



Semiótica y Estudios Culturales: el zombi y la inestabilidad de la cultura, a propósito de *The walking dead* de Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard*

Semiotics and Cultural Studies: zombie and instability of culture, about *The walking dead* de Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard*

CARLOS JULIO AYRAM CHEDE**
Universidad de los Andes
carlosayramchede@gmail.com

“La semiótica del zombi es la del desvío, la de la ocultación indiscriminada”

Jorge Fernández Gonzalo, *Filosofía zombi*

“Eran esos que intentaban comernos.

Ya no hay gente en las ciudades.... Todo el mundo está muerto”

GLEN, *THE WALKING DEAD*

Resumen

El presente artículo pretende tomar como pretexto la novela gráfica *The Walking Dead*, escrita por Robert Kirkman e ilustrada por Tony Moore y Charlie Adlard, como un objeto de reflexión desde los estudios semióticos y los Estudios Culturales, los cuales permiten comprender cómo la cultura de masas mina la alta cultura, a la vez que establece tensiones conceptuales sobre las nociones de poder y recepción. De otra parte, posibilita un acerca-

* Artículo de reflexión.

** Licenciado en Lengua Castellana de la Universidad del Tolima. Estudiante de la Maestría en Literatura de la Universidad de los Andes.

miento a algunos rasgos de la estética de la novela gráfica y la construcción metafórica que se precisa a través del zombi como una imagen del apocalipsis de la cultura pero también de un fuerte cuestionamiento hacia la cultura de masas. Surge entonces una interrogante ¿Cómo el zombi y la novela gráfica se convierten en artefactos culturales- nacidos en el seno de las masas- que pone en cuestión la noción de alta cultura y cultura de masas?

Palabra clave

Estudios Culturales, lenguaje, estética, semiótica.

Abstract

El presente artículo pretende tomar como pretexto la novela gráfica *The Walking Dead*, escrita por Robert Kirkman e ilustrada por Tony Moore y Charlie Adlard, como un objeto de reflexión desde los estudios semióticos y los Estudios Culturales, los cuales permiten comprender cómo la cultura de masas mina la alta cultura, a la vez que establece tensiones conceptuales sobre las nociones de poder y recepción. De otra parte, posibilita un acercamiento a algunos rasgos de la estética de la novela gráfica y la construcción metafórica que se precisa a través del zombi como una imagen del apocalipsis de la cultura pero también de un fuerte cuestionamiento hacia la cultura de masas. Surge entonces una interrogante ¿Cómo el zombi y la novela gráfica se convierten en artefactos culturales- nacidos en el seno de las masas- que pone en cuestión la noción de alta cultura y cultura de masas?

Keywords

Estudios Culturales, lenguaje, estética, semiótica.

La mordida: algunos preliminares

La cultura ha sido mordida. Ha dejado de tener filiaciones específicas con las élites y ha abandonado esa idea de ser la expresión de una sociedad aparentemente culta. La cultura no puede reducir ya el campo de producción de otras formas culturales que descansan en los ámbitos

populares de una sociedad y que no tienen relación alguna con la producción cultural elitista. Según Umberto Eco “[l]a cultura es un hecho aristocrático, cultivo celoso, asiduo y solitario de una interioridad refinada que se opone a la vulgaridad de la muchedumbre”,¹ la cultura popular-naciente de las representaciones y construcciones de la tradición- y la

cultura de masas- como fenómeno de expansión global cuya recepción se transfigura en consumo- no son sino formas monstruosas o mutantes de una cultura que se de-genera respecto a su naturaleza erudita y ejemplar.

La imagen a la cual recurre Umberto Eco para explicar el supuesto reemplazo de una alta



Imagen 1. Amy es mordida

cultura por una cultura de masas es el apocalipsis, porque ella “[e]s una obsesión del disenter, la integración de la realidad concreta de aquellos que la disienten”.² La cultura de masas es un tipo de divergencia que conduce a la destrucción total de la Cultura y el conocimiento “universal”, en sustitución por un conocimiento que no está sujeto a la letra impresa, al museo, al metaretrato de la historia y la literatura, sino a la llegada de la imagen, la producción en serie, los slogans publicitarios, la microhistoria y el kitsch como formas alternativas de conocer y acercarse al mundo.

En consecuencia, esta resistencia apocalíptica que describe Umberto Eco por la presencia cada vez más acelerada de una cultura de masas que es condenada por las elites de una sociedad, reclama una mirada y una necesidad de estudio tanto de prácticas como de productos culturales que se gestan

en el seno de la producción cultural de las masas. Por tanto, si bien existe un sentido apocalíptico y de decadencia de la Cultura - y de la preocupación de la absorción de las masas por la condición de sujeto y la individualidad-, estas producciones no pueden solo ser condenadas y desdeñadas por hallarse entre una posible democratización del capital cultural, sino que pueden verse como una oportunidad para desentrañar el sentido que tienen estas nuevas expresiones configuradoras de nuevas prácticas culturales.

Expresiones de masas como las telenovelas, las novelas gráficas, los cómics, la pornografía, los videojuegos, los productos de consumo (las bebidas gaseosas, detergentes), se convierten en productos y en producción de sentido constante de los cuales emergen imaginarios, narrativas, concepciones de mundo que se transfieren muchas veces en forma de sistemas míticos a la socie-

dad. Roland Barthes asevera que “El mito tiene un carácter imperativo, de interpelación: salido de un concepto histórico, surgido directamente de la contingencia (una clase de latín, el Imperio amenazado), me viene a buscar a mí: se vuelve hacia mí, siento su fuerza intencional, me conmina a recibir su ambigüedad expansiva”³ lo que permite comprender, que los productos culturales de masas poseen un sentido mítico (casi siempre cobran forma en el relato) que interpelan con retóricas ambiguas a quien lo recepciona. Existe una doble configuración en los productos de masas, los explícito, y lo que no está dicho, que opera y se instala en los niveles de la inconsciencia del receptor.

Frente a este panorama de otras formas de producción cultural, justificar por qué la cultura de masas es una posibilidad de estudio y comprensión de las dinámicas de una sociedad inserta en procesos de globalización, conduce a pensar en el campo de la semiótica y de los Estudios Culturales. Dichos campos teóricos posibilitan comprender la cultura y sus constantes producciones y prácticas, que no solo están sujetas a la condición del ejercicio del poder de una clase sobre otra sino a las múltiples relaciones y tensiones que aparecen en la cultura. Una lectura desde los Estudios Culturales llevaría a pensar que estos:

² Ibíd. P. 28.

³ Barthes, R. Mitologías. Siglo XXI. México. 2010. Pp. 216- 217.

[n]o reducen la cultura al poder, ni afirma que determinadas relaciones de poder son inherentes o intrínsecas a prácticas, relaciones o textos culturales específicos; más bien se dedican a hacer de esta relación su centro de atención, por muy históricamente cambiante que pueda resultar. Por tanto, consideran que la cultura es algo más que un texto, un bien consumible. Esta se contempla como el lugar donde tiene lugar la producción y la lucha del poder, donde el poder no se entiende necesariamente como forma de dominación, sino como relación de fuerzas siempre desiguales puestas al servicio de los intereses de determinadas fracciones de la población. Si lo que pretendemos es llegar a comprender el objeto de las exploraciones de los Estudios Culturales primero existe la necesidad de definir otro término: el poder.⁴

En consonancia con lo anterior, el nacimiento de novelas gráficas como, Persépolis, Watchmen, The Walking Dead, V de Vendetta, Batman The Dark-knight, Sin City y Transmetropolitan, llevan a pensar cómo éstas nacen en el seno de la cultura de masas y son el ejemplo más práctico y claro que representa esas tensiones y luchas por el poder que se ven en determinado contexto cultural, porque si bien su origen se

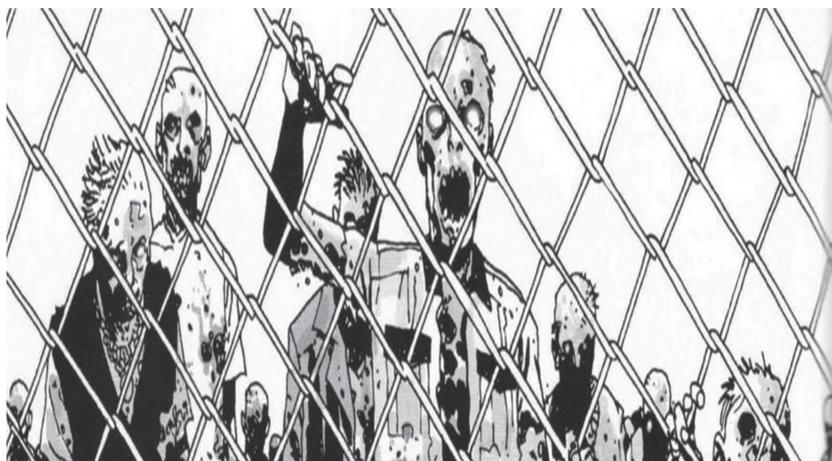


Imagen 2. Walker o Zombies

encuentra en las formas del cómic y de una explícita industria cultural, se posicionan desde su naturaleza de “masa” para interrogar la misma lógica de esos procesos culturales y sobre todo, de la noción de sujeto como relato y promesa de una modernidad insuficiente.

La infección: estudios semióticos y Estudios Culturales: dos perspectivas desde The Walking Dead

La infección ha cobrado una forma metafórica en el zombi, y este encarna a las masas, a esa falta de alteridad, a esos sujetos que deambulan sin una azimut clara por el mundo y la sociedad. “El propio zombi es ahora el que zombifica a través de su mordedura y cualquier superviviente puede pasar en cualquier momento al otro lugar. Pero es que además

ambos sufren los mismos procesos, como el despedazamiento/tortura o la enfermedad (ya sea ésta «física» o «psíquica»)»⁵ El zombi, el walker, el mordedor, el come-cerebros, el podrido, y cientos de adjetivos postulados por novelas gráficas, films y telefilms, representan esa tensión de una alta cultura que se desvanece en tiempos de un apocalipsis, de una cultura popular que se construye como fuerza y reminiscencia de la especie y de un ascenso de la cultura de masas que devora al Yo para ser sustituido por un nosotros. Se asfixia la voz de uno por el babel de los muertos, es decir, de todos y de nadie. (Imagen 2)

Es preciso advertir, que es constante la producción de sistemas semióticos, que es inagotable la fuente de emergencia de dichos productos y que todos obedecen a un cambio indiscutible en las formas culturales

4 Lawrence, Grosberg, Estudios Culturales. Teoría, política y práctica. España: Letra capital, 2010. Impreso. 2010. PP. 80-81.

5 Carcavilla Puey, L. “El mito del zombi en la actualidad. Desmembramiento sacrificial colectivo”. Arbor, ciencia, pensamiento y cultura. Vol. 189-764, noviembre-diciembre, 1- 16. 2013. P. 6.



imperantes hasta el momento. Al respecto Eco afirma que:

*Toda modificación de los instrumentos culturales, en la historia de la humanidad, se presenta como una profunda puesta en crisis del modelo cultural precedente; y no manifiesta su alcance real si no se considera que los nuevos instrumentos operarán en el contexto de la humanidad profundamente modificada, ya sea por la aparición de aquellos instrumentos, ya sea por el uso de los nuevos instrumentos”.*⁶

En el caso de novelas gráficas como *The Walking Dead*, la respuesta de quienes atribuyen un objeto de estudio de estas expresiones culturales se ancla con el territorio de la imagen como signo de interpretación. Para Umberto Eco “dichas expresiones pueden estar sujetas a procesos de investigación que permitan hallar un sentido a la forma de metaforizar la realidad y entenderla de manera crítica. Existen las investigaciones técnico-retóricas sobre los lenguajes de estas manifestaciones, investigaciones críticas, estéticas, psicológicas y sociológicas” (2009: 79), develando no solo los mecanismos sintácticos, retóricos o narrativos, como en la propuesta de Kirkman, Moore y Adlard, sino como posibilidades para descubrir

posicionamientos éticos, estéticos y críticos en relación con una manifestación cultural dentro de la cultura de masas.

En el plano de los EC,⁷ que comparte totalmente una estrecha relación con los estudios semióticos, la cultura más que descrita o teorizada, es un ejercicio de injerencia, de desplazamiento de una lógica temporal hacia una lógica espacial que posibilite en qué condiciones se produce, por ejemplo, una novela gráfica como *The Walking Dead*, a través de qué recursos concretos surge la propuesta iconográfica, cómo ésta permite la articulación entre la cultura y el poder, claro está, sin dejar de lado esa intención siempre transformativa. Entrar en el contexto de los productos culturales es ahondar en el contexto de las prácticas culturales, lo que establece de igual manera un modo de comunicación entre la experiencia humana y la cultura, que, para el caso de Kirkman, Moore y Adlard, es la experiencia de hacer parte de la cultura de masas para pensarla desde ahí, en su seno. Grossberg aporta lo siguiente:

Los Estudios Culturales creen que las prácticas culturales sí que importan (tanto como las económicas o las políticas) porque representan una dimensión o ingrediente vital e incluso necesario

*de la vida humana. Son, quizás en mayor medida que otros aspectos de la existencia humana, lo que define dicha existencia como perentoriamente humana. Esta aserción está íntimamente ligada al reconocimiento de que es la habilidad humana para usar signos y símbolos -verbales, acústicos, plásticos y visuales para describir, dotar de significado, representar y comunicar la realidad- lo que constituye el único modo de existencia humana en el mundo.*⁸

Una preocupación nodal en la experiencia semiótica alude al problema que representa una cultura de masas para la alta cultura, problema que desde su perspectiva está planteado de manera equivocada, pues el fenómeno de masas tiene un vínculo claro con el campo de la industria y los grupos económicos que aprovechan la creación de dichos productos en relación con las necesidades de las masas. Es necesario precisar que la cultura de masas no corresponde a una invención de las masas, sino que ésta es una construcción realizada por un grupo de productores (de orden político, económico, social) que buscan de manera desmedida el consumo masivo. Pero el papel de la semiótica sería insubstancial si no respondiera de manera crítica a la configuración de esta cultura,

6 Op.cit. Eco U. Apocalípticos e integrados. P. 52.

7 Denominación que se empleará de ahora en adelante para llamar a los Estudios Culturales.

8 Op. Cit. Lawrence, Grosberg, *Estudios Culturales*. P.87.

empleando procesos de desmitificación (Mitologías de Roland Barthes), interpretación (Apocalíptica e integrada, de Umberto Eco), desenmascaramiento (Máscaras de la ficción, de Roman Gubern) de esas ficciones, narrativas, imaginarios que se consagran en una determinada lógica de las masas.

En esta perspectiva tomar como ejemplo, *The Walking Dead*, conjuga algunos elementos problemáticos. De un lado está la insistente manera de ver y evaluar la cultura de masas siendo parte de ella, con sus recursos y su lenguaje. De otro lado, se posiciona como un producto cultural que engendra otros productos de consumo, como la serie homónima en formato de telefilm, artículos, álbumes, entre otros. Eco aduce que se “puede replantear el tema de una cultura de masas como cultura ejercida por todos los ciudadanos”,⁹ de manera tal que sea aprovechada, estudiada y mirada más a fondo. No son expresiones ingenuas, de hecho ningún campo discursivo lo es. (Imagen 3)

Los EC por su parte asumen un posicionamiento sobre algunas investigaciones y estudios en relación con los fenómenos culturales. “Los Estudios Culturales empiezan por reconocer que el contexto siempre viene estructurado, no solo por relaciones de fuerza y de poder,



Imagen 3.
Rick Grimes es amenazado

sino también por voces de ira política, desesperación y esperanza” (Grossberg, 2010: 103) y ese reconocimiento y estructura del contexto siempre parte de lo que descansa en el entramado cultural, es decir, de sus productos y prácticas. No se parte de la teoría, se parte del contexto, del investigador y, claro está, del producto cultural en cuestión.

Desde *The Walking Dead*, la novela gráfica está situada en redes culturales diversas porque no solamente se ubica en Estados Unidos, sino que ha superado fronteras políticas y culturales- además de metaforizar la diseminación de las masas que devoran e infectan una alta cultura, se convierte en una metáfora que se encuentra en la idea de Grossberg de la cultura como territorio de poder y de fuerzas desiguales que viven en constante relación: los infectados que quieren devorar, los vivos que quieren sobrevivir, los muertos que gobiernan, los sobrevivientes que

son gobernados y que están infectados por la desesperanza, la ira y la perdición.

La transformación: una aproximación a algunos móviles de estudio en los Estudios Culturales y la semiótica, lenguaje y estética en *The Walking Dead*

Ahora bien, el cómic y la novela gráfica comparten un lenguaje y una estética particulares que hacen que sean entendidos desde la perspectiva de Umberto Eco como un género literario autónomo, el cual define como “[d]otado de elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular, según leyes formativas inéditas, un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto de los propios lectores”.¹⁰

Pero no solamente la novela gráfica, como *The Walking Dead*,

9 Op.cit. Eco U. *Apocalípticos e integrados*. P. 70.

10 Op.cit. Eco U. *Apocalípticos e integrados*. P. 160.



está caracterizada por un componente estructural que la constituye como un género literario, sino que su propuesta estética, anclada en la estética del horror, de la fealdad, de lo desagradable (en términos de la construcción del zombie) es un plus en la configuración de este producto cultural. “No se puede hablar solamente de “degeneración” de los medios de comunicación de masas, porque también el arte contemporáneo practica la fealdad y la celebra, aunque ya no en el sentido provocador de las vanguardias de comienzo del siglo XX.¹¹ La experimentación con lo feo, propio de las estéticas apocalípticas y pos-apocalípticas se centra en recuperar el campo del mal gusto, de la trasgresión a las normas clásicas de una belleza perfecta, en reemplazo de cuerpos cibernéticos, cuerpos en descomposición, cuerpos alterados genéticamente. (Imagen 4)

Los EC que retoman productos iconográficos como *The Walking Dead* no solo suponen un trabajo de orden interdisciplinario sino que se imbrica con una práctica político-intelectual¹² que descubre las tensiones y relaciones- en términos de poder- que se gestan en la cultura. Estudiar un producto cultural implica entonces, saber que la fuerza de una sola disciplina es insuficiente para comprender los alcances de dichas expresiones en determinado contexto, y en consecuencia, proponen nociones y ejercicios como las alianzas disciplinarias, interdisciplinarietà, o como Jameson sostiene que “[l]os Estudios Culturales son posdisciplinarios; pero a pesar de eso, o tal vez precisamente por dicha razón, uno de los ejes fundamentales que los sigue definiendo es su relación con las disciplinas establecidas”.¹³ Los EC se emparentan con otras

disciplinas para ampliar el análisis de un producto cultural y desde allí poder asumir un trabajo a partir de los textos que se tienen a la mano, confeccionando investigaciones que repercutan en la labor del intelectual, la cultura y las disciplinas aliadas en el proceso de investigación.

Desde esta perspectiva la construcción del poder es una noción que se puede retomar a partir de los EC y que en *The Walking Dead* está presente todo el tiempo. Por un lado, está la insistencia de hacer de las relaciones de poder algo que está sujeto a un contexto cultural, que para el caso de la novela gráfica se representa en la tensión entre walkers y sobrevivientes, esto es, entre una cultura de masas, informe e infecciosa que quiere transformar al otro en detrimento de su mismidad y de unos otros que están vivos pero no pueden escapar a la condena de saber que su camino terminará cuando la idea de la vida deje de representar la utopía individual. ¿Se puede entrelazar la idea de la alteridad, la otredad y la mismidad desde la filosofía? ¿Es posible articular un discurso histórico que me permita comprender el grado de metaforización presente en la novela gráfica? ¿Qué dice la sociología sobre estas tensiones entre no-muertos y vivos? ¿Cuál es el aporte de los estudios literarios en este sentido? (Imagen 5)



Imagen 4. Miconne y sus walkers

11 Op.cit. Eco U. *Historia de la fealdad*. China: De bolsillo. 2011. P. 423.

12 Op. Cit. Lawrence, Grosberg, *Estudios Culturales*. P. 76.

13 Jameson, F, Zizek, S. *Estudios Culturales, reflexiones sobre el multiculturalismo*. Paidós. Buenos Aires. Argentina. 1998. P. 72.



Imagen 5. Un walker todavía se mueve

Ahora bien, el lenguaje del cómic ha sido estudiado desde el campo de la semiótica desde su componente estructural, por tanto, existen un conjunto de reflexiones en torno a sus posibilidades retóricas y narrativas. Pero no solamente es el lenguaje en su dimensión estructural, es decir, de confluencia de planos, ángulos, repertorios iconográficos, manejo del color, sino el lenguaje en tanto posibilidad para metaforizar la realidad y la condición humana, lo cual significa que el acto

de metaforización está en doble vía. De un lado, puede considerarse la novela gráfica como ficción cultural que representa una condición de posibilidad, en palabras de Eco “[e]l vehículo metafórico debe entenderse literalmente, pero proyectando su contenido sobre un mundo posible, que representa su tenor” (1992: 168). De otro lado, el componente metafórico de una novela gráfica también está presente en las imágenes que configuran la historia que connotan y transportan otros

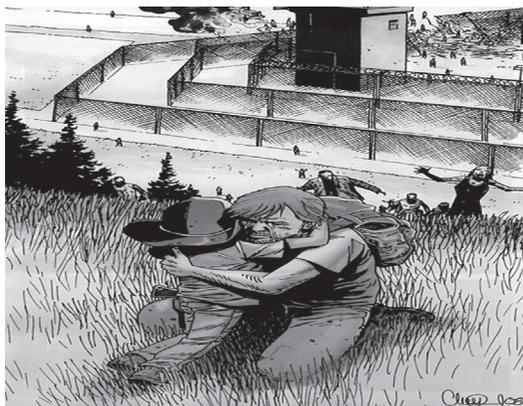


Imagen 6. Rick y Carl en la prisión

significados que no necesariamente son los sugeridos por una lectura literal. “Por tanto, la metáfora es un fenómeno connotativo a causa de su mecanismo semiótico dentro de una lengua determinada en determinado momento de evolución, y no a causa de las intenciones del locutor”¹⁴ (Imagen 6)

Los aspectos del lenguaje son igualmente importantes en el plano de los EC. Los procesos de interpretación de los fenómenos culturales, como por ejemplo de una novela gráfica, sustituyen una lectura siempre atenta de la estructura narrativa o las complejidades de los significados del texto sino que puede ser una oportunidad para analizar la dimensión sociopolítica de una configuración social concreta. Tomar como recurso de investigación un objeto cultural emergente en la cultura de masas trae consigo, una valoración estética de dicho objeto, que para el caso de *The Walking Dead* contaría en saber si la propuesta visual del texto, la creación del personaje, la novedad de la historia y el impacto de los diálogos llevan a saber de qué manera esto repercute en el lector/receptor y en su consumo de novelas gráficas. (Imagen 7)

Ahora bien, productos iconográficos como la pintura, el cómic, la publicidad, la novela gráfica, debemos entenderlos como textos a la luz de los postulados semióticos que



Imagen 7. Michonne

consideran que todo en la cultura es texto, como lo expresa Yuri Lotman: “El texto no interviene como un agente comunicativo, sino en calidad de un participante en éste con plenos derechos, como una fuente o un receptor de información”,¹⁵ lo que significa que los textos más allá de una simple función comunicativa, dirigida y orientada, aseguran su lugar en el contexto cultural al cual pertenecen para convertirse en un mundo posible.

Los EC consideran al texto un producto material y discursivo, tal como Grossberg afirma que los Estudios Culturales son la disciplina de la contextualización. Un texto como la novela gráfica posee elementos heterogéneos y dispares que se aferran a su respectiva configuración y que construyen la realidad a partir de piezas divergentes, claro está, en el seno de la cultura. Con base en lo anterior, si la cultura es ya de por sí

heterogénea y sus productos culturales también lo son, surge entonces un eje problemático de la articulación que sería “[e]l nombre del problema teórico conceptual de los Estudios Culturales”,¹⁶ lo que lleva a pensar que en el plano de intersección de diversas expresiones culturales hay un cruce obligatorio de distintas disciplinas y discursos que determinan ciertas estructuras operativas. Por ejemplo, sería preciso preguntarse cómo en la novela gráfica de *The Walking Dead* por su condición de texto en relación con un contexto como el apocalipsis, permite entrever reflexiones sobre la raza, la nacionalidad, el género, la sexualidad o si por el contrario estas están exentas de la condición discursiva y material del texto. (Imagen 8) ¿Es la novela gráfica una realidad construida a través de elementos heterogéneos que permite un grado de articulación entre disciplinas siempre y cuando

éstas estén en consonancia con la voz del subalterno? Serían preguntas formuladas por los EC.

Por último, cabe resaltar un rasgo importante desde el campo de la semiótica. Se encuentra un uso práctico del personaje de la novela gráfica cuya construcción estética devela la transferencia de una experiencia intelectual, política o moral hacia un personaje que se convierte en lugar de cruce con la experiencia del lector. Por ende, podría decirse que el personaje puede situarse entre una producción tipificada de la condición humana y un topos (Imagen 9), Umberto Eco asevera que “[e]l personaje ficticio (en cuanto topos) se convierte en central, finalidad explícita de la narración, la obra propone únicamente modelos de vida práctica puramente extremos, en los que el lector cree reconocerse, mientras que de hecho proyecta en ellos, únicamente, el aspecto más superficial de la propia personalidad”.¹⁷

El zombi, la metáfora del apocalipsis, películas, novelas gráficas, telefilms cuya estética visual se construye desde esta figura del horror y del drama humano reclama una semiótica porque trae consigo un tipo de escritura pues “El zombi es un problema de escritura, como ya hemos dicho, con el que infectar cualquiera de los signos que componen nuestros códigos culturales,

15 Lotman Yuri. “La semiótica de la cultura y el concepto de texto”. Revista *Entretextos*. No 2: 2003, 2003. P. 5.

16 Jameson, F, Zizek, S. *Estudios Culturales, reflexiones sobre el multiculturalismo*. P. 100.

17 Eco, U. *Apocalípticos e integrados*. P. 218.

y desde ahí, volver a pensarlos nuevamente”¹⁸ porque el cuestionamiento es pendular entre una cultura constituida y una cultura de masas que la fragmenta pero que también debe ser mirada en sus más minúsculas expresiones, sobre todo desde la perspectiva semiótica, atenta al sentido que produce en un complejo cultural y en sus condiciones de recepción.

Por su parte, los Estudios Culturales al trabajar en conexión directa con la cultura abrazan las expresio-

nes o manifestaciones que surgen de un entramado cultural, sea cultura de elite, cultura popular o cultura de masas. Ahondar en productos y prácticas en la cultura que surgen, por ejemplo, a partir de novelas gráficas, es entender cómo el apocalipsis Zombie es el lugar donde se libran tensiones y fuerzas que estructuran la lógica del poder y que pueden ser intervenidos de manera sistemática a partir de un trabajo intelectual y político.

Bibliografía

- Barthes, R. *Mitologías Siglo XXI*. México. 2010.
- Carcavilla Puey, L. “El mito del zombi en la actualidad. Desmembramiento sacrificial colectivo”. *Arbor, ciencia, pensamiento y cultura*. Vol. 189-764, noviembre-diciembre, 1- 16. 2013.
- Eco, U. *China: De bolsillo. Historia de la fealdad*. 2011.
- _____. *Apocalípticos e integrados*. Tusquets editores. España. 2009.
- _____. *Lector in fabula*. Lumen. España. 1999.
- _____. *Los límites de la interpretación*. Lumen. España. 1992.
- Fernández Gonzalo, J. *Filosofía zombi*. Anagrama. Barcelona. España. 2011.
- Jameson, F, Zizek, S. *Estudios Culturales reflexiones sobre el multiculturalismo*. Paidós. Argentina. Argentina. 1998.
- Kirkman, R. Moore, T. y Adlard, C. *The walking dead*. España: Plantea de Agostini. España. 2004.
- Labra, Diego. “¿Por qué fantaseamos con el apocalipsis zombie? Lo que dice de “nosotros” el éxito de *The Walking dead* y otras ficciones del capitalismo tardío”. *Revista Memoria Académica*. No 4: 2011, 1-11. 2011.
- Lawrence, Grosberg, *Estudios Culturales. Teoría, política y práctica*. Letra Capital. España. 2010. Impreso.
- Lotman Yuri. “La semiótica de la cultura y el concepto de texto”. *Revista Entretextos*. No 2: 2003, 1-6. 2003.