no funciona si no se alimenta con motivación, con motivación subjetiva, con un universo simbólico y afectivo que le impulse, biológicamente, a producir esa energía.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> En nuestra existencia, por muy poco ilusionante o carente de contenido que pueda ser, las emociones juegan un papel fundamental y determinante: esas "pilas humanas", simplemente, se agotarían sin la presencia de un universo emocional. Eva Illouz (2007) defiende que las emociones son el motor primario de nuestras acciones, constituyen el impulso inicial que nos lleva a actuar; y, además, según la autora, no son, en absoluto naturales, no están instaladas de antemano en nosotros, sino que se gestan en las relaciones sociales; una misma situación suscita emociones diversas en personas distintas, dependiendo del aprendizaje social que haya conducido a la conformación de las mismas (lo que a alguien le produce rubor, a otra persona puede provocarle risa), es muy importante en ello la condición (clase)

En ese espacio de dominación zombi de las máquinas, es necesario dotar de una vida mental, ficticia, a la pila energética (los zombis no pueden actuar de manera estrictamente mecánica, por muy muertos que estén: hay que proveerles de algún tipo de incentivo). De modo que tenemos un espacio ficticio de experiencias que hace posible que se satisfaga la necesidad básica. Es como una especie de metáfora macabra del sistema capitalista: la ideología que lo sustenta logra convencer a mucha gente de que tiene que hacer una serie de cosas para el mantenimiento del sistema, en beneficio de unos pocos, muy pocos, haciéndole creer, al contrario, que todo obedece al interés colectivo.

Se hace manifiesta la doble dimensión cuerpo/mente<sup>6</sup>: un zombi es mero cuerpo, según una catalogación a priori; pero eso no puede ser así si consideramos nuestra forma de convivencia: un muerto-muerto no tiene mente, pues trascendió las circunstancias de nuestra existencia habitual, tan sólo es materia inerte; un muerto-vivo tiene que tener algo de lo que tienen los vivos-vivos; y si actúa, del modo que sea, es porque lo vivo se impone a lo muerto.

En 1984, Winston Smith, el protagonista de la novela, vive en un mundo en el que tres grandes bloques, Eurasia, Oceanía y Asia Oriental se reparten el control del planeta: siempre, dos de los tres bloques están enfrentados al tercero, y las alianzas son cambiantes. Smith trabaja en el *Ministerio de la Verdad*, y su función es reescribir permanentemente la historia según esas alianzas van variando, para hacer ver que todo ha sido siempre igual, aun cuando eso no sea cierto. Cada vez que se modifica una alianza entre bloques, hay que reescribir toda la historia.

Existe un partido único, el portador de esa verdad indefinidamente reelaborada, que está instalado en la casa de todo el mundo mediante sistemas de vigilancia. No es posible pensar de manera autónoma, ni actuar en función de criterios propios. El concepto clave en la novela, según al castellano se ha traducido, es el "doblepensar". Más o menos, viene a significar que se inculca en la gente una capacidad según la cual, cada vez que se reescribe la historia, hay que olvidar la historia previa y, además, olvidar que se ha

---

social de procedencia. En última instancia, esas emociones socialmente conformadas son las que nos permiten desenvolvernos en nuestro entorno y actuar en uno u otro sentido.

<sup>6</sup> La dicotomía cuerpo/mente, una de tantas elaboradas por la modernidad occidental, a partir de las cuales desarrollamos nuestro pensamiento (racionalista), prioriza la mente sobre el cuerpo, la exquisitez del pensamiento frente a la brutalidad animal de lo meramente biológico. Tal dicotomía es una categorización analítica: de hecho, no cabe la separación de cuerpo y mente: nuestra mente es nuestro cuerpo, cuyo centro fundamental, pero no único, es el cerebro (en nuestras manos, por ejemplo, sedimenta un enorme caudal de conocimiento, adquirido mediante la práctica y que nos dota de destrezas que no dependen de la actividad cerebral, llamada, superior; este tipo de conocimiento práctico es el que Bourdieu —1991, 1999— encapsula en la noción de *habitus*). El cuerpo subsiste a la mente, puede continuar la vida biológica sin actividad mental; pero no existe mente sin cuerpo, que es su sustrato necesario.

olvidado; olvidar, olvidar que se ha olvidado, y asumir que lo actual no es transitorio, coyuntural, sino permanente, inmutable e incuestionable. Supone un erradicamiento radical de la memoria, de la experiencia: la producción de una ciudadanía zombi.

Si *Matrix* nos conduce al sometimiento de lo virtual como modo de reducir nuestra existencia material a mero instrumento energético para los que mandan, *1984* nos muestra cómo quienes mandan anulan nuestra capacidad intelectual. Fabricar un mundo de "tontos", muertos vivientes, zombis, en lo intelectual, es una forma magnífica de conseguir que las estructuras de poder se mantengan y perpetúen.

Por último, *Avatar*. Un "avatar" en un sustrato biológico puesto al servicio, como tal, de la mente de otro espécimen, que tiene que adquirir la condición de muerto viviente, en términos mentales, para poder tomar posesión de ese sustrato: el avatar es un cuerpo sin vida sometido a una voluntad ajena; voluntad que, a su vez, se ejerce desde la condición de un muerto viviente. Hay, pues, una doble condición zombi: zombis dirigiendo a zombis por unos intereses minoritarios muy concretos y ajenos. Y lo energético, como base primaria, vuelve a ser lo relevante: existe un recurso energético muy valioso del que una minoría quiere apropiarse; zombizando doblemente a las personas se puede acceder a ese recurso, con independencia de los intereses de los zombizados y de aquellos que padecen su acción. Todo para los particulares intereses de una empresa, con la connivencia de los aparatos políticos, y a costa de la destrucción de toda una civilización.

Neoliberalismo y globalización, como estructura de funcionamiento a fecha actual, expresan en lo real, un proceso de zombización generalizado de las ciudadanías: una macro-construcción de zombis, tontos autómatas, sometidos a la voluntad de unos intereses minoritarios: cuerpos y mentes (vivos) sometidos a imposiciones prácticas y directrices ideológicas (muertos) de esa minoría. Los zombis son la máxima expresión de la expropiación vital a la que no está sometiendo el modelo de convivencia en la que estamos inmersos. Todos somos zombis.

## **Control, disciplina, manipulación... ¿rebelión?**

¿Es posible que estos escenarios distópicos descritos no estén tan lejanos como imaginamos? ¿Es posible que se trate de realidades del aquí y del ahora?

Dichas sociedades de zombis, en cualquiera de sus vertientes en cuanto a definiciones se refiere, se consideran sociedades de futuros lejanos e inciertos, indeseables de cualquier forma: es decir, sociedades distópicas.

Tratemos de establecer las conexiones entre la definición de zombi y el concepto de «distopía». Irónicamente, no podemos definir expresa y rigurosamente tal concepto, a diferencia del de zombi, ya que la Real Academia Española de la Lengua no lo contempla. A pesar de ello, vamos a tratar de delimitarlo a partir de su antónimo, «utopía», que sí es recogido por la RAE.

*Utopía:*

1. Plan o sistema ideal de gobierno en el que se concibe una sociedad perfecta y justa, donde todo discurre sin conflictos y en armonía.
2. Proyecto, deseo o plan ideal, atrayente y beneficioso, generalmente para la comunidad, que es muy improbable que suceda o que en el momento de su formulación es irrealizable.

RAE, <http://dle.rae.es/?id=bCnqw2G>

La utopía se concibe como una «sociedad perfecta», mas... ¿qué significa la perfección? Por supuesto, las utopías no pueden existir: no cabe establecer una única sociedad perfecta, sino que habrá tantas cuantas personas las imaginen; esto es, la perfección no es un absoluto. Ni si quiera la obra de Tomás Moro (1516) es un ejemplo de sociedad utópica; si bien es un referente innegable en la materia (de hecho, la RAE incluye la referencia a la obra en a definición de utopía), no podemos decir que sea incuestionable, pues habrá quien considere el sistema de organización social que se desarrolla en la obra injusto.

Si entendemos que la distopía es lo opuesto a la utopía, estaríamos hablando de sociedades no deseadas y con posibilidades de que sí puedan acabar haciéndose reales, realizables. ¿Algún elemento de la sociedad actual se ha desviado, ha ido mal y ha desembocado en una sociedad detestable? (conflictos bélicos a escala mundial, accidentes nucleares, uso indebido de la tecnología, catástrofes ambientales, millones de niños muriendo de hambre en el tercer mundo, la explotación sexual, el incremento de la pobreza, la devastación de la naturaleza y sus recursos... así parecen indicarlo); existen posibilidades reales de que caminemos hacia, o, quizá, estemos instalados ya en un modo de convivencia distópico.

Surgen obras, literarias y cinematográficas, como advertencia, o como sátira, que muestran las tendencias actuales como germen de finales apocalípticos. En ellas se expresan ciertos elementos constitutivos de estas sociedades distópicas, como su organización social y político-económica, el individuo como ser social, como parte indivisible de la sociedad (su integridad como "átomo social", su intimidad inalienable)<sup>7</sup>, o el medio ambiente.

Tal vez, pese a estar instalados en el siglo XXI, debemos dar la bienvenida a 1984; no por haber retrocedido en el tiempo hasta esta época, sino por haber alcanzado un espacio simbólico análogo al retratado en la obra de Orwell<sup>8</sup>. Los medios de comunicación están cada vez más sesgados y el interés real no es el de informar al ciudadano, sino el de poner de manifiesto unas u otras determinadas opiniones políticas, echando por tierra cualquier pretensión de "objetividad" (mal que les pese a los adalides de la universa-

---

<sup>7</sup> No hay que olvidar que el "individuo" es una categoría, una delimitación de la persona creada por la modernidad, que implica derechos y deberes políticos, una cierta convicción ética y, además y de modo contradictorio una autonomía racional y egoísta en el plano económico. No existen individuos, sino personas constreñidas por las imposiciones de lo individual: adiós al colectivismo.

<sup>8</sup> Equivalente es *Un mundo feliz* (Huxley, 2012), que nos muestra una sociedad de autómatas subrogados a un sistema tan estricto que nada escapa a él.

lidad de un principio de representación neutral y aséptico del mundo, que defienden que la verdad es la verdad, dígala Agamenón o su porquero —y el caso es que el porquero no se fía—<sup>9</sup>).

Existen diferentes ejemplos de esta férrea organización social que ejerce el control sobre todos los aspectos personales de la vida de las personas (que, ingenuamente, creen disponer de intimidad). Somos permanentemente grabados por cámaras de vigilancia<sup>10</sup>; otro ejemplo son los supuestos (o no tan supuestos) casos de espionaje por los gobiernos a los habitantes de sus países: lecturas de mails, conversaciones telefónicas... Pero si esto le resulta lejano al lector, consideremos algo más cercano: en 2016 la aplicación WhatsApp activaba el cifrado de extremo a extremo en sus mensajes<sup>11</sup>, es decir, esta aplicación decide que la confidencialidad del mensaje es lo más importante (desconocemos si por amor a sus usuarios o a sus inversores) siete años después de su creación (2009): hasta entonces, no existía confidencialidad<sup>12</sup>. El *Gran Hermano* vigilante cuyo ojo todo lo ve ya está aquí, sometiéndonos a control exhaustivo en el día a día, a un disciplinamiento que crea sociedades entontecidas en las que ninguna hierba puede sobresalir.

Si se producen zombis más parecidos a máquinas que a seres humanos, y además las máquinas adquieren un cierta condición humana para dar la

---

<sup>9</sup> En *Juan de Mairena*, Machado recoge esta ilustrativa crítica al conocimiento objetivo: "la verdad es la verdad, dígala Agamenón o su porquero; Agamenón: 'me vale'; el porquero: 'uhmm... yo no me fío". En la misma línea, Lewis Carroll enuncia, en palabras de Humpty Dumpty: "no importa lo que se diga, sino el poder de quien lo dice" [la cita no literal es: «Cuando yo uso una palabra —insistió Humpty Dumpty con un tono de voz más bien desdeñoso— quiera decir lo que yo quiero que diga... ni más ni menos. // —la cuestión —insistió Alicia— es si se puede hacer que las palabras signifiquen tantas cosas diferentes. // —La cuestión —zanjó Humpty Dumpty— es saber quién es el que manda... eso es todo" (p. 88 de la versión digital; ediciones del Sur, 2004: vd. Enlace en bibliografía)]. Esto es, la verdad no remite a criterios irrefutables de objetividad, sino al poder que ostenta quien la formula; no implica conocimiento, sino autoridad, política. (Antonio Machado, 1986; Lewis Carroll, 1984).

<sup>10</sup> Un reportaje sobre Londres, una de las ciudades más vigiladas del planeta, indicaba que "Un documento interno de la policía metropolitana hecho público en 2009 reveló que sólo un crimen había sido resuelto por cada 1.000 cámaras durante el año anterior. No hay ningún registro oficial que informe del número de dispositivos instalados en la capital británica, pero las estimaciones apuntan a que hay alrededor de cuatro millones. La mayoría están instalados en la fachada de los comercios y sólo una proporción muy menor es de titularidad pública, aunque las autoridades tienen acceso total a todas" (Coyle, 2009).

<sup>11</sup> "La idea es simple: cuando se envía un mensaje, la única persona que puede leerlo es la persona o grupo de chat a los que se envió. Nadie más puede conocer el contenido de ese mensaje: ni los cibercriminales, ni los hackers, ni los gobiernos opresivos, ni siquiera nosotros", aseguraba WhatsApp en su blog (Reuters, 2016).

<sup>12</sup> WhatsApp tomó esta decisión a raíz del juicio entre Apple y el FBI la agencia estadounidense reclamaba a la empresa información sobre una pareja que asesinó a 14 personas en San Bernardino (California) y la empresa se negó a facilitar tal información aludiendo a la confidencialidad.

sensación de que se parecen a nosotros, llegamos a un punto en el que máquinas y humanos se tornan indistinguibles. El proceso de zombización opera maquinizando a las personas y (pseudo)humanizando a las máquinas. Quizá esta apreciación sea tomada como expresión de una realidad inexistente salvo en la gran pantalla, pero los expertos creen que lo que sucede en la película *Her* (Jonze, 2013) no está tan alejado de la realidad.

La película cuenta la historia de Theodore Twombly, un hombre solitario que se interesa por un nuevo y avanzado sistema operativo, que promete ser una entidad intuitiva con cada usuario. Tras iniciarlo, Theodore queda encantado al “conocer” a Samantha (nombre que se le asigna a dicho sistema operativo), una brillante voz femenina que resulta ser perspicaz, sensible y sorprendentemente atractiva. Mientras los deseos y las necesidades de ambos aumentan, su “amistad” se va transformando en una extraña relación de amor.

La experta en inteligencia artificial Jackie Fenn indica que:

“muchas de las características con las que cuenta el sistema operativo Samantha en la película ya están presentes en la realidad, como el reconocimiento del lenguaje, las habilidades de conversación y, sobre todo, la capacidad del software para aprender de la experiencia, sin necesidad de tener que ser reprogramado constantemente” (Redes, 2014).

Se trata de crear (si es en masa, mejor) seres humanos susceptibles de convertirse en zombis, sumisos a las órdenes de un régimen que vela sólo por sus intereses y que para que así siga siendo necesita subalternos que acojan con regocijo, y sin queja alguna, dicha situación. ¿No sería éste, en cierta medida, el argumento de la película *Gattaca* (Niccol, 1997)?

Esta historia, que alberga un parecido más que razonable con el libro *Un mundo feliz*, ya mencionado previamente (por algo será que todo parece relacionado), en lo referente a la manipulación genética: creando seres válidos e inválidos, a los que preasignar unos u otros trabajos dependiendo de sus capacidades, capacidades que son determinadas incluso antes del nacimiento gracias a la información genética (hasta el título de la película hace referencia a esta idea, pues alude a una secuencia de ADN —formado por Guanina, Adenina, Timina y Citosina—).

Pero, ¿qué sucede cuando esta brizna de hierba logra evadir el cortacésped? ¿Qué sucede cuando uno de esos zombis aletargados sale de su atontamiento? Posiblemente se sienta solo y quiera despertar a los demás. Es lo que comúnmente se conoce como rebelión.

En diversas sagas el despertar de esos zombis aletargados es la trama principal: *Los Juegos del Hambre* (diferentes directores, 2012-2015), basada en las novelas de Suzanne Collins (2008-2010) y *Divergente* (varios directores, 2014-actualmente, se prevé finalizar la saga en 2017), basada en las novelas de Verónica Roth (2011-2014) son dos claros ejemplos de cómo desafiar el sistema opresor que convierte a las personas en autómatas sin sentido. No es irrelevante que tanto las creadoras de los personajes como las protagonistas de estas sagas sean mujeres.



Quizá el movimiento Anonymous es la prueba más clara de esta revolución de los zombis sociales: este pseudónimo es utilizado mundialmente por diferentes grupos y personas particulares para emprender, desde 2008, acciones de protesta a favor de la libertad de expresión, de la independencia de Internet y en contra de diversas organizaciones (servicios públicos, consorcios con presencia global...) Al principio, los miembros de este movimiento actuaban solamente en Internet, pero a lo largo del tiempo también han desarrollado sus actividades fuera de la red.

No es de extrañar que uno de sus símbolos sea precisamente la máscara de Guy Fawkes que V utiliza en la película *V de Vendetta* (McTeigue, 2005), pues dicha máscara simboliza que no es una persona concreta la que puede llevar a cabo estas acciones de protestas, que podría ser cualquiera. No hay un héroe o una heroína particular de la historia, es un llamamiento al despertar de todas y todos esos zombis que se están hartos de un sistema que consideran opresor e injusto para con los más desfavorecidos.

El *Movimiento 15M* en España (también conocido como Movimiento de los Indignados), por su parte, fue un movimiento ciudadano formado a raíz de la manifestación del 15 de mayo de 2011 convocada en Madrid por diversos colectivos. Tras la manifestación, de forma espontánea, esa noche siguieron sucediéndose protestas pacíficas a lo largo de toda España con la intención de promover una democracia real, más participativa, alejada de un sistema bipartidista que se turnaba en el poder a sus anchas con la complicidad de bancos y corporaciones financieras de carácter transnacional. Lo importante de este movimiento, que terminó desembocando en la creación de diversos partidos políticos (como Podemos), es que fue conformado por y para gente de todo tipo: no se trataba de un único perfil (sexo, edad, posición social...), sino que aglutinaba a gente de todo tipo con la única característica común de estar hartos (por el motivo que cada uno tuviera) de la situación socio-político-económica que vivía España. Fue un claro despertar de la conciencia colectiva reclamando lo que por derecho les correspondía, un ejemplo de este despertar zombi del que venimos hablando.

Volvemos a reiterar que se pretende producir en masa un tipo determinado de actor social, alguien que no se queje de las injusticias sociales para que se puedan seguir perpetuando y beneficien a los pocos que ostentan el poder y que se benefician del mantenimiento de estas condiciones de existencia. En definitiva, zombis.

No obstante, cabe considerar ciertas figuras sociales de las que cabría esperar que fueran especialmente "refractarias" a dicho proceso, cuya condición es singularmente ilustrativa al poner de manifiesto, de forma un tanto paradójica, el tipo de mecanismos mediante los cuales se trata de lograr esa homogeneización de las ciudadanías. Es el caso de las personas con discapacidad.

## La distopía discapacitada/discapacitante

### **La discapacidad no es lo que parece**

Lo primero que hay que aclarar es que la discapacidad no es algo estático, sino un proceso dinámico, con vida propia, que ha pasado por una serie de etapas a lo largo de historia.

Discapacidad significa, literalmente, "no tener capacidad". Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE), la discapacidad es la cualidad del discapacitado, y éste se define como "aquel que tiene impedida o entorpecida alguna de las actividades cotidianas consideradas normales, por alteración de sus funciones intelectuales o físicas". Así pues, el término se suele oponer al de «normalidad», lo que nos anticipa el papel determinante que ha ocupado la normalización médica en la manera de regular nuestras relaciones cotidianas (Ferreira, 2010).

En los orígenes, en la sociedad greco-romana, la discapacidad se adscribe al «modelo de la prescindencia» (Modelo Clásico): la persona que tiene una discapacidad es prescindible, y se prescinde de ella, bien apartándola, bien eliminándola, matándola (vía eugenésica, propia de la sociedad espartana, que no las consideraba personas). En la Edad Media se consideró que se trataba de un castigo divino, y con la carga de esa losa debían ser tratados los individuos discapacitados en dicha época; pues "enfermedad, estigma y castigo son casi siempre elementos indisociables en la recategorización social de una persona" (González, Lozano y Castien, 2008).

Ya en la Modernidad surge el «modelo moderno-institucional» (Modelo Médico): se ancla en causas y efectos de carácter natural: la discapacidad ya no será resultado de una decisión divina, sino de una deficiencia del organismo (congénita o adquirida), por lo que pasará a ser objeto de la ciencia médica, y se asociará al concepto «enfermedad». Junto a la Medicina, la Psicología y la Asistencia Social desarrollarán un conjunto de prácticas cuyo objetivo es la normalización esas personas «desviadas»<sup>13</sup>, prácticas que se inscriben en un nuevo modo de ejercicio del poder: "La génesis moderna del campo de la discapacidad está vinculada a la génesis de las técnicas de poder disciplinario" (Ferreira, 2010: 53), con la «ciencia» constituida en "campo general y policía disciplinar de los saberes" (Foucault, 1992: 150).

La discapacidad se entiende como un atributo de la persona que la tiene (o sea, es individual) y su tratamiento tiene por objetivo la «rehabilitación» porque se entiende que hay que reducir todo lo posible esa merma para acercar lo máximo posible a ese canon de normalidad del que está desviado. Esta última idea es la que tiene máxima vigencia hasta la fecha actual.

---

<sup>13</sup> La Ciencia médica elabora la tipología de deficiencias, que se subdividen en físicas, sensoriales, intelectuales y aquellas consideradas como «enfermedades mentales» (siendo estas últimas las más problemáticas de clasificar); otro subtipo, que no está claramente determinado, sería el de las de carácter orgánico.

En la actualidad, en lo que algunos teóricos han catalogado como la Post-Modernidad, ha surgido un «modelo moderno-crítico» (Modelo Social), como una contraposición al Modelo Médico, el modelo hegemónico hoy en día. A partir de los años '70, la Sociología comienza a interesarse por el tema de la discapacidad; aunque, como explica Colin Barnes (2010), tomando en consideración sólo la situación en los países del primer mundo. Para el Modelo Social, la discapacidad es causada por el contexto en el que vive la persona, que no está adaptado a ella; la discapacidad es algo de naturaleza social: hay estructuras que no toman en cuenta las necesidades de esas personas.

La apuesta teórica del modelo social de la discapacidad, al asociar el impedimento (la merma orgánica) y la discapacidad (la dificultad de desenvolvimiento provocada por el contexto) a dominios absolutamente diferentes, implica la «desbiologización» del discurso sobre discapacidad. Ésa es una jugada teórica emancipatoria, según Hughex y Paterson (Barton, 2008: 112). Es decir, la discapacidad no es fisiológica, sino un producto de estructuras opresivas: “más que buscar una explicación basada en las discapacidades de un individuo, destacan el poder que ostentan grupos significativos para definir la identidad de otros” (Barton, 1998: 25). No hay que rehabilitar personas, sino adaptar estructuras sociales:

“...la discapacidad puede ser concebida, no como una característica objetiva aplicable a la persona, sino como una construcción interpretativa inscrita en una cultura en la cual, en virtud de su particular modo de definir lo «normal», la discapacidad sería una desviación de dicha norma” (Ferreira, 2008: 147).

<b>MODELO</b>	<b>ÉPOCA</b>	<b>CONCEPCIÓN DE LA DISCAPACIDAD</b>
<b>Modelo Clásico (modelo de la prescindencia)</b>	Grecia Antigua	Castigo divino
<b>Modelo Médico (modelo médico-institucional)</b>	Modernidad	Deficiencia biológica
<b>Modelo Social (modelo moderno-crítico)</b>	Actualmente (Post-Modernidad)	Causada por el contexto de la persona, que no está adaptado a ella

**Tabla 1.** Resumen de las diferentes etapas de la discapacidad a lo largo del tiempo.  
Fuente: *Discapacidad y Políticas Públicas* (Cano Esteban y Rodríguez Díaz, 2015: 14).

¿Qué lugar ocupan las personas con discapacidad en los mundos distópicos y en la generalización de los procesos de zombización?.

## **Discapacidades distópicas**

Básicamente, en la cinematografía distópica, estas personas han sido tratadas como situadas en una posición de *des*-adaptación al medio (ese personaje que «sabemos que va a morir» porque se encuentra en una clara desventaja respecto al resto) que para sobrevivir en un entorno hostil han de lograr una *re*-adaptación al mismo a través del «reciclaje» de su discapacidad. Se nos muestra, pues, su capacidad de adaptación al entorno —en el cual el modelo de funcionamiento/ supervivencia es el de las personas sin discapacidad— y las oportunidades que el mismo les ofrece. No resulta muy diferente la situación de las personas con discapacidad en un hipotético futuro antiutópico de la que viven de hecho en la actualidad.

Podemos ilustrar esta visión distópica de la discapacidad con películas y series del género; en particular, vamos a considerar “The Walking Dead” (Frank Darabont, 2010-actualmente), las películas “Planet terror” (Robert Rodriguez, 2007) y, nuevamente, “Avatar” (James Cameron, 2009).

La popular serie norteamericana “The Walking Dead” se sitúa en un mundo postapocalíptico repleto de zombis salvajes (denominados «caminantes»). Su protagonista, Rick Grimes (Andrew Lincoln), es un oficial de policía que despierta de un coma, se encuentra con ese mundo y sale del hospital donde estaba en busca de su familia; al encontrarla se une a un grupo de supervivientes del que acabará siendo el líder. La historia narra las vivencias de dicho grupo, que se enfrenta tanto a los zombis como a otros grupos de humanos que también luchan por sobrevivir.

Dos personajes con discapacidad física forman parte de la trama: las diferencias en el trato que se les da por su condición y la consideración recibida por los grupos a los que pertenecen (diferencias que pueden tener que ver con el estatus logrado por razones ajenas a la discapacidad) ejemplifican esa condición adaptativa (*des*- o *re*-) que define el papel ocupado por la discapacidad en el género.

Por una parte, el personaje de Hershel Greene (Scott Wilson), amputado de un pie al ser mordido por un zombi para evitar la extensión de la infección; es dueño de una granja y tiene amplios conocimientos de veterinaria, por lo cual goza de un amplio reconocimiento en su grupo: es un hombre sabio que dispone de recursos y de gran utilidad pues sabe curar heridas. En un mundo en el que resulta importante poder correr si llega el caso, la adaptación de Hershel es precaria (*a priori*, es de aquellos que parecen destinados a morir), pero su limitación física es compensada por su habilidad curativa; cabe considerar si el grupo velaría tanto por su bienestar, siendo cojo, si no dispusiera de conocimientos de carácter médico.

No sucede algo distinto con las personas con discapacidad hoy en día: lo más común es que sean objeto de exclusión social<sup>14</sup> pero se dan casos en

---

<sup>14</sup> Las estadísticas son claras al respecto: las oportunidades y nivel educativos de las personas con discapacidad son sensiblemente menores que la media de la población española, y otro tanto sucede con su situación laboral (se constata en las

los que, *a pesar de su discapacidad*, la persona ha llegado a tener un amplio reconocimiento social. Tal vez el caso más famoso sea el de Stephen William Hawking, físico teórico, astrofísico, cosmólogo y divulgador científico británico, con una enfermedad neuromotriz relacionada con la esclerosis lateral amiotrófica (ELA). Pero existen casos menos conocidos, como el actor Guillem Jiménez, con Síndrome de Down, protagonista de la película "León y Olvido" (Xavier Bermúdez, 2004), entre otros.

En el extremo, podríamos decir que opuesto, al de Hershel Greene, encontramos a Merle Dixon (Michael Rooker). Este personaje pierde al comienzo de la serie una mano, desaparece y se le da por muerta; sin embargo, retorna en el curso de la trama, con un artefacto en sustitución de la mano perdida, al modo de los garfios de los piratas, que le permite combatir contra los caminantes de manera incluso más eficiente que con la mano: se trata de un cuchillo fijado en el extremo del brazo que le permite luchar con ventaja en los combates cuerpo a cuerpo. Podría decirse que *transforma* aquello que se considera desventajoso en algo de provecho; *re-*adaptándose al medio de manera que su discapacidad no sea una desventaja sino todo lo contrario.

Esta readaptación de la merma física de la persona está presente en muchas películas del género diatópico: sucede en "Planet Terror", también una película de zombis, en la que Cherry (Rose McGowan), una bailarina de striptease lisiada, y su ex-novio Wray (Freddy Rodríguez) dirigen un espontáneo equipo de guerreros, adentrándose en la noche hacia un destino que dejará millones de afectados, infinidad de muertos y unos cuantos afortunados supervivientes que lucharán por encontrar el último rincón seguro en el mundo. En este caso, la protagonista pierde una pierna y la sustituye por una ametralladora que le otorga, igualmente, una ventaja en el combate.

Esta idea de la readaptación al medio de la persona con discapacidad presente en el género Z no hace sino reproducir la lógica del aparato rehabilitador existente a fecha actual, cuyo objetivo es adecuar a las personas con discapacidad a los requerimientos del entorno en el que han de vivir (no deja de ser también un «combate»).

En la película "Avatar" esta idea se lleva todavía más lejos: nos sitúa en el año 2154 y su protagonista, Jake Sully (Sam Worthington), un ex-marine con una lesión medular que ha de utilizar una silla de ruedas (desadaptado) no pierde, por ello, su condición de guerrero. En principio, dicha condición parece una desventaja cara a la tarea que le espera, pero se acabará mostrando como decisiva en el discurrir de los acontecimientos.

La humanidad (los EE.UU. en realidad) ha encontrado en el planeta Pandora un nuevo y codiciado recurso energético, un mineral superconductor llamado *Unobtainium*; poderosos intereses empresariales instalan allí una base

---

dos grandes encuestas nacionales sobre discapacidad realizadas por el INE: la *Encuesta sobre Deficiencias, Discapacidades y Estados de Salud*, EDDDES [INE, 1999], y la *Encuesta sobre Discapacidades, Autonomía personal y situaciones de Dependencia*, EDAD [INE, 2008]).

para su extracción, contando con la ayuda de un ejército de ex-militares mercenarios (en realidad ex-marines). Para contrarrestar la toxicidad de la atmósfera de Pandora, se ha creado el programa Avatar, gracias al cual los seres humanos mantienen sus conciencias unidas a un cuerpo biológico (avatar) controlado de forma remota que puede sobrevivir en el aire letal. Esos cuerpos han sido creados con ADN humano, mezclado con ADN de los nativos de Pandora, los Na'vi. El programa, científico, cumple una función comercial: se trata de convencer a los nativos para que permitan la explotación del mineral.

Jake es reclutado para el proyecto Avatar en sustitución de su hermano gemelo, un destacado científico experto en neurobiología, por su compatibilidad genética (cada avatar posee ADN de una persona en particular) y no por su experiencia militar. De este modo, con su avatar, Jake puede caminar otra vez (re-adaptación) y, en contra de su misión inicial —lograr que los Na'vi, haciéndose uno de ellos, no pongan obstáculos para la extracción del unobtainium—, rehace su vida en esa nueva condición: conoce a una bella Na'vi, Neytiri (Zoe Saldaña), con cuya ayuda, y su experiencia como marine, se convierte en guerrero de pleno derecho y salva a su nueva especie de acogida de la exterminación de la que iba a ser objeto por parte de la codicia humana. Plenamente integrado en su nueva condición, finalmente renunciará a su condición humana, renegará de su cuerpo y de sus orígenes y, en un acto ritual, su conciencia será traspasada a su cuerpo Na'vi: el liado se ha transformado en héroe salvador.

Se nos transmite el mensaje de que el cuerpo plenamente funcional es el deseable, el que sirve, el único digno de ser alcanzado si se tiene alguna deficiencia física. Exactamente el *leit motiv* en las prácticas rehabilitatorias de las que son objeto las personas con discapacidad en el mundo real: no se entiende necesario adaptar el entorno a sus necesidades, sino que es su cuerpo el que ha de ser adaptado a los requerimientos de ese entorno<sup>15</sup>.

Comprobamos, pues, que esos mundos distópicos que nos ha mostrado el cine o la televisión puede que no estén, en su conjunto, tan lejos como pensamos, y que la situación que viven las personas con discapacidad en ellos no es tan diferente a la que viven hoy en día. No es descabellado preguntarse si no habremos puesto ya en marcha los engranajes que nos lleven a esos parajes antiutópicos. Desde luego, si la discapacidad va a ser tratada tal y como aparece en las películas del género (tomando como ejemplo las que hemos considerado pero teniendo en cuenta que hay muchas más), podríamos decir que sí; pues viendo la historia de ésta y sabiendo que hoy en día está considerada de forma no tan diferente a como se refleja en estas películas futuristas, es posible que más adelante, si aconteciera algún suceso que desembocara en una sociedad distópica, es posible que estas personas readaptan su discapacidad para vivir en ese mundo igual que hoy en día intentan rehabilitarse para vivir en este.

---

<sup>15</sup> Así, por ejemplo, las personas con acondroplasia —enanismo— son sometidas a dolorosas intervenciones quirúrgicas en las que se les fracturan los huesos para volver a soldarlos dejando una pequeña distancia entre los fragmentos y así crecer unos centímetros más.

## **Conclusiones: en la «discapacidad zombi» el cuerpo prevalece**

---

Podemos encontrar muchos ejemplos de películas distópicas que tienen características que se corresponden con la realidad: *La Naranja Mecánica* (Kubrick, 1971), *In time* (Niccol, 2011), *Mi vida ahora* (McDonald, 2013)... Y de igual manera, se pueden señalar muchos ejemplos de noticias dignas de cualquier película de carácter distópico: bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki en 1945, accidente en la central nuclear de Chernobyl en 1986, accidente en la central nuclear de Fukushima en 2011, genocidios, atentados terroristas...

Lo cierto es que los zombis existen, y que no son esas criaturas que reviven tras la muerte, sino más bien criaturas muertas ya en vida. Y además no se trata de un futuro lejano en el que algo inexplicablemente ha salido mal y ello ha sido causa de que la sociedad haya acabado así; ese futuro ya está aquí: basta con que las personas no piensen, no puedan desarrollar todo su potencia, basta con que sólo se ocupen de, y preocupen por, sus intereses particulares, sin pensar en los demás, para que sean zombis de pleno derecho.

Pareciera que la discapacidad dista mucho de ser una herramienta analítica para considerar este proceso de zombización generalizada, puesto que, en principio, podría ser considerado un grupo social situado de antemano al margen de las necesidades centrales que han de cubrir los mecanismos de adormecimiento social (no importa lo que pase con ellos/as). Pero resulta que es especialmente ilustrativo comprobar como, ni siquiera estas personas, se sustraen a los mecanismos que alimentan la maquinaria zombi. Y revelan, además, un dato crucial: por encima de cualquier consideración, lo que emerge como dispositivo catalítico es el cuerpo: un zombi lo es en su, extraña, condición biológica, un cuerpo vivo-muerto; una persona con discapacidad, igualmente: un cuerpo, vivo, imperfecto. Y el escenario es la supervivencia de esos cuerpos en entornos hostiles.

En el universo zombi, la corporalidad es decisiva a la hora de la supervivencia y resulta que algunas discapacidades ofrecen ventajas para ello; en el universo discapacidad, igualmente, el cuerpo determina la posición en el espacio/ medio social, aunque en este caso, a la inversa, se trata de una renuncia (sólo abandonando un cuerpo imperfecto se logra una plena integración). En todo caso, tanto los cuerpos-zombi como los cuerpos-discapacidad deben ser eliminados.; debe subsistir el cuerpo no-zombi (vivo) y el cuerpo no-discapacitado (plenamente funcional). Lo realmente interesante surge en la «hibridación» entre zombis y discapacidad, cuando dos cuerpos predestinados a la extinción se enfrentan: la discapacidad emerge como una ventaja adicional, como la baza que nadie había calculado, como la opción para llevar más allá de lo permitido los recursos disponibles.

Siguiendo la literatura y la cinematografía del género Z nos encontramos con que la discapacidad puede resultar un instrumento decisivo para superar el Apocalipsis: provee de «instrumentos» corporales más aptos. Extraña

paradoja. En un mundo zombi, mejor disponer de alguna discapacidad que nos permita elaborar estrategias, no predefinidas, para luchar contra la dominación (la muerte).

Quizá habría que considerar que, llegado el punto en el que los zombis amenacen realmente nuestra existencia, habrá que echar mano de las personas con discapacidad: ellos/as tienen recursos que los demás desconocen, son gente adiestrada permanentemente en la re-adaptación al medio, son supervivientes natos.

Y todo gracias ¿a qué?; a un cuerpo disidente que genera, de modo inmanente soluciones impensables para los cuerpos perfectos (no nos engañemos con el mensaje de Avatar: el origen del cuerpo perfecto que es su conclusión tiene como origen necesario un cuerpo refractario a la zombificación que ha de inventar una nueva existencia).

Si no queremos acabar, todos/as, como zombis, pensemos en las extremas condiciones de existencia que han de superar las personas con discapacidad y su capacidad, en algunos casos, para ir más allá de las «propuestas elegibles».

## **Bibliografía**

---

### **Libros:**

- Austen, J. (1813). *Orgullo y prejuicio*. Reino Unido: Mansfield Park.
- Barnes, C. (2010). Discapacidad, política y pobreza en el contexto del «Mundo Mayoritario». *Política y Sociedad*, 47(1), 11-25.
- Barton, L. (1998). *Discapacidad y sociedad*. Madrid: Morata.
- Barton, L. (2008). *Superar las barreras de la discapacidad*. Madrid: Morata
- Bourdieu, P. (1991). *El sentido práctico*. Madrid, Taurus.
- Bourdieu, P. (1999). *Meditaciones pascalianas*. Madrid, Anagrama.
- Bourne, J.L. (2010). *Diario de una invasión zombi*. España: Timun Mas.
- Brooks, M. (2015). *Guerra Mundial Z*. España: DEBOLS!LLO.
- Burgess, A. (1962). *La Naranja Mecánica*. España: Minotauro.
- Cano Esteban, A. y Rodríguez Díaz, S. (Coords.) (2015). *Discapacidad y Políticas Públicas*. Madrid: Catarata.
- Carroll, L. (1984): *A través del espejo y lo que Alicia encontró al otro lado*. Madrid, Alianza [versión digital de libre acceso: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-19-Carroll.ATravesDelEspajo.pdf>; Ediciones del Sur, 2004].
- Castells, M. (1998): "Conclusiones"; en M. Castells: *La era de la Información* (Volumen 3), Madrid, Alianza; pp. 369-394.



- Collins, S. (2008). *Los Juegos del Hambre*. Estados Unidos: Scholastic Press.
- Collins, S. (2009). *En llamas*. Estados Unidos: Scholastic Press.
- Collins, S. (2010). *Sinsajo*. Estados Unidos: Scholastic Press.
- De-Bernardi, A. (2012). *La Isla del Tesoro Z*. España: Dolmen Editorial.
- Ferreira, M.A.V. (2008). Una aproximación sociológica a la discapacidad desde el modelo social: apuntes caracteriológicos. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 124, 141-174.
- Ferreira, M.A.V. (2010). De la minus-valía a la diversidad funcional: un nuevo marco teórico-metodológico. *Política y Sociedad*, 47(1), 45-65.
- Foucault, M. (1992). *Genealogía del racismo*. Madrid: La Piqueta.
- González, H. (2010). *Quijote Z*. España: Dolmen Books.
- González Fernández, R., Lozano Maneiro, B. y Castien Maestro, J.I. (Coords.) (2008). *Psicosociología del estigma: ensayos sobre la diferencia, el prejuicio y la discriminación*. Madrid: Universitas.
- González-Pérez de Tormes, L. (2012). *Lazarillo Z*. España: DEBOLS!LLO.
- Grahame-Smith, S. (2012). *Orgullo y prejuicio y zombies*. España: Spanish Pubs Llc.
- Illouz, E. (2007): "El surgimiento del homo sentimental", en: *Intimidaciones congeladas: las emociones en el capitalismo*, Katz, Buenos Aires; pp. 11-20, 44-61
- INE (1999). *Encuesta sobre Deficiencias, Discapacidades y Estados de Salud*, Madrid. Instituto Nacional de Estadística.
- INE (2008). *Encuesta sobre Discapacidades, Autonomía personal y situaciones de Dependencia*, Madrid. Instituto Nacional de Estadística.
- Keene, B. (2011). *La Ciudad de los Muertos*. España: Dolmen Editorial.
- Huxley, A. (2012). *Un mundo feliz*. Barcelona: Edhasa.
- Llauger, S. (2010). *Diario de un Zombi*. España: Dolmen Editorial.
- López Aroca, A. (2010). *Sherlock Holmes y los zombies de Camford*. España: Dolmen Editorial.
- Loureiro, M. (2011). *Apocalipsis Z: el principio del fin*. España: DEBOLS!LLO.
- Machado, A. (1986). *Juan de Mairena*. Madrid, Cátedra.
- Mateo, D. (2011). *Carne Muerta*. España: Dolmen Books.
- McKinney, J. (2011). *El apocalipsis de los muertos*. España: Dolmen Editorial.
- Moro, T. (1986). *Utopía*. España: Alhambra.
- Orwell, G. (1949). *1984*. Reino Unido: Harvill Secker.
- Perry, S.D. (2013). *Resident Evil: La Conspiración Umbrella*. España: Timun Mas Narrativa.

- Roth, V. (2011). *Divergente*. Estados Unidos: Harper Collins.
- Roth, V. (2012). *Insurgente*. Estados Unidos: Harper Collins.
- Roth, V. (2013). *Leal*. Estados Unidos: Harper Collins.
- Sisí, C. (2014). *Los Caminantes*. España: Minotauro.
- Wood, G. (2010). *El Despertar de los Muertos*. España: Dolmen Editorial.

**Artículo de revista (electrónica):**

- Coyle, A. (2009). "Londres. Capital de videovigilancia". *EL PAÍS*. Recuperado de [http://internacional.elpais.com/internacional/...](http://internacional.elpais.com/internacional/)
- Redacción (2013). "Cómo espía EE.UU., según Snowden". *BBC*. Recuperado de [http://www.bbc.com/mundo/noticias/...](http://www.bbc.com/mundo/noticias/)
- Redacción (2016). "¿Por qué Apple se niega a obedecer al FBI y "hackear" el iPhone de los atacantes de San Bernardino?". *BBC*. Recuperado de [http://www.bbc.com/mundo/noticias/...](http://www.bbc.com/mundo/noticias/)
- Redes (2014). "Enamorarse de un sistema operativo no está tan lejos de la realidad". *ABC*. Recuperado en [http://www.abc.es/tecnologia/redes/...](http://www.abc.es/tecnologia/redes/)
- Regalado, A. (2015). "Los bebés genéticamente perfectos serán posibles pero, ¿también legales?". *Technology Review*. Recuperado en [https://www.technologyreview.es/biomedicina/...](https://www.technologyreview.es/biomedicina/)
- Reuters (2016). "WhatsApp activa el cifrado de extremo a extremo en sus mensajes". *El Mundo*. Recuperado en [http://www.elmundo.es/tecnologia/...](http://www.elmundo.es/tecnologia/)

**Películas:**

- Anderson, P. et al. (Productores) y Anderson, P. (Director) (2002). *Resident Evil* [Película]. Estados Unidos: Constantin Films.
- Anderson, P. et al. (Productores) y Witt, A. (Director) (2004). *Resident Evil II: Apocalipsis* [Película]. Estados Unidos: Constantin Films.
- Anderson, P. et al. (Productores) y Mulcahy, R. (Director) (2007). *Resident Evil III: Extinción* [Película]. Estados Unidos: Davis Films.
- Anderson, P. (Productor) y Anderson, P. (Director) (2010). *Resident Evil IV: Ultratumba* [Película]. Estados Unidos: Constantin Films.
- Anderson, P. (Productor) y Anderson, P. (Director) (2012). *Resident Evil V: La Venganza* [Película]. Estados Unidos: Constantin Films.
- Anderson, P. (Productor) y Anderson, P. (Director) (2017). *Resident Evil VI: Capítulo Final* [Película]. Estados Unidos: Constantin Films.
- Astrowsky, E. et al. (Productores) y Rubin, J. (Director) (2014). *Castores Zombis* [Película]. Estados Unidos: Armory Films y BenderSpink.

- Battsek, J. *et al.* (Productores) y McDonald, K. (Director) (2013). *In time* [Película]. Reino Unido: Film4.
- Cameron, J. *et al.* (Productores) y Cameron, J. (Director) (2009). *Avatar* [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Carmody, D. *et al.* (Productores) y Gans, Ch. (Director) (2006). *Silent Hill* [Película]. Estados Unidos: Silent Hill DCP Inc.
- Craven, W. *et al.* (Productores) y Aja, A. (Director) (2006). *Las colinas tienen ojos* [Película]. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures.
- Dale, J. *et al.* (Productores) y Darabont, F. (Creador) (2010-actualmente). *The Walking Dead* [Serie].
- DeVito, D. *et al.* (Productores) y Niccol, A. (Director) (1997). *Gattaca* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Evjen, T. *et al.* (Productores) y Wirkola, T. (Director) (2010). *Zombis Nazis* [Película]. Noruega: Miho Film.
- Fernández, J. (Productor), y Balagueró, J. y Plaza, P. (Directores) (2007). *[REC]* [Película]. España: Filmmax.
- Fernández, J. (Productor), y Balagueró, J. y Plaza, P. (Directores) (2009). *[REC]<sup>2</sup>* [Película]. España: Filmmax.
- Fernández, J. *et al.* (Productores), y Balagueró, J. (Director) (2014). *[REC]<sup>4</sup>: Apocalipsis* [Película]. España: Canal+.
- Fisher, L. *et al.* (Productores), y Burger, N. (Director) (2014). *Divergente* [Película]. Estados Unidos: Summit Entertainment.
- Fisher, L. *et al.* (Productores), y Schwentke, R. (Director) (2015). *Insurgente* [Película]. Estados Unidos: Summit Entertainment.
- Fisher, L. *et al.* (Productores), y Schwentke, R. (Director) (2016). *La serie Divergente: Leal – Parte I* [Película]. Estados Unidos: Summit Entertainment.
- How, R. *et al.* (Productores) y Boyle, D. (Director) (2002). *28 días después* [Película]. Estados Unidos y Reino Unido: DNA Films y UK Film Council.
- Kilik, J. *et al.* (Productores) y Ross, G. (Director) (2012). *Los Juegos del Hambre* [Película]. Estados Unidos: Lionsgate.
- Kilik, J. *et al.* (Productores) y Lawrence, F. (Director) (2013). *Los Juegos del Hambre II: en llamas* [Película]. Estados Unidos: Lionsgate.
- Kilik, J. *et al.* (Productores) y Lawrence, F. (Director) (2014). *Los Juegos del Hambre III: Sinsajo – Parte I* [Película]. Estados Unidos: Lionsgate.
- Kilik, J. *et al.* (Productores) y Lawrence, F. (Director) (2015). *Los Juegos del Hambre III: Sinsajo – Parte II* [Película]. Estados Unidos: Lionsgate.
- Kubrick, S. (Productor) y Kubrick, S. (Director) (1971). *La Naranja Mecánica* [Película]. Reino Unido y Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- MacDonald, A. *et al.* (Productores) y Fresnedillo, J.C. (Director) (2007). *28 semanas después* [Película]. Reino Unido y España: Fox Atomic, DNA Films y UK Film Council.

- McKittrick, S. *et al.* (Productores) y Steers, B. (Director) (2016). *Orgullo y prejuicio y zombis* [Película]. Estados Unidos y Reino Unido: Darko Entertainment.
- Megan, E. *et al.* (Productores) y Jonze, S. (Director) (2013). *Her* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- Niccol, A. *et al.* (Productores) y Niccol, A. (Director) (2011). *In time* [Película]. Estados Unidos: Regency Enterprises.
- Pitt, B. *et al.* (Productores) y Forster, M. (Director) (2013). *Guerra Mundial Z* [Película]. Estados Unidos: Skydance Productions.
- Plaza, P. (Productor) y Plaza, P. (Director) (2012). *[REC]³: Génesis* [Película]. España: Canal+.
- Polone, G. (Productor) y Fleischer, R. (Director) (2009). *Bienvenidos a Zombieland* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Rathvon, N. P. (Productor) y Anderson, M. (Director) (1956). *1984* [Película]. Reino Unido: Columbia Pictures.
- Rodríguez, R., Tarantino, Q. *et al.* (Productores), y Rodríguez, R. y Tarantino, Q. (Directores) (2007). *Planet Terror* [Película]. Estados Unidos: Dimension Films.
- Silver, J. (Productor), y Wachowski, A. y Wachowski, L. (Directoras) (1999). *Matrix* [Película]. Estados Unidos y Australia: Village Roadshow Pictures y Silver Pictures.
- Silver, J. *et al.* (Productores) y McTeigue, J. (Director) (2005). *V de Vendetta* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.

### **Páginas web:**

- Survival Zombi (s.f.) *Eventos*. Recuperado en <http://survivalzombie.es/>
- Escape Room Madrid (s.f.) *Juegos*. Recuperado en <http://www.escaperoommadrid.com/>

### **Congreso/Seminario, etc.:**

- Baelo, M. (mayo 2015). *Sobre V de Vendetta: análisis distópico desde la Sociología del Derecho a la Ciencia Política*. Ponencia presentada en nombre de I Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.
- Baelo, M. (abril 2016). *El suicidio altruista en V de Vendetta: análisis de la obra de Durkheim*. Ponencia presentada en nombre de II Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.
- Cano, A. (mayo 2015). *La discapacidad en mundos distópicos: la utopía del cuerpo perfecto*. Ponencia presentada en nombre de I Congreso Interna-

cional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.

Cano, A. (abril 2016). *Des-distopizando el futuro: la inmediatez de la distopía*. Ponencia presentada en nombre de II Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.

Ferreira, M.A.V. (mayo 2015). *La noción de doblepensar en 1984 de Orwell: un preludio de Matrix*. Ponencia presentada en nombre de I Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.

Urraco, M. (mayo 2015). *Como en El Corredor del Laberinto: la juventud y sus metáforas postmodernas*. Ponencia presentada en nombre de I Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.

Urraco, M. (abril 2016). *No es ¿país? Para jóvenes: precariedad/es y auge de la distopía*. Ponencia presentada en nombre de II Congreso Internacional del Género Distópico: Lecturas e interpretaciones Sociológicas. Badajoz, España.