

Cuándo el zombi es mujer. Género y sexualidad entre las “muertas vivientes”

Autores: Gustavo Blázquez (IDH-Conicet/UNC). Mónica Jacobo (UNC). María Cecilia Díaz (UFRJ-Brasil)

Según sostiene el sentido común, la muerte es la gran fuerza igualadora de la humanidad: “desde el Papa hasta el que no tiene capa”. Nada ni nadie permanecerían en su diferencia durante la Danza de la Muerte. Sin embargo, quizá el sistema sexo/género no pierda su capacidad de hacer diferencias después de la muerte. En este trabajo nos interesa abordar la figura del zombi para preguntarnos cómo hacen género estas figuraciones de lo monstruoso capaces de discutir los límites entre vivos y muertos. ¿Qué pueden decirnos esos cuerpos cuyo estatuto de humanos se encuentra en discusión sobre nosotros: los “vivos vivos”? ¿Cómo imaginamos a quienes regresaron de la muerte provistos de la capacidad de destruir nuestras certezas más absolutas? ¿Qué representaciones de lo femenino se ensamblan a partir de la figura del zombi? ¿Qué posición se reserva para las mujeres zombis en esos procesos?

Primeras zombis

Si bien podríamos decir que el primer zombi de la tradición occidental es Lázaro a quien Jesús, el segundo de su especie, trajo nuevamente a la vida, la figura del zombi es una invención colonial. Esos seres aparecen por vez primera nombrados como tales en el relato autobiográfico de Pierre-Corneille de Blessebois llamada “El zombi de Grand Perou o la Condesa de Cogne” donde el autor narra las peripecias de su escandalosa vida en la isla caribeña de Guadalupe en la década de 1680. En la cinematografía asoman con “White Zombie” de los hermanos Halperin estrenada en 1932 y encuentran su más acabada realización en “I walked with a zombie” de 1943, dirigida por Jacques Tourneur y producida por Val Lewton.¹

¹ En esas producciones características del cine clase B, tan taquillero en aquellos años y tan importante para el desarrollo del capital cinematográfico, los zombis también se encuentran en las Antillas, Haití en un caso y San Sebastián en otro. Ambas películas podrían ser leídas como parte de un programa destinado a justificar las intervenciones militares estadounidenses en el área a partir de la construcción de un Caribe salvaje y peligroso pero también pueden considerarse como ensayos tempranos de una crítica poscolonial.

En esas películas, recontadas por Puig en “El beso de la mujer araña”, los zombis principales son mujeres hermosas, ultra delgadas y con ciertos rasgos que las asemejaban a unas heroinómanas. Atrapadas en un contexto tercermundista y subdesarrollado, el amor pasional por y de algún varón las transforma en zombis quitándoles toda agencia. En “White Zombi”, Madeleine es envenenada la noche de su boda con su amado Neil, por el apasionado Beaumont con la ayuda de Legendre, un malvado empresario capitalista y mago vudú. Ya zombi, Madeleine toca el piano como una autómata. Delgada, sin expresión en el rostro, ojerosa, no responde a las caricias del millonario. Puro objeto de amor, sin voluntad o agencia, Madeleine conmueve a Beaumont quien, arrepentido, decide traerla nuevamente a la vida. Sin embargo su plan fracasa ya que es traicionado por Legendre quien lo envenena mientras le confiesa que su pasión por la joven. Mientras tanto, Neil descubrió que robaron el cadáver de su enamorada y con ayuda de un ministro protestante busca a un viejo brujo nativo que podrá ayudarlos. Ya de regreso y al llegar a la residencia de Beaumont lucha con este y con Legendre a quienes acaba venciendo. Libre de la influencia de su amo vudú, Madeleine vuelve a la vida en brazos de su amado.

En “I walked with a Zombie”, la enfermera Betsy Connell cuenta la historia de Jessica, una especie de “loca del ático” según la figura consagrada por la novela Jane Eyre, casada con el terrateniente Paul Holland. Según nos enteramos hacia el final de la película, Jessica fue convertida en zombi por su suegra cuando supo que abandonaría a Paul y huiría con su otro hijo, Wesley Rand. Imposibilitada de volver a la vida, ella será liberada de su estatuto de zombi gracias al enamorado Wesley, quien se arroja al mar con ella para morir ahogados.

En ambas producciones las bellas jóvenes mujeres son transformadas en zombis por la fuerza del (des)amor. En la primera, la mujer zombi es una víctima inocente que malvados varones capitalista tratan de corromper mientras en la segunda, Jessica tiene algo de perversa y resulta víctima de otra mujer que elige los lazos de la sangre antes que cualquier solidaridad de género y luego del amor prohibido de su cuñado. Esa pureza permitiría a Madeleine volver a la vida en tanto que pareciera que el destino de la segunda, una especie de femme fatal zombi, sólo pueda ser su muerte. Sólo las chicas buenas sobreviven y son humanas; las otras mueren como monstruos.

Nuevos zombis

A fines de la década de 1960, surgió una nueva versión del zombi a partir de la obra de George Romero. En la saga de películas que va desde “La noche de los muertos vivientes” de 1968 hasta “Survival of the Dead” de 2009 el cineasta norteamericano, de padre cubano y madre lituana, construye toda una imagería y una subjetividad zombi dominante en la escena cultural contemporánea. Los zombis actuales de series como la norteamericana “Walking Dead” y la británica “Dead Set” son herederos de esa tradición. Las relaciones con la magia, el vudú, Haití, el Caribe y los esclavos africanos desaparecieron. Ya no se trata de sujetos que perdieron su voluntad sino de muertos que, por alguna razón, vuelven masivamente a la vida y atacan a los vivos. Las hordas de zombis no están bajo control de empresarios capitalistas. Ahora son autómatas de destrucción, consumo voraz y encarnizado de carne humana, más específicamente, cerebros. Esa fuerza indiferenciada de los zombis consigue borrar la diferencia de género y cualquier otro marcador de la diferencia social. Varones y mujeres zombis se comportan por igual.²

Esta nueva forma del zombi, hegemónica en la cultura masiva de nuestros tiempos, reaparece en las “Zombie Walk”. Entre los antecedentes de estas performance urbanas propias de las prácticas de los fans se encuentra un *mob* de zombis en una convención de vampiros en Millwake en 2000 y marchas organizada para la promoción del festival de cine “Trash Film Orgy” en Sacramento (California) en 2001, como también los encuentros de zombis en distintas ciudades de Canadá a partir de 2003. En Córdoba, la primera marcha se organizó en 2011, aunque sólo resultaron masivas a partir del año siguiente.³

En esas procesiones paganas que atraviesan el centro colonial de la ciudad de Córdoba

² Las nuevas sagas narran las peripecias de grupos de humanos que luchan por mantenerse con vida en medio del extraño fenómeno. La guerra de los vivos contra los muertos vivos, el estado de amenaza permanente y el carácter progresivo del desastre, generalmente las películas de zombis no tienen un happy end, así como el (re)descubrimiento de que el peor enemigo del Hombre es el Hombre mismo forman parte de la poética zombi construida por Romero.

³ Esas “Zombie Walk” de la ciudad de Córdoba se inscriben en un circuito de eventos más amplio, frecuentado por fans de la cultura pop japonesa, los comics norteamericanos y las películas de terror, entre otros elementos de la cultura masiva. En estos eventos, difundidos por internet y realizados durante un día del fin de semana, una práctica frecuente es la realización de *cosplay* (unión de los términos “costume” y “play”), que consiste en la caracterización por medio de trajes, performances e imágenes, de personajes de películas, series de animación japonesas, cómics y videojuegos. De manera que la personificación de zombis se sitúa en un conjunto de prácticas festivas ya establecidas desde hace diez años, en las que el uso de maquillaje y de vestuario que remite a un personaje ficcional es habitual.

vimos aparecer zombis que, como los de Romero, borraban las diferencias sociales pero también encontramos otros contruidos a partir de la zombificación estética de algún personaje previo.

Entre las muertas vivas de la “Zombie Walk” encontramos fans que personificaban una lolita, con faldas de mucho vuelo y moños en el cabello que coronan el peinado de dos colitas y completa su outfit con un osito de peluche al cual abraza. Sobre esa construcción de lo femenino donde se mixtura elementos “cute”, aññados y sexys que remite a las imágenes de *kawaii*⁴ del *fandom*⁵ de animé, opera la zombificación. Mediante el agregado de sangre, heridas y el agrisado de la piel se superponen capas de sentidos para construir una zombi que primero se transformó en lolita: una de las encarnaciones del deseo masculino. La enfermera, la doctora, la secretaria, también formaban parte de ese conjunto de zombis sexys construidas según la retórica propia de las películas pornográficas. Otras jóvenes, y citando los mismos textos, representaban escenas sadomasoquistas con toques lésbicos destinados a encender el deseo masculino heterosexual.⁶

Otro personaje entre las zombis era el de la novia con clásico vestido blanco que contrastaba intensamente con la sangre de las distintas heridas. Estas novias Z esperan, sin la compañía de sus novios y para toda la eternidad, la realización del acto matrimonial. En su soledad performaban a pesadilla femenina de un plantón ante el altar como criticaban a la institución matrimonial en tanto destino mortuorio para las mujeres. Esa intención crítica de los valores sociales se encontraba también en otras zombis como las empleadas de los *fast food*.

Entre los muchos jóvenes y algunos adultos que participaron de las performances cordobesas existían algunas niñas zombis vestidas como princesas de cuentos de hadas. En la construcción de ese personaje la figura de la princesa hecha realidad en la biografía de Máxima Zorreguieta y exacerbada por la publicidad y el capital

⁴ Adjetivo japonés frecuentemente traducido como “bonito”, “bello” o “tierno”. Hace alusión a objetos y figuras de rasgos delicados.

⁵ Unión de las palabras “fan” y “kingdom”, significa literalmente “reino de fans”, es decir, un conjunto de aficionados con gustos en común. En el uso local, *fandom* alude a los circuitos y escenas transitados por los fans de la cultura pop japonesa.

⁶ En los eventos de animé a menudo se pueden observar sesiones de fotografía en las que varios *cosplayers* interpretan a personajes de diferentes series se reúnen para recrear situaciones románticas o de combate. Una referencia de estas performances fotográficas se encuentra en la oposición entre *yaoi - manga* o animé que presenta historias de amor homosexual entre hombres- y *yuri - manga* o animé que presenta historias de amor homosexual entre mujeres-, por lo que a menudo hombres y mujeres realizan un intercambio de escenas “yaoi por yuri”.

cinematográfico en los últimos años se zombificaba uno de los disfraces actualmente preferidos por las niñas a partir de manchas de sangre y la pérdida de la pulcritud aristocratizante y virginal. Vestidas de princesas, esas niñas pudieron participar del universo zombi y el mundo del terror que suele estar asociado con los gustos masculinos sin dejar de (re)marcar su femineidad.

En algunos casos, esas princesas Z podían adquirir un aspecto más terrorífico como la niña que subió al escenario donde se concursaba por las mejores personificaciones. Ella usaba un vestido clásico de niña para fiestas familiares acompañado de zapatillas, todo manchado de sangre. La pequeña zombi citaba, quizá sin saberlo, a los personajes infantiles de películas de terror como Samara el fantasma de una niña que murió y se convirtió en un espíritu que le arrebató la vida a quienes se atrevían a ver un video, en el film de origen japonés “Ring”⁷

En su producción, todas esas muertas vivientes tergiversaban una imagen asociada fuertemente con la feminidad hegemónica con elementos de la estética zombi. A través de ese montaje, las jóvenes, las niñas y sus madres y abuelas, construían un personaje que posibilitaba un distanciamiento crítico y lúdico de los estereotipos de género. La realización de una pose frente a las cámaras fotográficas, característica de la práctica del *cosplay* (re)presentaba un personaje deseable pero corrompido por la muerte. Mediante la ropa, los gestos y el maquillaje, la jovencita en tanto objeto de deseo masculino e ideal del yo femenino se transformaba en una "podrida".

Poszombis

En algunos textos los zombis se alejan un tanto de la representación hegemónica de Romero y, como en el videoclip de la canción “Thriller” de Michael Jackson, bailan. Sin embargo nunca aparecen como deseables o capaces de despertar el erotismo hasta que “Otto; or Up with Dead People” dirigida por Bruce LaBruce, introduce esa posibilidad en 2008.

Si bien ese film nos permite acercarnos a la perspectiva zombi de la vida, según la cual todos los vivos son iguales, será la serie británica “In the Flesh”, que la BBC comenzó a emitir en 2013, donde encontramos un relato más extenso y elaborado del punto de vista zombi. De acuerdo a la serie escrita por Dominic Mitchell que transcurre en un pequeño

⁷ “Ring” es una película de terror japonesa dirigida por Hideo Nakata y estrenada en 1998. La versión norteamericana fue realizada en 2002 bajo la dirección de Gore Verbinski.

pueblo inglés, luego del “levantamiento” de los muertos y de la expansión de la epidemia zombi, las fuerzas gubernamentales consiguieron finalmente retomar el control con la ayuda de grupos de civiles armados. Los zombis capturados fueron tratados con una nueva droga, producto de los descubrimientos de las grandes industrias farmacológicas, capaz de restablecer las conexiones neuronales que les permiten volver a la vida, en el sentido de interactuar con humanos sin sentir el deseo irrefrenable de devorarles el cerebro y el resto del cuerpo. Aunque se restauren las funciones cerebrales, el aspecto pútrido y cadavérico no se modifica y por ello se les enseña a maquillarse y usar lentes de contacto como paso previo a su reintegración a la sociedad. El capital farmacológico “humaniza” al zombi y lo transforma en un enfermo de Síndrome de Muerte Parcial (SPD). Esa transformación genera todo un dispositivo estatal de captura, rehabilitación y servicio social para los SPM y sus familiares así como todo un conjunto de luchas, emergencia de partidos políticos que niega el estatuto humano de los enfermos de SPD, crímenes de odio contra los zombis promovidos por grupos religiosos, discursos estatales a favor de la tolerancia y la aceptación, formación de sectas y grupos armados y la emergencia de una prostitución zombi que explota económicamente la (prohibición de la) necrofilia.

En este contexto poszombi podemos localizar a Ghulia Yelps. Yelps es la muerta viva de la línea de muñecas “Monster High” que comercializa Mattel, empresa que produce a Barbie desde 1959. Ese personaje zombi se desarrolla en diversos soportes como webserie, películas, juegos y se encarna en tres dimensiones como muñecas y disfraces. Ghulia al igual que sus compañeras, Frankie Stein, Draculaura, Lagoona Blue, Abbey Bominable y la creciente población escolar de Monster High son hijas de monstruos conocidos a través de clásicas películas de terror. Estas jovencitas tienen contacto en el colegio secundario solo para monstruos al que asisten. Aunque la mayoría de ellas son una combinación de los rasgos de su padre y su madre, Ghulia es puramente zombi así como sus hermanos y su novio. Yelps es una nerd a la que le gusta leer y no puede hablar solo puede expresarse mediante gruñidos. Su ropa es tan sexy como la de Barbie y su contextura física similar aunque un poco más delgada y de cintura más pequeña. Pero a diferencia de la blanca y rubia Barbie, tanto Yelps como sus amigas tienen distintos colores de piel, ojos y cabellos. Ghulia por ejemplo es de color gris y tiene pelo en distintos tonos de azules el mismo color de sus ojos. La emergencia de Ghulia como

una figura comercializable, a la vez monstruo e intelectual (*nerd*)⁸ nos habla de un mundo en el que ser *outsider* o *freak* es un motivo de orgullo y forma parte de las formas de producción identitaria disponibles en el mercado. En la era del poszombi, el estatuto de raro o monstruoso es una de las vías posibles de devenir sujeto.

De este modo, en una operación semejante a la utilizada por las jóvenes durante la *Zombie Walk*, el mercado zombifica a través de los monstruos y permite la reproducción ampliada del capital.

Continuará....

Hasta aquí hemos intentado explorar, de manera conjunta, la creación de una oferta cultural en la que ciertas imágenes de género se hacen presentes, junto con algunos procesos de apropiación creativa de esas representaciones que se plasman en la celebración de eventos y marchas. En estas instancias, un grupo heterogéneo integrado en su mayoría por jóvenes que se reúnen a través de convocatorias difundidas por las redes sociales, se visten como personajes de ficción y realizan performances que les permiten devenir otros y pasar un momento divertido junto a sus amigos. Al hacerlo, las imágenes disponibles son sancionadas y otras veces resignificadas, pasando a formar parte de la relación apasionada que une a consumidores y mercancías culturales.

Según sintetizamos, los zombis permiten hablar de la explotación colonial y el amor heterosexual, como en las películas de clase B de las décadas de 1930-1950; del consumismo metropolitano, a partir de la saga de George Romero; de las mutaciones del capitalismo farmacopornográfico (Preciado, 2008), las políticas de gobierno y los nacionalismos contemporáneos según “*In the Flesh*”. También a partir de su encarnación durante las “*Zombie Walks*” o en películas como “*Otto*” esas figuras monstruosas capaces de discutir las fronteras entre los vivos y los muertos permiten una (re)elaboración dramática de cierta experiencia juvenil contemporánea. Por último, hecho personaje querible a través de unas muñecas que van a la preparatoria, el zombi se transforma, una vez más, en combustible para el motor del capitalismo.

La circulación global de las mercancías culturales, de la que los y las zombis forman parte, parece llevar cada vez más la marca de lo monstruoso como elemento de

⁸ Para un análisis sobre la categoría “*nerd*” y su relación con la construcción de masculinidades liminales y hegemónicas en la cultura popular norteamericana, cfr. Kendall (1999)

distinción y presentación “auténtica” de sí. Esa transformación puede observarse en el pasaje de la distinta experiencia de Madeleine o Jessica quienes no podían permanecer como zombis al slogan “*Se tu mismo, se único, sé un monstruo*” con el que finaliza la presentación de la línea de muñecas *Monster High*.

Como parte de ese proceso, el zombi se debe volver, una vez más, *cute* y *sexy*. Ellas, antes que los varones, resultaron seleccionadas para realizar esa operación. Es en el cuerpo de ciertas mujeres que se (re)produce la zombificación de lo agradable. La operación consiste en una tergiversación según la cual un personaje ya conocido y dotado de sentidos glamurosos se hace zombi. Esa zombificación resulta una crítica social en tanto construye una especie de “memento mori” cuando introduce la muerte en la vida. Pero, como toda herramienta capaz de crear otros sentidos, la zombificación de lo agradable, será reutilizada por el mismo mercado para su propio desarrollo y se integrará como parte de una poética más capaz de organizar la forma mercancía.

Bibliografía

Brooker, Will. 2007. “A Sort of Homecoming: Fan Viewing as Symbolic Pilgrimage” en Gray, Jonathan; Sandvoss, Cornel and Harrington, C. Lee (edit.) *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*. New York and London: New York University Press.

Bukatman, Scott. 1994. “X Bodies: The Torment of the Mutant Superhero”, en Sappington, R. and Stallings, T. (eds.) *Uncontrollable Bodies: Testimonies of Identity and Culture*, Seattle: Bay Press.

Castell, Judith & Jenkins, Henry (Eds.). 1998. *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. MIT Press.

Jenkins, Henry. [1992] 2010. *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.

Kendall, Lori. 1999. “Nerd Nation: Images of Nerds in US Popular Culture”, en *International Journal of Cultural Studies* 1999; 2; 260-283.

Preciado, Beatriz. 2008. *Testo Yonqui*. Madrid: Espasa Calpe.

Schechner, Richard. 2000. *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires: Libros del Rojas.