

Psicoanálisis de los zombis

Mariano Iusim

“La muerte aparente y la reanimación de los muertos se nos dieron a conocer como unas representaciones harto ominosas” (Freud, 1919).

Objetivos

En este trabajo expondré qué y quiénes son los zombis, rastrearé su posible origen, propondré una clasificación de los mismos en tres grupos: 1) zombis del vudú, 2) zombis de la manifestaciones artísticas, 3) zombis psicológicos; a este último grupo lo relacionaré con ciertas patologías (tóxicas y traumáticas) y daré ejemplos clínicos.

Mito y origen zombi

El mito es un relato que intenta explicar de forma fantástica determinados aspectos de la existencia, se supone que aconteció en un pasado remoto e impreciso. Nos habla acerca del origen, responde a la realidad y es verosímil. Psicoanalíticamente podemos estudiar a los mitos como verdades históricas, y los podemos considerar supuestos culturales.

Un posible origen del término zombi es la palabra del oeste de la India *jumbie* (que significa fantasma). Otro posible origen es la palabra del Congo *nvambi* (cuerpo sin alma) o *nsambi* (demonio). La palabra *zambi* aparece en muchos idiomas africanos, en Dahomey (Nueva Guinea) se refiere específicamente al dios pitón. Zombi es además otro nombre del dios vudú serpiente Damballah Wedo, de origen nigeriano-congolés.

Si partimos de la base que los zombis son muertos-vivos, la mención más antigua que tenemos sobre ellos la podemos encontrar en la civilización sumeria, en la épica de Gilgamesh (Silva Castillo, 1996). En la Edad Media era común la creencia que las almas de los muertos regresaban a la tierra a cazar a los vivos. Las personas que retornaban de la muerte eran representadas por cadáveres o figuras de esqueletos humanos que vagaban por la noche en cementerios. El mito de los zombis aparece en varias culturas del mundo entero (china, japonesa, india, amerindia, etc.). A diferencia de los fantasmas (o espíritus de los muertos), los zombis son seres corpóreos que murieron y resucitaron como cadáveres vivientes sin voluntad propia.

En la actualidad al término zombi se lo utiliza como sinónimo de muerto-vivo.

Clasificación zombi

Esquemáticamente propongo tipificar a los zombis en tres grupos: 1) los zombis del vudú, 2) los zombis del cinematógrafo (y otras manifestaciones artísticas), y 3) los zombis psicológicos.

1) Los zombis del vudú

El vudú es una de las religiones más antiguas del mundo, se originó a partir de las creencias que poseían los pueblos que fueron trasladados como esclavos desde África Occidental y del contacto de estas creencias con la religión cristiana de los esclavistas. Se trata de una variante teísta de un sistema animista, provisto de un fuerte componente mágico (Metraux, 1958), tuvo un mayor arraigo en Haití (Pelton, 1974).

Haití fue el segundo país americano en declarar su independencia, en 1804 (le precede Estados Unidos), fue el primer caso en que los “esclavos” abolieron el sistema esclavista de forma autónoma y perdurable en el tiempo, sentando un precedente para el fin de la esclavitud en el mundo. Paradójicamente Haití es conocida como la tierra de los zombis (Seabrook, 1929): esclavos muertos-vivos. Debido en parte a la cercanía geográfica, el idioma y el comercio de esclavos, el vudú también se difundió en Estados Unidos, Canadá y Francia. Del vudú americano se derivan otras religiones como la santería, muy extendida en Cuba, más mistificada por las corrientes cristianas, o la Umbanda en Brasil (e incluso en Argentina).

El vudú ha sido un fuerte referente para la cultura popular, debido a la atribuida capacidad de los *bokor* (hechiceros) para resucitar a los muertos y hacerlos trabajar en su provecho (como zombis), así como la de provocar la muerte a voluntad. De igual interés popular han resultado otros elementos folclóricos como los muñecos vudú.

Zombificación

La zombificación es el proceso de transformación de un ser humano en zombi, según las creencias populares el *bokor* resucita a la persona fallecida que revive convertida en un zombi, un esclavo a su servicio. Pero sabemos que la persona zombificada no muere, sino que es víctima del *bokor* quien la intoxica con una pócima

zombi¹, dejando al sujeto en un estado de catalepsia, de muerte aparente (Cannon, 1942). Para evitar la descomposición del cadáver, los entierros ocurren a las pocas horas del “fallecimiento” de las personas, luego por la noche el *bokor* sacará a la víctima recién enterrada de su tumba. La “revivirá” usando otra pócima que la dejará sin voluntad. El *bokor* lograría esclavizar a esta persona por el resto de su vida, manteniéndola en ese estado, agregando pequeñas cantidades de la misma droga como parte de su dieta diaria. A partir de entonces la víctima será un zombi (Davis, 1984).

En resumen, la zombificación comprendería tres pasos: 1) El *bokor* intoxica a la víctima; 2) la víctima cae en un estado de letargo (desvitalización) similar a la muerte; y 3) luego el *bokor* mediante la sugestión u otra droga despierta de la supuesta muerte a la víctima haciéndola su esclavo. Así la víctima es transformada en un zombi.

2) Los zombis del cinematógrafo (y otras manifestaciones artísticas)

El cine y otras manifestaciones artísticas de los zombis (como la literatura, los comics y los videojuegos) cuentan con una amplia representación a lo largo de la historia, inspirados en el folclore y las leyendas haitianas asociadas a la magia negra y el vudú, aportan nuevas características: - los zombis son muertos que han vuelto a la vida en forma masiva (cual plaga descomunal). - el motivo de esta resurrección masiva de los muertos puede ser la radiación de un arma nuclear, la fuga de un virus, fallas en experimentos científicos-militares, la llegada del “Juicio Final”, o algún motivo inexplicable - la única motivación de los zombis es alimentarse con la carne de humanos vivos. - su capacidad de raciocinio es muy limitada, si bien utilizan instrumentos rudimentarios. - su peligro no reside en su inteligencia ni en su velocidad, sino en su número, en su persistencia y en su voracidad.

3) Los zombis psicológicos

Esta tercera clasificación se nutre de los aportes de las dos anteriores y agrega elementos que nos permiten complejizar en el análisis de las manifestaciones zombis.

¹ Algunos de los ingredientes de esta pócima serían la tetradotoxina (se extrae del hígado, piel y ovarios del pez globo) y un alcaloide extraído de la planta *Datura Stramonium* que provocan un brusco descenso del ritmo cardiaco, temperatura y otras funciones fisiológicas, dejando a quien lo ingiere en un estado de letargo, un coma profundo que se puede confundir con la muerte.

Los zombis psicológicos, desde un punto de vista psicoanalítico, comparten ciertos rasgos que encontramos principalmente en las patologías tóxicas y traumáticas (adicciones, afecciones psicósomáticas, autismo, neurosis traumáticas, etc.):

- Movimientos y gestos estereotipados (por ejemplo, sonrisas) actúan a modo de autoestimulación rítmica, aparecen como procesos autocalmantes que interponen la frecuencia en lugar de la cualificación, cuyo objetivo estaría al servicio de liberarse de una tensión, desembarazarse del estímulo y retornar a un estado inerte. - Autoagresión (suelen no sentir el dolor). - Motricidad fina restringida: movimientos torpes y lentos. Suelen caminar arrastrando los pies, con pasos lentos, inseguros y débiles, cabizbajos, y con los brazos caídos al costado del cuerpo, en estado de languidez. He observado esto mismo en Gerardo, un paciente adicto² al paco, quien además como un zombi tenía un aspecto sucio, descuidado, andrajoso, como un despojo humano, poseía un rostro inexpresivo, vacío, decrepito (aparentaba más edad de la que tenía). - Lenguaje: pueden presentar mutismo (carencia de lenguaje oral), gruñidos (emisión solo de sonidos, no palabras), preferencia de algunas palabras rudimentarias (lenguaje básico), o pueden hablar (pero de forma inexpresiva). - Voz: de tipo nasal, en el folklore de Haití se asocia con la muerte, probablemente debido a la costumbre de taponar las fosas nasales de los cadáveres con algodón. Los *guédé* (dioses de la muerte del vudú) se caracterizan por hablar de este modo. Cuando un devoto del culto vudú está “poseído” por un *guédé* habla con entonación nasal. Maldavsky (1994) concibe a la voz nasal como expresión de un carácter somnoliento, evidencia “que la realidad está concebida como conjunto de mucosidades” como una realidad viscosa. - Estados de sopor, de pánico y vértigo, este último como expresión de la disolución de lo diferencial que culmina en un aturdimiento abrumado inherente a la hemorragia libidinal por el dolor (Maldavsky, 1994). - Visión periférica. Mirada perdida, vacía, fría, carente de expresión, desenfocada, fija en el espacio. Parecería que carecen de mirada y de escucha, “miran sin ver”, como si no registraran. A raíz de esto último, Estela, una paciente sobreviviente de un violento asalto, al principio de su tratamiento cada sesión parecía un volver a empezar desde cero, como si no le quedara un registro en su mente de lo acontecido en sesiones anteriores, este fue un objetivo primordial y arduo para poder establecer la huella mnémica.

² Cabe recordar que la palabra adicto deriva del latín: *addictus* que significa esclavo.

El zombi puede trabajar para su *bokor* jornadas laborales extensas sin que registre el cansancio, no tiene registro de los procesos intracorporales. Al respecto Jorge, un paciente con soriasis, me comentó que un día en su trabajo (es comerciante textil) transportó con sus manos alrededor de veinte cajas pesadas por una escalera de dos pisos, su esposa (quien trabaja con él) le dijo “Estás violeta y empapado en transpiración”, a lo cual Jorge aludió no haberse dado cuenta.

Presentan descenso de los signos vitales, de la actividad motora, del ritmo cardíaco y de la temperatura corporal (erotismo térmico), por la desinvestidura libidinal. Podemos inferir que sucede porque no pueden sentir ciertos afectos (vivenciados como golpes, en este caso térmicos). Estado cataléptico, de letargo, o de somnolencia. Pérdida de la vitalidad. Darío, un paciente adicto a la cocaína, hablaba en sus primeras sesiones con tono monocorde provocándome somnolencia, al despedirse me estrechaba su mano, la cual estaba helada.

Así como los zombis no recuerdan nada de su vida anterior, al preguntarle sobre algún recuerdo infantil a Ximena, una paciente adolescente anoréxica, me dijo: “No recuerdo nada de mi infancia”, luego se queda inmóvil, desconectada y en silencio, como si estuviera en un estado vegetativo anímico, en parte debido a la falta de cualificación.

El fenómeno zombi sería similar al sonambulismo, en el que hay percepción sin conciencia, en este estado intentan conservar o a aumentar su inercia vital (Maldavsky, 1994). Los zombis, como vemos en la clínica de las patologías tóxicas y traumáticas, tratan de evadir, eliminar, expulsar estos sentimientos, para estos el dormir puede coincidir con el vértigo, con el frío, con el pánico o con el dolor. El zombi aparentemente se encontraría en un estado intermedio entre la vida y la muerte, presenta una fachada de conexión (con lo vivo) que encubre la tendencia hacia lo inerte (la muerte), hacia la descarga inmediata y absoluta.

Pasaría de la apatía (como expresión de un drenaje energético), a la furia (como aceleración violenta, por ejemplo, en su marcha ciega hacia sus víctimas) que culminan en el sopor. Esto se constituiría en un círculo vicioso. (Maldavsky, 2008). Estados de sopor y apatía expresan una tristeza sin conciencia, carente de subjetividad.

A través de la zombificación el zombi construye una nueva realidad sensorial que tiene una función hipnótica y que expulsa el carácter simbólico del mundo exterior

y el contacto con los propios afectos. Predominaría como defensa la desestimación del afecto.

El proceso de zombificación involucra un vínculo de dos, el *bokor* (psicótico proyectado) y el zombi (víctima) a quien el *bokor* le quita la voluntad, la subjetividad. El zombi estaría totalmente bajo el control del *bokor* como si estuviese bajo una orden posthipnótica de obediencia automática, sería un estado posterior al pánico, una reacción frente al dolor insoportable, denotaría una fijación al trauma. Su voluntad dependería exclusivamente del *bokor*. Este vínculo de dos se caracteriza por una extrema dependencia hacia el *bokor*, cual paranoico proyectado). El zombi es sugestionado y explotado por su “amo” (el *bokor*).

Conclusiones.

Los zombis del vudú surgieron principalmente en el siglo XIX, los zombis del cinematógrafo (y otras manifestaciones artísticas) a principios del siglo XX. En la actualidad los zombis psicológicos, desde el punto de vista psicoanalítico, son una herramienta de gran utilidad para comprender y trabajar con ciertos pacientes (adicciones, afecciones psicosomáticas, autismo, neurosis traumáticas, etc.). Quizá el rebrote zombi en la cultura popular se deba en parte a la proliferación o interés que despierta este tipo de patologías.

Por lo tanto, zombis ha habido y los hay todavía, pero no se trata de muertos resucitados sino de sujetos que parecen estar muertos en vida, desvitalizados. Es así que considero a los zombis como una metáfora representativa, no solo de una época, o de la negación ante la muerte, sino de algunos rasgos significativos que comparten con las patologías tóxicas y traumáticas, principalmente en lo que concierne a la cuestión de la subjetividad.

Bibliografía

- Brooks, M. (2003) *The zombie survival guide*. New York: Three Rivers Press. [*Guía de supervivencia zombie*. Córdoba: Berenice].
- Cannon B. W. (1942) Voodoo death. *American Anthropologist* 44: 169-181.
- Davis E. W. (1984) *The serpent and the rainbow*. New York: Simon & Schuster [*El enigma zombi*, Barcelona: Martínez Roca, 1987).
- Freud, S. (1912-13) Tótem y tabú. Buenos Aires: Amorrortu editores, Vol. XII.
- _____ (1915) De guerra y muerte. Temas de actualidad. Buenos Aires: Amorrortu editores, Vol. XIV.
- _____ (1916 [1915]) La transitoriedad. Buenos Aires: Amorrortu editores, Vol. XIV.
- _____ (1919) Lo ominoso. Buenos Aires: Amorrortu editores, Vol. XVIII.
- _____ (1920g) Más allá del principio del placer. Buenos Aires: Amorrortu editores, Vol. XVIII.
- _____ (1939 [1934-38]) Moisés y la Religión Monoteísta. Buenos Aires: A.E., Vol. XXIII.
- Hurston, Z. (1938) *Tell my horse: Voodoo and Life in Haiti and Jamaica*. New York: Harper Perennial.
- Iusim, M. (2008) Arte gore: terror extremo. Presentado en la 7ª Jornada y Taller “El desvalimiento en la clínica”. Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES), 19 de abril de 2008.
- Maldavsky, D. (1992) *Teoría y clínica de los procesos tóxicos. Adicciones, afecciones psicósomáticas, epilepsias*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Maldavsky, D. (1994) *Pesadillas en vigilia. Sobre neurosis tóxicas y traumáticas*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- _____ (2008) La desvitalización y la economía pulsional vincular. *Actualidad Psicológica* 33(366): 24-6..
- Meik, V. (1933) White zombie. En: *Amanecer Vudú*. Valdemar Antologías 3, 1993.
- Metraux, A. (1958) *Vodoú*. Buenos Aires: Sur, 1963.
- Moreira, D. (1995) *Psicopatología y Lenguaje en Psicoanálisis. Adicciones, Psicósomática, Autismo*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- Pelton, R. W. (1974) *Los secretos del vudú*. Barcelona: Bruquera.
- Seabrook, W. (1929) *La Isla Mágica*. Madrid: Valdemar, 2005.
- Silva Castillo, J. (2000) *Gilgamesh o la angustia por la muerte. Poema babilonio, traducción directa del acadio, introducción y notas*. México: El Colegio de México.
- Sissa, G. (1998) *El placer y el mal. Filosofía de las drogas*. Buenos Aires: Manantial.
- Tustin, F. (1988) *Barreras autistas en pacientes neuróticos*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Wallace, I. (1943) I walked with a zombie. Yo caminé con un zombi. En: *Amanecer Vudú*. Miguel Hernández (trad.). Valdemar Antologías 3.

Filmografía

- Anderson, P. (2002) Resident evil. Estados Unidos. (basada en el videojuego del mismo nombre)
- Boll, U. The house of the dead. Estados Unidos. (basada en el videojuego del mismo nombre)
- Boyle, D. (2002) 28 days later. Inglaterra.
- Curtiz, M. (1936) The walking dead, Estados Unidos.
- Gilling, J. (1967) The plague of the zombies. Inglaterra
- Halperin, V. (1932) White zombie. Estados Unidos.
- Rodríguez, R. (2007) Planet terror. Estados Unidos.
- Romero, G. (1968) “Night of the living dead”. Estados Unidos.
- _____ (1985) “Day of the dead”. Estados Unidos.
- Torneur, J. (1943) I walked with a zombi. Estados Unidos.

Resumen

En este trabajo se analiza a un ser mítico, el zombi o muerto-vivo. Se postulan tres tipos de zombis: 1) los zombi del vudú, 2) los zombis del cinematógrafo (y otras expresiones artísticas), y una tercer categoría desglosada de las dos primeras: 3) los zombis psicológicos, quienes tendrían rasgos en común, en especial, en lo que respecta a los procesos subjetivos, con ciertas patologías tóxicas y traumáticas (adicciones, afecciones psicosomáticas, autismo, neurosis traumáticas, etc.). Se dan ejemplos clínicos.