

Zombis

Algunas notas sobre un monstruo (pos)colonial

*Gustavo Blázquez*¹

Para Teresa de Lauretis

[...] y dijo: “Quiten la piedra”. Marta, la hermana del difunto, le respondió: “Señor, huele mal; ya hace cuatro días que está muerto”. Jesús le dijo: “¿No te he dicho que si crees, verás la gloria de Dios?” Entonces quitaron la piedra, y Jesús, levantando los ojos al cielo, dijo: “Padre, te doy gracias porque me oíste. Yo sé que siempre me oyes, pero lo he dicho por esta gente que me rodea, para que crean que tú me has enviado”. Después de decir esto, gritó con voz fuerte: “¡Lázaro, ven afuera!” El muerto salió con los pies y las manos atados con vendas, y el rostro envuelto en un sudario. Jesús les dijo: “Desátenlo para que pueda caminar”.

JUAN 11, 39-44

Solitarios, vacíos, muertos por dentro. De algún modo encajaban en el típico perfil del chico del porno, el chico perdido, el chico dañado, aturdido, vacilante, insensato, dispuesto a llegar a cualquier extremo para sentir algo; para sentir a alguien.

MEDEA YARM

Una vez más los zombis aparecen con toda su ominosa fuerza en la escena cultural contemporánea. Comics, relatos escritos, mangas, series televisivas y

¹ Universidad Nacional de Córdoba-Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Argentina.

producciones cinematográficas, videojuegos, juguetes, bandas de rock y otros tantos productos que las industrias del entretenimiento dirigen preferentemente a jóvenes, adolescentes y niños, se poblaron de “muertos vivos”. En 2003 Max Brooks, hijo del comediante Mel Brooks y la actriz Anne Bancroft, publicó la *Zombie Survival Guide*, que rápidamente se convirtió en un éxito editorial en varios idiomas. En 2006 lanzó la novela *World War Z*, la cual fue llevada al cine siete años después, en una superproducción de Hollywood que tuvo como principal protagonista a Brad Pitt. Distintas obras literarias encontraron su versión Z, como *Pride and Prejudice*, *El Quijote*, *El lazarillo de Tormes* o *La casa de Bernarda Alba*. En las novelas de Harry Potter aparecen personajes semejantes a zombis, como los *inferí*; en *Game of Thrones* también aparecen gigantes de ojos azules como el hielo, los *Caminantes Blancos* que provienen de los territorios más allá del muro custodiado por la *Guardia de la Noche*, cuyas víctimas se convierten en zombis. En 2010 la cadena AMC lanzó la serie *Walking Dead*, y Mattel, la compañía que fabrica las muñecas Barbie, puso en el mercado *Monster High*, una franquicia de productos que incluye muñecas, juguetes, accesorios, webseries, películas, *software*. En 2012 se publicó la primera novela zombi argentina: *Letra muerta*, de Guillermo Bawden y Cezary Noveck, la cual está ambientada en las sierras de Córdoba; y también se desarrolló un videojuego de estrategia donde el apocalipsis comienza con la llegada de una partida de fernet contaminado a un baile de cuarteto, género musical originario de Córdoba. También en 2012 y a raíz de que en Estados Unidos se produjeron varios crímenes que incluían prácticas de canibalismo, el Center for Disease Control and Prevention del gobierno norteamericano tuvo que desmentir la existencia de los zombis. En octubre de 2014 se viralizó un video donde se mostraba a un sujeto que resucitaba luego de morir a causa del ébola.

¿Qué pueden decirnos esos cuerpos cuyo estatuto de humanos se encuentra corrompido sobre nosotros, los “vivos vivos”? ¿Cómo imaginamos a quienes regresaron de la muerte provistos de la capacidad de destruir nuestras certezas más absolutas y de amenazar nuestra existencia como especie? ¿Qué nuevas subjetividades surgen a partir del (re)nacimiento del zombi? ¿Cómo se relaciona la nueva emergencia zombi con las mutaciones del capitalismo contemporáneo, donde el consumo se transformó en el ritual fundamental para la producción de identidades? ¿Qué fue de la nación en ese proceso? La formulación de esas cuestiones se produjo en diálogo con la teoría del cine en su versión

feminista (De Lauretis, 1992), los Performance Studies (Schechner, 2006) y los estudios culturales.²

Primeros zombis

Si bien podríamos decir que el primer zombi de la tradición occidental es Lázaros, a quien Jesús, el segundo de su especie, trajo nuevamente a la vida, la figura del zombi es una invención colonial. El zombi no posee una rica y distinguida genealogía basada en las tradiciones europeas o en las ficciones góticas (Ellis, 2000), pero quizá, como sostienen Deleuze y Guattari, “el único mito moderno es el de los zombis –esquizos mortificados, buenos para el trabajo, conducidos por la razón–” (Deleuze y Guattari, 2005: 346).

Esos seres aparecen por vez primera nombrados como tales en el relato autobiográfico de Pierre-Corneille de Blessebois *El zombi de Grand Perou ou la Condesa de Cocagne*, donde el autor narra las peripecias de su escandalosa vida en la isla caribeña de Guadalupe en la década de 1680. Algunos relatos del siglo XVIII sobre la isla de Santo Domingo volverán a mencionar a los zombis, quienes entran en la cultura contemporánea de la mano de W. E. Seabrook y su *The Magic Island* de 1929 (Fernández, 2011).

En cuanto al ámbito cinematográfico, los zombis asoman en *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. En esas dos producciones características del cine clase B, tan taquillero en aquellos años y tan importante para el desarrollo

² La etiqueta “estudios culturales” abarca un conjunto heterogéneo de teorías y prácticas de investigación difíciles de delimitar tanto por la amplitud de sus objetivos como por las transformaciones que sufrieron en sus múltiples migraciones y (re)elaboraciones (trans)nacionales (Gran Bretaña, Estados Unidos, India, países de América Latina y África). A partir de un imaginario *big bang*, en Birmingham se formó un universo en expansión que incluye estudios de consumo, análisis de la recepción, estudios de medios y “cultura pública”, investigaciones sobre poéticas y políticas de la representación, trabajos sobre (post)(sub)culturas, estudios de comunidades de fans y muchas más galaxias, entre las cuales cabría imaginar una llamada “Zombie Studies”.

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 (McAlister, 2012). Pero también, de acuerdo con nuestra lectura, pueden considerarse como ensayos tempranos de una crítica poscolonial. Por ejemplo, *White Zombi* comienza con una escena donde al ritmo de una música de tambores y cantos rituales, un grupo de negros entierra un cadáver en medio del camino. Su presencia obliga a detenerse a un carruaje que conduce a dos jóvenes blancos enamorados a la mansión del señor Beaumont, terrateniente de la isla. “¿Qué tal la bienvenida a las Indias Occidentales?”, le pregunta en tono irónico Neil, el empleado bancario, a su novia Madeleine. El cochero, negro y vestido con librea, divisa un grupo de raros personajes que caminan erguidos y rígidos encabezados por un ser de mirada diabólica y cejas espesas –“Murder” Legendre, encarnado por el actor Béla Lugosi–, quien roba el echarpe de la joven. “Dead bodies. Zombies. Living Dead”, alcanza a articular el cochero, quien huye a toda velocidad. “Los muertos son sacados de sus fosas para hacerlos trabajar por las noches en los molinos azucareros y en los campos”, explicará más tarde el sirviente.

La película narra las desventuras de la pareja a causa del millonario Beaumont, quien enamorado de Madeleine decide poseerla a cualquier precio: “Nada tiene sentido si no puedo tenerla”, le confiesa a Silva, su fiel servidor. Para torcer la voluntad de la joven, Beaumont recurre a los servicios de Legendre, quien le ofrece en secreto, hablándole al oído, la posibilidad de convertirla en zombi, y le entrega una sustancia para hacerlo.

El encuentro entre esos dos personajes se realiza en el ingenio de Legendre, quien además de ser una especie de maestro vudú blanco, es también, gracias a sus poderes mágicos, el principal millonario del lugar. En la primera escena del ingenio se muestra a los zombis trabajando como autómatas mientras sólo se escucha el sonido siniestro del molino que gira. En un momento de intenso dramatismo, uno de ellos cae dentro del molino; pero no se escuchan gritos ni se detiene la producción. Legendre también presenta a sus principales sirvientes zombis, a quienes controla mediante un ademán. Ellos son: el médico brujo, a quien le robó el secreto para hacer zombis; el jefe de Gendarmería; el jefe de los ladrones; el ministro del Interior; un millonario, y el verdugo que

alguna vez lo quiso matar. Mago capitalista, “Murder” Legendre concentra bajo su mando todas las fuerzas de la producción y todo aquello que pudiera amenazar su poder, excepto, como veremos más adelante, la fuerza del amor y al pastor protestante. Y algunos de los representantes del Estado —el gendarme, el verdugo y el ministro— también fueron colonizados por el poder mágico del capitalismo zombi en unas tierras como las Indias Occidentales, donde la nación parece no existir aún.

Los zombis aparecen en esta primera producción como autómatas, muertos que no están muertos y que regresan a la vida como trabajadores sin salario ni derechos, y capaces por lo mismo de asegurar la riqueza de los poderosos. Los terratenientes capitalistas, cuya apoteosis encarna Legendre, no sólo devoran en las (pos)colonias la fuerza de los vivos; también son capaces, mediante la magia expropiada a los antiguos esclavos, de hacer trabajar a los muertos. Nada hay de natural en una riqueza que sólo parece producirse bajo la acción maléfica del encantamiento que aliena a los sujetos.

Además del cuerpo del trabajador, el cuerpo de la mujer también puede devenir zombi; luego de ser rechazado por ella, el apasionado Beaumont envenena a su Madeleine, quien desfallece y “muere” mientras Lugosi quema un muñeco de cera recubierto con el pañuelo de la joven. Ya zombi, Madeleine toca el piano como una autómatas. Delgada, sin expresión en el rostro, ojerosa casi como una heroinómana, no responde a las caricias del millonario. Pareciera que el placer que puede obtenerse de la apropiación del trabajo “mágicamente” alienado no puede producirlo el amor zombi. Puro objeto de deseo, 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 tiene otros planes para la joven.

A todo esto Neil descubre que robaron el cadáver de su amada y pide ayuda al doctor Bruner, el ministro protestante, quien le explicará “la verdad” acerca de “pecados que avergonzarían al mismísimo Diablo”. Montados en sendos caballos blancos, se internan en el monte para encontrar a Pierre, un viejo brujo nativo que podrá ayudarlos. Atemorizado, Pierre no quiere regresar a “la tierra de los muertos vivos sobre la que sobrevuela una nube de cuervos” y de la que una vez escapó, pero les revela el secreto para enfrentar esas fuerzas. Ese espacio del mal aparece representado con una imagen gótica, con tintes románticos,

de un castillo montado sobre un peñasco a la vera de un mar que está lejos de parecerse al Caribe y sus palmeras.

En sueños, Neil ve a su enamorada y corre en su búsqueda hacia el castillo donde Beaumont agoniza y Legendre prepara una nueva estatuilla de cera. A través de sus poderes telepáticos, el personaje que representa Lugosi controla a Neil y ordena a Madeleine que lo asesine. Pero, enamorada como estaba, y todavía zombi, no puede hacerlo y corre. Tras ella, Neil. Si bien la joven recupera parcialmente la conciencia y es capaz de sonreír, Legendre vuelve a tomar el control y ordena a sus sirvientes matar a Neil. Cuando todo parecía perdido aparece el doctor Bruner, quien con polvos mágicos adormece al malvado “Murder”, cuyos sirvientes, fuera de control, caen como autómatas hacia el mar. Legendre recupera sus poderes pero Beaumont, agonizante, consigue arrojarlo por el acantilado para luego suicidarse. Libre de la influencia de su amo vudú, Madeleine vuelve a la vida en brazos de Neil. El amor triunfa aunque nos quedamos sin saber qué suerte corrieron los trabajadores zombis. ¿Habrán despertado de su sueño o aún alimentan con sus cuerpos las máquinas de la producción capitalista?

Muchos de los elementos que aparecen en esa primera producción, especialmente la conexión con el vudú y el Caribe, serán retomados por otras, como *Ghost Breakers*, de 1940, *King of the Zombies*, de 1941, y *The Plague of the Zombies* de 1966. Mientras tanto, en *The Revolt of the Zombies* de 1936 y también de los hermanos Halperin, la acción se ubica en otro contexto colonial: Indochina. El film, presentado por los productores como una secuela de *White Zombie*, conjuga la Primera Guerra Mundial —donde un sacerdote oriental produce zombis que se comportan como soldados extraordinarios—, secretos mágicos, rivalidades entre varones por el amor de una mujer, deseos de poder y dominación, e imágenes de Angkor Wat.³

En la ya mencionada *I walked with a Zombie* de 1943, la enfermera Betsy Connell cuenta los días que pasó en una isla caribeña cuidando a Jessica, una especie de “loca del ático” —según la figura consagrada por la novela *Jane*

³ Cabe destacar que el templo de Angkor se popularizó en la segunda mitad del siglo XIX a través de las fotografías y relatos de Henri Mouhot coincidentes con la colonización francesa en la región.

Eyre— casada con el terrateniente Paul Holland. La película —muchos de cuyos elementos aparecerán en la novela *Wide Sargasso Sea* que Jean Rhys publicó en 1966— permite observar la fuerza de la desigualdad racial, las transformaciones del régimen esclavista bajo las condiciones de producción capitalista anteriores a la Segunda Guerra Mundial, y la (des)estabilización de las formas culturales occidentales en contextos (pos)coloniales.

En dicha isla los trabajadores negros —descendientes de esclavos que llegaron en un barco cuyo mascarón de proa, un siniestro San Sebastián, se encuentra a la entrada de la villa residencial de Holland— viven en un mundo al revés: lloran el nacimiento de una nueva vida y celebran la muerte en tanto que forma de liberación. En ese mundo invertido nada es lo que parece ser, como el pastel gigante que la sirvienta negra ofrece a Betsy en su primer desayuno y que se desinfla apenas le clava el tenedor; y en otro momento el terrateniente le explica a la enfermera, extasiada por la belleza del mar, que los peces voladores no saltan de alegría sino por el terror a ser devorados por otros, y que la luminosidad del agua es el destello de la putrefacción de microorganismos. “Aquí no hay belleza sino muerte y decadencia” concluye Holland.

Andando el tiempo la enfermera se enamora de Holland, y será en nombre de ese amor que ensayará diferentes curas para la extraña enfermedad de la delgada y etérea Jessica, quien carece de voluntad propia. En primer lugar, y basándose en el paradigma biomédico en el que se formó, la enfermera recurre, con ayuda del doctor Maxwell, al *shock* insulínico; pero más adelante, desilusionada de los resultados de la ciencia, recurre a la fuerza mágica del saber de los subalternos. En medio de la noche, y con la complicidad de la sirvienta llamada Alma, la enfermera conduce a su paciente hacia las profundidades de la isla donde se encuentra el *hounfour*, templo vudú en que se ejecutan danzas extáticas al compás de tambores y se realizan formas de posesión guiadas por el sacerdote o *bòkò*. Allí tendrá lugar un doble descubrimiento: los trabajadores negros se encuentran con que Jessica es una zombi que no sangra ni siente dolor al ser atravesada por una espada flecha, y Betsy dará con el secreto de la magia negra o de los negros. La voz que habla a los trabajadores no es otra que la de la señora Rand, quien se infiltró en el universo ritual de los antiguos esclavos en un intento por controlarlos luego de la muerte de su esposo. “Por accidente descubrí el secreto para tratarlos [...]. Parece tan simple dejar que los dioses hablen a través de mí”, le confiesa la señora Rand a la asombrada Betsy.

De manera compleja, la película da cuenta de cómo el saber de los esclavos fue colonizado y puesto al servicio de los dominadores, pero también de cómo en esa operación el propio colonizador acaba colonizado y pierde las certezas que le asegurarían su posición hegemónica. “Debí haber sabido que no había una forma fácil de hacer el bien”, afirma la señora Rand al final de la escena.

Si bien la cura vudú resultó ineficaz, desató la rebelión de los trabajadores que reclamaban a Jessica, a quien dominaban a través de la magia mimética; rebelión que hizo estallar el conflicto familiar que sacó a relucir la verdad sobre el estado de Jessica. En una escena plena de tensión, la señora Rand confiesa que fue ella misma quien, poseída por los espíritus del vudú, pidió que convirtieran a Jessica en una zombi cuando supo que abandonaría a Paul y huiría con su otro hijo, Wesley Rand. El médico trata de convencerla de que su nuera no es una zombi, dado que “para que una persona se convierta en zombi ya sea por veneno o por magia primero hay que matarla”, y Jessica no murió. En ese momento una gran duda queda planteada mientras la afligida madre dirige una mirada dolorosa hacia sus hijos mientras repite: “Por supuesto, por supuesto”. ¿Fue Jessica asesinada? ¿Fue su marido, cegado por los celos, quien la asesinó? ¿O fue el borracho Wesley, quien no consiguió huir con su amada? ¿Puede la magia vudú ser verdadera o son puras fantasías?

La crisis que amenazaba lo mismo las relaciones económicas que las domésticas, acaba cuando Wesley libera a Jessica de su estado zombi clavándole una flecha que extrae del cuerpo de San Sebastián (o *T-Misery*, como lo llaman los negros), arrojándola al mar y suicidándose con ella.

En ambas producciones las bellas jóvenes son transformadas en zombis por la fuerza del (des)amor en el contexto de plantaciones azucareras que se transforman en auténticos “espacios de muerte” donde impera “la cultura del terror” (Taussig, 1987). En la primera, la mujer zombi es una víctima inocente que malvados varones capitalistas blancos tratan de corromper, mientras que en la producción de Van Lewton, Jessica, quien es definida por la voz en *off* que pone fin a la película como “una mujer perversa, muerta en el egoísmo de su espíritu”, resulta víctima de su poseída suegra que eligió los lazos de la sangre antes que cualquier solidaridad de género. Quizá esa pureza virginal permitió a Madeleine volver a la vida; recordemos cómo aun bajo la influencia del malvado Legendre ella puede reconocer a Neil, su verdadero amor. En cambio, pareciera que el destino de Jessica, una especie de *femme fatale* zombi que no

respetar las leyes del matrimonio y que con su belleza y atractivo enfrenta a los hermanos, sólo puede ser su muerte. Las chicas (blancas) buenas sobreviven y son humanas; las otras mueren como monstruos.

En síntesis, estos primeros zombis del siglo xx, varones y mujeres, negros y blancos, son producto y al mismo tiempo funcionan como índices del nexo entre capitalismo, raza, religión, ciencia y sexualidad, en los márgenes geográficos del Imperio donde los Estados nacionales aún no se habían formado.

Nuevos zombis

A fines de la década de 1960 surgió una nueva versión del zombi en la obra de George Romero. En la saga filmica que va de *Night of the Living Dead* de 1968 a *Survival of the Dead* de 2009, el cineasta estadounidense, de padre cubano y madre lituana, construye toda una imaginaria y una subjetividad zombis dominantes en la escena cultural contemporánea (Gubern, 2005). Los zombis actuales de series como la norteamericana *Walking Dead* y la británica *Dead Set*, y los poszombis de *In the Flesh*, producida por la BBC, son herederos de esa tradición. Las relaciones con la magia, el vudú, Haití y el Caribe 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 el control de empresarios capitalistas; ahora son autómatas de destrucción, consumo voraz y encarnizado de carne humana, más específicamente, de cerebros. El zombi de Romero aparece como un índice del consumismo a partir del enlace entre canibalismo, capitalismo y raza.

En el film de 1968 se establecen algunas de las características del “apocalipsis zombi” que dominará las producciones siguientes. Esa figura se organiza a partir de la aparición masiva –una “epidemia”– de muertos que regresan a la vida por razones desconocidas y ponen en peligro la continuidad de la especie humana. Los zombis, sin funciones neurológicas superiores, desarrollan un comportamiento predatorio cuya eficacia se basa en la superioridad numérica, la voracidad y la tenacidad. Como será de rutina en las producciones siguientes, la película narra las peripecias de grupos humanos que luchan por mantenerse con vida en medio del extraño fenómeno. En esta guerra de los vivos contra los muertos vivos, el estado de amenaza permanente, el carácter progresivo del de-

sastre (generalmente las películas de zombis no tienen un final feliz), 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.

En la primera producción de Romero, filmada en blanco y negro, jamás se utiliza la palabra zombi para aludir a las criaturas monstruosas cuya irrupción amenaza la vida de los sujetos. El terror que causa la posibilidad de ser devorados, sin motivo aparente, por unos seres aberrantes se combina con la conmoción que produce el desmoronamiento de formas elementales de clasificación social como vida/muerte. El apocalipsis que se desata esa noche de los muertos vivientes, según la versión de los medios de comunicación, fue causado por una intensa radiación producto de la destrucción de una sonda espacial que regresaba de Venus.

Ben, un joven negro, será quien organice la supervivencia del grupo integrado por las siguientes personas: Bárbara, la joven rubia que enloqueció luego de perder a su hermano; una pareja de novios blancos y jóvenes, y una familia, también blanca y de clase media, compuesta por un mal avenido matrimonio de mediana edad y su hija, enferma por la mordedura de un zombi. A través de su relato, Romero invierte las valencias dominantes de la época al hacer del negro una figura protectora y racional frente a la locura y traición de los blancos. Antes que una amenaza, el negro deviene en el protector capaz de organizar las tareas de sobrevivencia en las que fracasan los blancos no sólo por impericia sino también debido a que se hallan consumidos por sus miedos, neurosis y ansias de poder. Al amanecer Ben resultará el único sobreviviente al ataque de la casa donde se refugiaban. Los novios murieron quemados; Bárbara, comida por los zombis. Harry, el despótico y cobarde padre de familia blanco, herido de muerte por Ben, es devorado por su hija devenida en zombi; luego ésta matará a la madre en un arrebató de fantasías (pre)edípicas.

Al desestabilizar las barreras que separan a los vivos de los muertos, Romero encuentra la posibilidad de llamar la atención sobre otras formas de clasificación social, en este caso la raza. Durante la noche, la película invierte nítidamente las relaciones raciales dominantes en la época; pero al amanecer el protagonista será asesinado por las patrullas de civiles armados que, bajo control policial, exterminaban a las criaturas, pues confunden a Ben con uno de los muertos vivos. En una serie de fotos fijas, al final de la película, vemos cómo esos blancos manipulan con ganchos e incendian los cadáveres, entre ellos el de

Ben. A través del horror de esas imágenes finales, Romero cita linchamientos de ciudadanos afroamericanos y (re)confirma el siniestro poder del racismo en la sociedad estadounidense.

Esa crítica al racismo que puede leerse en la producción de 1968, se extiende al consumismo capitalista en la segunda producción de Romero, *Dawn of the Dead*, lanzada 10 años después. Filmada en color, esta película presenta la forma icónica preferida del cuerpo zombi y relata el asalto por parte de hordas de zombis a un Mall Center donde se refugiaban algunos sobrevivientes.

Una vez más el zombi se relaciona con la magia del capitalismo y el fetichismo de la mercancía. Pero si en las producciones hollywoodenses anteriores a la Segunda Guerra Mundial los zombis servían como fuerza de trabajo, en el modelo que construye Romero funcionan como paradigma de apropiación. Los muertos vivos replican a los vivos alienados en el consumo de productos rápidamente desechables y la voracidad de unos reitera la de los otros. El nuevo zombi muerde, desgarrar el objeto y lo traga aun sin poseer la capacidad para metabolizarlo. El consumo zombi, condenado a repetirse como hambre, aparece como un acto que se agota en sí mismo. La carne que devora el zombi no puede devenir mierda. El zombi no caga.

Zombis latinoamericanos

En la narrativa construida por Romero se inscribe la primera película zombi argentina: *Plaga zombie*, de Farsa Producciones, lanzada en 1997 y primera parte de una saga de tres films dirigidos por Hernán Sáez y Pablo Parés. La película cuenta las aventuras de unos amigos jóvenes de quienes no poseemos mayores datos, excepto que Bill estudió medicina y comparte el departamento con Paul; John fue luchador de *catch*, Willie fue su manager, y Max es un nerd. Sin razón aparente, uno de ellos se transforma en un autómata, es abducido e intervenido quirúrgicamente por un extraterrestre, mientras que otro cae enfermo y deviene en un zombi. El apocalipsis se desata y quienes permanecen sanos se entregan a la dura tarea de sobrevivir mientras se preguntan por el origen de la plaga: ¿un virus o una invasión alienígena?

El fuerte carácter paródico de la película está reforzado por la *performance* de los actores que hablan, como en las películas dobladas, en un castellano

“neutro” y usan el “tú” en lugar del “vos” rioplatense. Esa distancia irónica también puede observarse en el vestuario de John, con su malla de leopardo y un gorro dorado de *cowboy*, o en los maquillajes de los zombis.

En la batalla de esos jóvenes contra los zombis veremos aparecer distintos valores asociados con la masculinidad hegemónica, como la valentía, el arrojo, la camaradería y la astucia. En algún momento, y con el objetivo de engañar a los monstruos, los vivos deciden disfrazarse de zombis y protegerse de la amenaza a partir del cultivo de la facultad mimética. Sin embargo, los zombis descubren el engaño y lo desenmascaran mediante el vómito.

“Estos zombis no son tan estúpidos como pensábamos”, dice Bill mientras se muestran escenas de zombis que piden pizza por teléfono y asesinan al repartidor, fuman, beben y juegan a las cartas. A través de esos juegos con el lenguaje cinematográfico, el comic, el *kitsch*, esos muertos vivos también ponen en escena otras formas de relación entre varones. Los afectos homoeróticos se hacen presentes cuando un zombi abraza a su amante muerto en una escena muy interesante de un minuto y medio de duración y con ribetes de goce y porno. En ese pasaje Max es atrapado por un grupo de varones zombis, quienes luego de rasgarle la ropa, dejando su torso al descubierto, se apartan cuando llega otro zombi con la aparente intención de violarlo. Gotas blancas caen de la boca de ese zombi sobre el cuerpo semidesnudo del prisionero mientras otros zombis sostienen con fuerza su cabeza y lo obligan a abrir su boca, donde uno de ellos acabará vomitándole un espeso líquido amarillento.

Siguiendo las indicaciones de Bill, los sobrevivientes sintetizan una droga que deben inyectar en los zombis para aniquilarlos. Las jeringas son las nuevas balas. Luego de varias escenas de zombis versus humanos, Bill resulta el único sobreviviente; a punto de perecer él también, es salvado por las fuerzas del *Federal Bureau of Investigation*. Los agentes federales controlan la situación, aniquilan a los zombis y colocan a Bill bajo custodia en un automóvil negro conducido por un extraterrestre. Las peores fantasías se hacen realidad: la conspiración es verdadera y las fuerzas del Estado están en manos de alienígenas.

Con *Juan de los muertos*, coproducción hispano-cubana de 2010, los zombis regresan al Caribe, pero ya no para relacionarse con el vudú. La película narra las peripecias de un grupo de cubanos formado por Juan, su amigo Lázaro, el joven Vladi California, “La china”, una *drag queen*, y Primo, su musculoso guardaespaldas. Sin empleo fijo ni mayores lazos afectivos —a excepción de

Juan, cuya hija Camila, residente en España, está de visita en la isla—, los amigos sobreviven aprovechando los intersticios de la deprimida economía cubana y la presencia de turistas extranjeros. Sin mayores explicaciones, y según las reglas del género, se desata el apocalipsis zombi y los muertos vivos comienzan a asolar La Habana; el gobierno culpa a Estados Unidos de la epidemia e identifica a los zombis como *disidentes*. En este contexto, y haciendo uso de estrategias ya conocidas, Juan —quien reiteradamente se considera un sobreviviente— monta una pequeña empresa destinada a eliminar a los zombis y a la que promueve con el slogan: “Juan de los muertos. Matamos a sus seres queridos. ¿En qué puedo ayudarle?”.

En la terraza de un viejo edificio desde donde puede verse la ciudad en llamas, Juan dirige su empresa; pero también debe enfrentarse a los reclamos de su hija, quien le cuestiona su oportunismo y le exige un comportamiento altruista. Sobrepassado en su capacidad de lucha, y luego de un encuentro funesto con un grupo de militares y de las muertes de “La china” y Primo, el grupo decide huir de la isla, para lo cual transforman un viejo automóvil deportivo en una barca. Hacia el final, Juan acabará convirtiéndose en un buen padre, rescata a un niño y ayuda a Lázaro, Vladi y Camila a escapar de Cuba; pero él decide no abandonar la isla. “Yo soy un sobreviviente —dice a manera de explicación—. “Sobreviví a Mariel, sobreviví a Angola, sobreviví al periodo especial y a la cosa esta que vino después y voy a sobrevivir a esto”. Con su vieja camiseta que ya no es blanca, como al principio de la película, sino roja de sangre zombi, Juan vuelve solo a la isla y comienza a luchar contra la horda de muertos vivos mientras se escucha la canción *My Way* interpretada por Sid Vicious.

En *Juan de los muertos* los zombis no funcionan como una crítica al capitalismo consumista sino como posibilidad para parodiar al régimen cubano. Por ejemplo el Estado decide combatir a los zombis organizando una “manifestación frente a la Tribuna anti-imperialista en protesta frente a las recientes agresiones del gobierno de los Estados Unidos”. Con ese mismo tono paródico, en varias escenas y luego de exterminar a varios zombis/disidentes, se pueden leer al fondo las leyendas “Patria o muerte” o “Revolución o muerte”. La cuestión nacional, ausente en la producción argentina, ocupa un lugar destacado en esta producción cubana. A través de los personajes y de las estrategias de supervivencia que éstos desarrollan en un contexto de crisis, el film presenta diferentes subjetividades (pos)revolucionarias y las contradicciones del “Hombre Nue-

vo” encarnado por Juan. El apocalipsis zombi resulta así una buena trama para discutir los dilemas de la identidad nacional cubana.

Curiosamente, y al igual que en *Plaga zombie*, la película también introduce interesantes reflexiones sobre las masculinidades: aunque es afeminado y disidente de la masculinidad hegemónica, “La china” resulta ser uno de los más aguerridos luchadores; en cambio Primo, a pesar de su hipermasculinidad expresada en su importante desarrollo muscular, se desmaya continuamente cuando ve sangre. En otra escena, poco antes de abandonar la isla, Lázaro—herido durante una pelea con los zombis— cree que va a morir y le confiesa su amor a Juan, quien un tanto azorado no sabe cómo responder. “¿Me dejarías que te la chupe?”, le pregunta Lázaro. “Ten cuidado, que no vas a ver la luz del día”, responde enojado Juan. “Yo estoy seguro de que no la voy a ver, así que qué más da. Dale anda [...] una chupadita nomás. A un moribundo no se le niega un favor. Dale anda. No seas malito”, insiste Lázaro. Luego de pensarlo, Juan se baja los pantalones y dice: “Ok, dale, de todos modos nadie se va a enterar”. Cuando todo indica que finalmente la amistad varonil dará lugar al encuentro homosexual, Lázaro comienza a reír y dice: “Te jodí, brother. Usted es tremendo maricón. Tú eres tremendo guarrón. Estás igual que los metrosexuales”.

La escena, cuyo dramatismo y tensión erótica se disuelve mediante el humor, reconfirma la heterosexualidad de los protagonistas y concluye con las palabras de Lázaro: “Eres un buen amigo, Juan. De eso no me queda la menor duda”. “Quita, que todavía no estoy muy convencido”, responde Juan cuando Lázaro intenta abrazarlo. Un nuevo plano donde se lee en un cartel de neón “Habana libre” cierra la escena mientras suena una música romántica.

Nosotros/ellos

Los zombis, cualquiera sea la causa que los produjo: la magia vudú, virus, radiaciones, experimentos científicos o seres extraterrestres, son una de las posibles figuraciones de lo ominoso, de aquello que nos parece familiar y al mismo tiempo extraño, anómalo (*unheimlich*, en palabras de Freud, 1987). Las nítidas barreras que separarían la vida de la muerte se encuentran difuminadas en el zombi, quien alcanza el estado liminal de muerto viviente. Ese “estar entre”

o “ser y no terminar de ser” es una propiedad que los zombis comparten con otros seres aberrantes, como los vampiros y momias. Pero mientras el vampiro elige a su presa –de la cual algunas veces se enamora–, el zombi no escoge a sus víctimas y cualquiera de nosotros podría transformarse en uno de ellos si llegara a ser mordido por esas criaturas. Devenir momia o vampiro supone todo un ritual –cargado de erotismo en el caso de Drácula y sus descendientes– que permite resucitar a una vida eterna; en cambio, convertirse en zombi es producto de un accidente.

Otro rasgo notable que distingue al zombi de los vampiros y momias es que no desea. En la definición clásica, haitiana, esos seres perdieron su voluntad y son sólo el objeto del deseo del otro. Beaumont descubre –con un horror edípico que lo llena de culpa y lo conduce a un suicidio heroico– que si bien poseía finalmente a Madeleine sólo la tenía como la autómatas en que se había convertido, como una especie de muñeca inflable de la era anterior al plástico. En las versiones contemporáneas, además de la falta de conciencia, el zombi se caracteriza por el hambre permanente y la marcha sin fin. Los *caminantes* o *podridos*, como son llamados en algunas series, tienen hambre o, mejor dicho, sólo parece haber en ellos una especie de movimiento reflejo que los lleva a devorar a otros cuerpos humanos en un derrotero que carecería de “objeto a” (Lacan, 1994).

El cuerpo del zombi, como el de las momias, es una marcha continua y espástica que recorre el territorio. Él es un cazador sin estrategia, atrapado en una deriva que no se preocupa por llegar a un fin. Descerebrado y capaz de actuar sólo en obediencia a reflejos primarios relacionados con el tronco encefálico, el zombi no puede sentir emociones o dolor, y tampoco puede dormir. Ellos no necesitan descansar: son insomnes perpetuos para quienes el tiempo y sus ritmos se detuvieron. El cuerpo del zombi es un cuerpo sin órganos tanto en la realidad de su representación como en el sentido propuesto por Deleuze y Guattari (2004; 2005). Ese cuerpo sin órganos deviene un puro mecanismo oral capaz de acoplarse a cualquier presa. Aquí también se distancia de vampiros y momias, otros cuerpos sin órganos pero que, atravesados por el deseo, son capaces de distinguir. Tanto los vampiros, dueños de colmillos afilados, como las momias una vez resucitadas por medio de palabras mágicas, son máquinas de guerra en busca de su amante. Muestras de ello son las películas

The Mummy (1932), dirigida por Karl Freund, y *The Mummy's Hand* (1940), producida por Estudios Universal.

Carente de deseos y de lenguaje, el zombi, como las momias, tampoco resulta objeto de deseo; no sólo carece del misterioso e irresistible atractivo sexual que emana de los vampiros: es pura abyección, resto pútrido, incapaz de producir otra emoción que no sea el asco. Si el vampiro conserva un cuerpo atractivo inalterable, el zombi es pura degradación.

El zombi es una figura que exhibe aquello que los humanos hemos tratado de evitar durante nuestro proceso evolutivo como especie: el cadáver del semejante. Los restos de los muertos fueron una de las primeras materias de preocupación por medio de las cuales nos hicimos humanos. Los humanos resultamos una especie que ante todo imaginó e inventó formas muy variadas de lidiar con los cadáveres: quemarlos, embalsamarlos, enterrarlos y muchas otras formas de hacerlos desaparecer.

A diferencia de las momias, a las que se parecen, los zombis carecen de un origen aristocrático y antiguo así como de sed de amor, poder y venganza. Ellos son criaturas modernas de origen incierto y no tienen más apetito que el de carne humana. ¿Puede el zombi comer otra cosa que no sean humanos? La respuesta está al final de la saga de Romero, donde vemos a un zombi alimentándose de animales.

Los zombis, como parte de ese gran grupo de humanoides donde también figuran hombres-lobos, *shifters* y *cyborgs*, permiten discutir los límites de lo humano. ¿Qué es un humano? ¿Qué significa ser humano? ¿Puede el zombi ser humano?

En series como *The Walking Dead*, emitida en Latinoamérica por la cadena Fox desde 2010 y basada en un comic homónimo de Robert Kirkman y Tony Moore, no hay posibilidad de humanidad en el cuerpo zombi. Este humanoide es un enemigo que amenaza la existencia misma de los seres humanos; su única razón de ser es el exterminio. Intentar mantener con ellos algún tipo de relación afectiva no sólo es imposible sino que denunciaría el carácter insano del sujeto que lo intenta, como bien lo muestra la tercera temporada cuando se plantean las relaciones del gobernador con su hija zombi.

El poder molar (Deleuze y Guattari, 2004) de la horda zombi, su masividad y rápida reproducción atentan contra el sueño de una humanidad sin zombis. Las fuerzas y recursos de los vivos son insuficientes para lograr el exterminio

masivo de estos seres aberrantes. En muchas situaciones desaparece todo vestigio de organización estatal y hasta la misma democracia es fagocitada por la invasión Z. Hacia el final de la segunda temporada de *The Walking Dead*, Rick, el *sheriff*, suspende las garantías “constitucionales” de los miembros del grupo de sobrevivientes y les revela el secreto de que todos están infectados, es decir, que una vez muertos habrán de regresar como zombis. Devenir en zombis, ése parece ser el destino que nos espera como humanos.

Los humanos tienen escasas posibilidades de triunfar en esa guerra no sólo por la fuerza arrasadora, maquínica, de los muertos vivos, como lo muestra con todo detalle la escena del abandono de Jerusalén en *World War Z*, la megaproducción protagonizada por Brad Pitt que se estrenó en 2013. La propia “naturaleza humana” es el obstáculo más difícil de sortear en tanto los vivos, consumidos por sus egoísmos y mezquindades, se liquidan unos a otros. El despliegue de ese escenario apocalíptico permite escribir, una vez más, el mito nacionalista del “héroe americano”, nuevamente encarnado por un varón blanco y heterosexual, de mediana edad y obediente de las leyes de su nación, capaz de defender a su familia y comunidad.

La posibilidad de restituir al zombi cierta humanidad, entendida como la capacidad de reclamar algún derecho humano, aparece en algunas series que ubican la acción después del apocalipsis zombi. Estas producciones, como veremos a continuación, llevan a la formulación de un nuevo cuerpo zombi: un post-zombi.

Zombis posporno

En algunos textos los zombis se alejan un tanto de la representación hegemónica que ya comentamos; pueden por ejemplo utilizar herramientas, correr, ser domesticados por el poder médico-militar o, como en el videoclip de la canción “Thriller” de Michael Jackson, dirigido por John Landis y lanzado en 1984, bailar. Sin embargo, nunca aparecieron como deseables o capaces de despertar el deseo erótico hasta que *Otto; or Up with Dead People*, dirigida por Bruce LaBruce, introdujo esa posibilidad en 2008.

El film se ubica en tiempos postapocalípticos. La epidemia Z parece controlada, si bien suelen generarse nuevos brotes de muertos vivientes que han

evolucionado y ahora son capaces de hablar, razonar y hasta de tener una crisis de identidad. El último de esos brotes es reprimido con mayor fuerza y saña dado que se trata de una nueva generación de zombis gays. En este contexto de violencia homo y zombifóbica, la cineasta lesbiana del *underground* alemán, Medea Yarm, junto con su enamorada –que siempre aparece en blanco y negro al estilo de los películas del cine mudo– y su hermano, filma *Up with Dead People*. Esa producción es una especie de manifiesto político cinematográfico de carácter épico y porno-zombi que critica el capitalismo consumista y la alienación de la vida cotidiana. Para ello cuenta la historia de una especie de Che Guevara gay zombi que se levanta contra los vivos luego que su amante zombi es asesinado definitivamente por una pandilla callejera, y organiza con sus guerrilleros zombis una gran orgía final.

Además de ese relato, el “*magnus corpus*” de Medea, la película presenta la historia de Otto, un joven zombi que decide conocer la vida y parte hacia Berlín. En su deambular Otto conoce el mundo de los vivos, se alimenta de gatos y otros animales que caza en las plazas, descubre cómo el *pink market* incorporó a los zombis a través de fiestas que imponen un riguroso código de vestimenta zombi, tiene amantes a los que literalmente devora, sufre en carne propia la violencia antizombi, y conoce a Medea y su gente cuando se presenta a un *casting*.

La obra de Bruce LaBruce, con sus escenas pornográficas de penes erectos penetrando las heridas abiertas entre un revoltijo de sangre, intestinos y cuerpos musculosos que se besan y acarician apasionadamente, aprovecha la energía pútrida de ese erotismo zombi para discutir los dilemas de la identidad y la representación. A pesar de afirmar insistentemente su ser zombi a través de palabras y prácticas como comer animales o devorar a sus amantes, para el grupo de artistas *under* Otto no es un zombi. Él “se hace” el zombi. Como dice Fritz, el actor que representa al líder guerrillero:

Yo lo considero una forma particular de enfermedad mental, una respuesta de la cabeza a un mundo mucho más realista que se ha convertido en desalmado y moribundo. Supe de inmediato que Otto era por esta razón el tema perfecto para mi idea. Era el hombre hueco, el significado vacío en el que podía proyectar nuestra agenda política.

Medea tampoco cree en los reclamos identitarios de Otto y sólo puede verlo como “un acto revolucionario contra la realidad”.

Cualquier tipo de subjetividad zombi le es negada a Otto, quien desencantado y sin haber encontrado a otros como él, abandona la ciudad. El zombi está solo, ya no hay hordas. De un modo paródico, Bruce LaBruce llama la atención hacia los hábitos intelectuales de los sectores ilustrados. ¿No es acaso nuestra posición un tanto como la de Medea, hiperbólica y exagerada, incapaz de reconocer en el otro la identidad que reclama y habita? ¿Puede el zombi hablar o, mejor aún, somos capaces de escuchar las palabras de muertos vivos como Otto?

El erotismo y los zombis vuelven a cruzarse en *L. A. Zombi*, película filmada por Bruce LaBruce en 2010. Un zombi escultural, protagonizado por el famoso actor del porno gay François Sagat, emerge del mar y encuentra en la ciudad, a su disposición, numerosos cadáveres que provienen de accidentes automovilísticos, de la violencia callejera y el crimen organizado, del narcotráfico y sus variadas formas de necroempoderamiento (Valencia, 2010). Además de penetrarlos oral y analmente, el solitario zombi descubre las heridas como nuevos orificios de placer y riega a sus víctimas-amantes con un semen ominosamente negro que tiene el poder genésico de resucitarlos.

Ese zombi de Los Ángeles, que se confunde con los mendigos, *homeless* y *yonkis* de los suburbios de la metrópolis, posee un gran pene con una forma extraña, y le crecen, a lo largo de la película, unos gigantescos colmillos. Además de ser una máquina que muerde, como el zombi de Romero, este nuevo zombi pospornográfico es fundamentalmente una máquina de follar, según explicitan con toda su fuerza los primeros planos o “planos médicos” de repetidos actos sexuales. En esa erótica zombi, con su estética *gore*, no hay cuerpos deseantes sino acoplamiento mecánico pene-agujero (boca, ano, herida)/diente-carne.

El deambular de ese autómatas homosexual y necrófilico que nos presenta LaBruce concluye en el cementerio, donde por un momento recupera (el recuerdo de) su forma humana y llora con lágrimas cristalinas a sus víctimas y con lágrimas de sangre a las víctimas del sistema capitalista. Nuevamente zombi, el protagonista busca, sin éxito, desenterrar el cadáver que yace bajo una lápida con la inscripción LAW (ley).

Post-zombi o SPD

Si bien Otto nos permite acercarnos a la perspectiva zombi de la vida, según la cual todos los vivos son iguales, será en la serie británica *In the Flesh*, que la BBC comenzó a emitir en 2013, donde encontraremos un relato más extenso y elaborado del punto de vista zombi. ¿Qué piensan y qué sienten los zombis? ¿Acaso sueñan con cerebros de ovejas muertas?

De acuerdo con la serie escrita por Dominic Mitchell, la cual transcurre en un pequeño 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: la Human Volunteer Force. Los zombis capturados fueron tratados con una nueva droga (producto de los descubrimientos de las grandes industrias farmacológicas), la cual es capaz de restablecer las conexiones neuronales que les permiten volver a la vida, o por lo menos interactuar con humanos sin sentir el deseo irrefrenable de devorarles el cerebro y el resto del cuerpo. Aunque se restauran sus funciones cerebrales, el aspecto pútrido y cadavérico no se modifica y por ello se les enseña a maquillarse y a usar lentes de contacto como paso previo a su reintegración a la sociedad.

El capital farmacológico controla pues la epidemia zombi mediante la administración de una única dosis diaria de dicha droga, la cual “humaniza” al zombi y lo transforma en un enfermo de Síndrome de Muerte Parcial (SPD). Esa transformación no sólo da origen a todo un dispositivo estatal de captura, rehabilitación y servicio social para los SPD y sus familiares; también genera luchas, emergencia de partidos políticos —como *Victus*, que niega el estatuto humano de los enfermos de SPD—, crímenes de odio contra los zombis promovidos por grupos religiosos, y provoca discursos estatales a favor de la tolerancia y la aceptación, y que se formen sectas y grupos armados, como el Ejército de Liberación Zombi. Como parte de esas transformaciones, *In the Flesh* también incluye la emergencia de una prostitución zombi, la prohibición y la explotación económica de la necrofilia, y la problemática que suponen las relaciones erótico-afectivas entre sanos y sujetos con SPD.

En la nueva realidad que presenta la serie británica, los antiguos zombis deben enfrentarse al dilema de su reintegración a la comunidad y dar la cara lo mismo a la culpa que sienten por los asesinatos cometidos que al malestar

que generan entre los vivos. El dilema en que se encuentran es el de invisibilizarse o visibilizarse como zombi o, mejor dicho, como SPD. Mientras que Kieren Walker, el protagonista –un joven que se suicidó por amor– opta por permanecer encerrado en su casa y disimular su condición reconstruyendo por las mañanas su fachada humana frente al espejo del baño, al que cubre con una toalla para no ver su rostro, su nueva amiga, o *best dead friend forever*, Amy Dyer, decide andar por la vida “de cara lavada”, sin cosméticos que disimulen su condición. Durante la primera temporada –donde veremos a Kieren reencontrarse con su antiguo amante, quien ha regresado al pueblo luego de haber muerto en la guerra de Afganistán–, la validez de ambas estrategias se mantiene en tensión. Si bien Amy disfruta de la libertad, también sufre el desamparo y la violencia sexual; mientras que Kieren, sujeto al mandato de pasar por humano, lo consigue algunas veces. Pero en la segunda temporada, cuando los SPD pierden algunos de sus derechos y ven tambalearse su inestable estatuto de sujetos de derecho, casi como los trabajadores extranjeros o *alien workers*, Kieren descubrirá que la visibilización es una mejor opción y dará inicio al proceso de afirmación de su homosexualidad y su SPD. ¿Qué hacer una vez muerto y vuelto a la vida? Ya estamos muertos, y ahora ¿qué? ¿Es posible seguir viviendo de la misma manera? ¿Cómo sentarse otra vez a la mesa familiar? Éstas son algunas de las preguntas que se hacen esos jóvenes zombis mientras observan a su alrededor el alzamiento de las fuerzas del fascismo estatal, las cuales, como muestra el final de la última temporada, roban el cadáver del primer enfermo de SPD que se curó.

Esta producción, a diferencia de las primeras películas zombis donde se presentaba un contexto poscolonial –*Juan de los muertos* y su discusión de los dilemas del “Nuevo Hombre”, y *Walking Dead* con su reedición del mito del héroe americano–, se interesa menos por la nación que por el Estado y las nuevas formas de gubernamentalidad.

En este contexto post-zombi podemos localizar a Ghoulia Yelps. Yelps es la muerta viva de la línea de muñecas Monster High que comercializa Mattel. Ese personaje zombi se desarrolla en diversos soportes –*webserie*, películas, juegos– y se encarna en tres dimensiones como muñecas y disfraces. Ghoulia, 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 jovenci-

tas son amigas en la escuela secundaria sólo para monstruos a la que asisten. Aunque la mayoría de ellas son una combinación de los rasgos de sus padres, Ghoulia es puramente zombi, así como sus hermanos y su novio. Yelps es una *nerd*⁴ a la que le gusta leer y no puede hablar; sólo puede expresarse mediante gruñidos. Su ropa es tan sexy como la de Barbie y su contextura física es similar, aunque es 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. La piel de Ghoulia por ejemplo es de color gris y su cabello tiene distintos tonos de azul —el color de sus ojos—. La emergencia de Ghoulia como una figura comercializable, a la vez monstruo e intelectual, nos habla de un mundo en el que ser *outsider* o *freak* es motivo de orgullo y forma parte de las formas de producción identitaria disponibles en el mercado. En la era del post-zombi, el estatuto de raro o monstruoso es una de las vías posibles de devenir sujeto (Blázquez, Jacobo, Díaz, 2014).

Otros zombis

Hasta ahora nos hemos ocupado de imágenes de zombis producidas y distribuidas por el capital cinematográfico; pero ¿existen los zombis fuera de las pantallas y los textos? La antropología, siempre dispuesta a dar cuenta de la variabilidad de la experiencia humana, nos permitirá responder a esa cuestión-pregunta. Para ello consideraremos un análisis —realizado por Jean and John Comaroff— sobre la presencia de zombis en algunas regiones rurales de Sudáfrica en la era post-*apartheid*, y las *Zombie Walks* en la ciudad de Córdoba, Argentina, a las que observamos etnográficamente desde 2012.⁵

⁴ Para un análisis sobre la categoría *nerd* y su relación con la construcción de masculinidades liminales y hegemónicas en la cultura popular estadounidense, véase Kendall (1999).

⁵ Desde 2012 observé y registré esos hechos junto con Mónica Jacobo y María Cecilia Díaz, como parte de nuestras tareas de investigación en el marco del Proyecto “Subjetividades contemporáneas: cuerpo, erotismo y performance” (Secretaría de Ciencia y Tecnología, Universidad Nacional de Córdoba).

En *Alien-Nation. Zombis, inmigrantes y capitalismo milenarista*, los Comaroff analizan la presencia de zombis en África, donde independientemente de las leyendas, la existencia de esos seres era una realidad ampliamente aceptada. Diarios respetados publicaban noticias sobre zombis, y abogados alegaban que ciertos crímenes estaban asociados con procesos de zombificación; los zombis aparecían en canciones, producciones teatrales y televisivas locales, y se verificaban “brotes de violencia” contra trabajadores migrantes ilegales (*alien workers*) que provenían de otras naciones africanas. Hasta el Estado creó una Comisión de Investigación sobre Violencia por Brujería y Homicidios Rituales, donde se definió al zombi como

una persona a la que se cree muerta, pero que merced al poder de un brujo ha resucitado y trabaja para la persona que lo convirtió en zombi. Con el propósito de que no puedan comunicarse con otras personas se les corta la parte anterior de la lengua, de manera que resulta imposible hablar. Se cree que trabaja sólo de noche y que abandona el área rural para trabajar en el área urbana, a menudo lejos de su hogar. Cuando se encuentra con personas a las que conoce, desaparece (Comaroff y Comaroff, 2013: 249).

Esos zombis resultan tan parecidos a los trabajadores autómatas que vimos en *White Zombi* porque como ellos ponían en evidencia el carácter alienado de la producción en el mundo (pos)colonial. Los zombis en el Caribe de principios del siglo xx, o cien años después en el sur de África, eran jóvenes pobres que migraban a las ciudades así como trabajadores extranjeros cuyos cuerpos caían en manos de agentes inescrupulosos, dotados de poderes mágicos, cuya riqueza se fundaba en la apropiación del trabajo de alienados. Sólo la magia podría explicar la misteriosa, siniestra y ominosa reproducción de la riqueza en el régimen de producción capitalista.

A diferencia de Medea Yárm, el ejercicio de interpretación que proponen los Comaroff no niega la existencia de los zombis. A prudente distancia de la definición estatal del zombi, el análisis de los antropólogos se preocupa por dar cuenta de la fuente de donde emana el poder mágico de los muertos vivientes. El carácter “mágico” del zombi y su capacidad para producir efectos materiales como asesinatos, se explicarían a partir de las relaciones de producción capitalista que se desarrollaban (no sólo) en Sudáfrica. Un “capitalismo milenarista”, un capitalismo neoliberal de finales del milenio, pero también un capitalismo

investido de la creencia, incluso entre quienes viven en la miseria y la marginalidad, en su capacidad para salvar al mundo de la pobreza, produce zombis. Una economía que estimula el cultivo de una sensibilidad consumista y genera la creencia milenarista de que la redención es posible en el capitalismo, es capaz de crear cuerpos monstruosos como los zombis.

Esos zombis sudafricanos eran capaces de poner en juego imágenes persistentes de una producción alienada; pero también, como sostienen los Comaroff, fueron capaces de producir un impacto tangible: obligaron a un reconocimiento de la crisis que atravesaba el campo, de la difícil situación de los jóvenes desplazados, de la devaluación del trabajo y de los trabajadores, de una *Alien-nation* (alienación) dentro de la propia poscolonia. Por lo demás, esos zombis identificados con los extranjeros nos alertan también sobre los procesos de invención de la nación y acerca de las tensiones nacionalistas en Sudáfrica.

En un contexto muy diferente al analizado por los Comaroff, la figura del zombi creada por Romero toma cuerpo en las *performances* urbanas conocidas como *Zombie Walks*, donde 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, por lo que pasan a formar parte de la relación apasionada que existe entre los consumidores y las mercancías culturales.

Entre los antecedentes de esas marchas propias de las prácticas de los fans, se encuentra un *mob* de zombis en una convención de vampiros realizada en Milwaukee en 2000, y las marchas organizadas en 2001 para la promoción del festival de cine *Trash Film Orgy* en Sacramento (California), y también los encuentros de zombis en distintas ciudades de Canadá a partir de 2003 (Peake, 2010). En Argentina, como en tantos otros países, se realizan —a fines de octubre y principios de noviembre— reuniones y marchas de sujetos transformados momentáneamente en zombis. En Buenos Aires esas *Zombie Walks*, definidas por sus organizadores como una “pacifestación” o “una reunión pública, festiva y pacífica”, se llevan a cabo desde 2008; en Mendoza y Tucumán, desde 2010, y en Córdoba, ciudad que se caracteriza por su pasado colonial y por su actual vida universitaria, desde 2011. Esas *Zombie Walks* se inscriben en un circuito

de actos públicos más amplio, propios del *fandom*⁶ de la cultura pop japonesa, los cómics estadounidenses y las películas de terror, entre otros elementos de la cultura masiva.

En dichos actos, ampliamente difundidos por las redes sociales, 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. Así pues, la personificación de zombis se sitúa en un conjunto de prácticas festivas establecidas desde hace ya 10 años, en las que el uso de maquillaje y de vestuario remite a un personaje ficcional (Díaz, 2011).

En esas procesiones paganas encontramos zombis que con su carne pútrida y sangre coagulada borran las diferencias sociales. Nada podía saberse del pasado de esos sujetos ahora devenidos en parte de la horda hambrienta que atravesaba el centro colonial de la ciudad de Córdoba. Junto con ellos, otros sujetos construían su caracterización a partir de la zombificación de algún personaje previo. La primera estrategia estética resultaba dominante entre los varones, quienes también optaban por caracterizarse de exterminadores de zombis —como Rick Grimes (el personaje principal de *Walking Dead*) y su hijo Carl, en el caso de niños— o de soldados de Umbrella Corporation, del videojuego *Resident Evil*. La segunda posibilidad era preferida por las mujeres. En este caso, algunas fans personificaban a una enfermera, una doctora, una secretaria, 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. “La Lolita” también forma parte de ese conjunto de zombis sexys. Por ejemplo, una de las adolescentes usaba una minifalda de mucho vuelo y moños en el cabello que coronan el peinado de dos colitas, y completa su presentación con un osito de peluche al cual abraza. Sobre esa construcción de lo femenino donde se mezclan elementos *cute*, aniñados y sexys, que remiten a las imágenes de *karwaii*⁷

⁶ 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.

⁷ Adjetivo japonés frecuentemente traducido como “bonito”, “bello” o “tierno”. Hace alusión a objetos y figuras de rasgos delicados.

del *anime*, opera la zombificación. Mediante el agregado de sangre, heridas y el tono agrisado de la piel se superponen capas de sentidos para construir una zombi que primero se transformó en “Lolita”.

Otro personaje entre las zombis era el de la novia con el clásico vestido blanco, color 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 la pesadilla femenina del plantón ante el altar y criticaban a la institución matrimonial en cuanto 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* que ofrecían comida podrida.

Entre los muchos jóvenes y algunos adultos que participaron en las *performances* cordobesas, figuran asimismo 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, actual reina de Holanda, y exacerbada por la publicidad y el capital cinematográfico en los últimos años, se zombificaba uno de los disfraces actualmente preferidos por las niñas: con manchas de sangre, representa la pérdida de la pulcritud aristocratizante y virginal. Vestidas de princesas, esas niñas pudieron participar en el universo zombi y el mundo del terror que suele estar asociado con los gustos masculinos, pero sin dejar de (re)marcar su feminidad.

En su producción, todas esas muertas vivientes tergiversaban, con elementos de la estética zombi, una imagen asociada fuertemente con la feminidad hegemónica. 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 que objeto del deseo masculino e ideal del yo femenino, se transformaba en una zombi. El cuerpo de la zombi, al igual que el cuerpo de la anoréxica o la bulímica, se ofrece como un texto agresivo que demanda ser leído como un enunciado cultural (Bordo, 1997).

Continuará...

El cuerpo putrefacto de los y las zombis resulta una materia prima importante en la producción de discursos, prácticas y subjetividades contemporáneas. Como en las películas estadounidenses de clase B realizadas entre 1930 y 1960, su materialidad habla de la explotación capitalista en contextos poscoloniales, de los cuerpos racializados y del amor heterosexual. A partir de la saga de George Romero, el zombi se convirtió en una alegoría del consumismo metropolitano y –según discuten *Plaga Zombie*, *Walking Dead*, *Juan de los muertos* o *In the Flesh*– de las mutaciones del capitalismo farmacopornográfico (Preciado, 2008); de las formas de gubernamentalidad, los nacionalismos contemporáneos y las masculinidades. En películas como las de Bruce LaBruce esas figuras monstruosas, capaces de confundir las fronteras entre los vivos y los muertos, discuten los modos de representación cinematográfica así como la sexualidad contemporánea. También a partir de su encarnación durante las *Zombie Walks*, el cuerpo podrido y ensangrentado permite una (re)elaboración dramática de cierta experiencia juvenil contemporánea. Según esa experiencia performada en la marcha, en cuanto víctimas de un capitalismo neoliberal donde el valor económico y moral de la fuerza de trabajo se encuentra devaluado al mismo tiempo que el orden financiero se ha autonomizado cada vez más de la producción, todos hemos devenido zombis. Por último, hecho personaje querible a través de unas muñecas que van a la preparatoria, la zombi pareciera transformarse, una vez más, en combustible para el motor del capitalismo.

La figura del zombi, en las diferentes formas de presentación que este texto procuró reseñar, resulta una ominosa puesta en escena del modo como, bajo la forma de producción capitalista, la creación de valor se produce a través de la apropiación y consumo de las energías de otros. En ese sentido los zombis, desde su origen haitiano hasta las muñecas de Mattel, resultan un ejemplo de formas de representación que responden miméticamente a la larga historia del capitalismo deshumanizante y violentamente consumista desde el periodo colonial hasta el presente (Taussig, 1980).

La circulación global de las mercancías culturales, de las que los y las zombis forman parte, parece llevar cada vez más la marca de lo monstruoso como elemento de distinción y presentación “auténtica” de sí. Esa transformación puede observarse en el paso de las experiencias de Madeleine y Jessica –quie-

nes no podían permanecer como zombis— al slogan “*Sé tu mismo, sé único, sé un monstruo*” con el que finaliza la presentación de la línea de muñecas Monster High.

Como parte de ese proceso, el zombi debe volverse, 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 significados glamorosos se hace zombi. Esa zombificación resulta una crítica social por cuanto 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. A través de los monstruos, el mercado zombifica el fetichismo de la mercancía y permite la *unheimlich* reproducción ampliada del capital.

El zombi, por cuanto su voracidad parece masticar toda diferencia, reproduce el capital, y la epidemia Z, (casi) como la globalización, destruiría las fronteras nacionales. Sin embargo, como parece indicar la realidad sudafricana que (re)presentan los Comaroff, los zombis permiten (re)articular las fronteras de la diferencia en términos nacionales. Mientras que devenir zombi supondría la pérdida de la identidad (no sólo) nacional para transformarse en parte de un poder molar indiferenciado, la lucha contra esos seres posthumanos, de acuerdo con discursos ficcionales como *Walking Dead* o *Juan de los muertos*, resultarían una oportunidad para (re)crear, en la figura del héroe, un *ethos* nacional.

Bibliografía

- Blázquez, Gustavo, Jacobo, Mónica, y Cecilia Díaz (2014), “Cuándo el zombi es mujer. Género y sexualidad entre las muertas vivientes”, en *Actas V Jornadas de monstruos y monstruosidades*, Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires.
- Bordo, Susan (1997), “The Body and Reproduction of Femininity”, en K. Conboy, N. Medina y S. Stanbury (eds.), *Writing on the Body: Female Embodiment and Feminist Theory*, Nueva York, Universidad de Columbia.

- Comaroff, Jean, y John Comaroff (2012), *Teorías desde el sur*, Buenos Aires, Siglo XXI.
- De Lauretis, Teresa (1992), *Alicia, ya no*, Madrid, Cátedra.
- Deleuze, Gilles, y Félix Guattari (2004), *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pre-textos.
- _____ (2005), *El Anti Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*, Buenos Aires, Paidós.
- Díaz, Cecilia (2011), Los mundos del animé en Córdoba: poéticas de los consumos culturales y sociabilidades juveniles contemporáneas, tesis de licenciatura, Córdoba, Universidad Nacional de Córdoba.
- Ellis, Markman (2000), *The History of Gothic Fiction*, Edimburgo, Universidad de Edimburgo.
- Fernández Gonzalo, Jorge (2011), *Filosofía zombi*, Barcelona, Anagrama.
- Freud, Sigmund (1987), “Lo ominoso”, en *Obras completas*, vol. XVII, Buenos Aires, Amorrortu.
- Gubern, Roman (2005), *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*, Barcelona, Anagrama.
- Kendall, Lori (1999), “Nerd Nation: Images of Nerds in US Popular Culture”, en *International Journal of Cultural Studies*, vol. 2, pp. 260-283.
- Lacan, Jacques (1994), *El seminario. Libro 4: La relación de objeto*, Buenos Aires, Paidós.
- McAlister, Elizabeth (2012), “Slaves, Cannibals, and Infected Hyper-Whites: The Race and Religion of Zombies”, en *Division II Faculty Publications*, en <<http://wescholar.wesleyan.edu/div>>.
- Peake, Bryce (2010), “He is Dead, and He is Continuing to Die: A Feminist Psycho-Semiotic Reflection on Men’s Embodiment of Metaphor in a Toronto Zombie Walk”, en *Journal of Contemporary Anthropology*, vol. 1, núm. 1, pp. 49-71.
- Preciado, Beatriz (2008), *Testo Yonqui*, Madrid, Espasa Calpe.
- Schechner, Richard (2006) *Performance Studies: An Introduction*, Nueva York, Routledge.
- Taussig, Michael (1980), *The Devil and Commodity Fetishism in South America*, Chapel Hill, Universidad de Carolina del Norte.
- _____ (1987), *Shamanism, Colonialism and the Wild Man: A Study in Terror and Healing*, Chicago, Universidad de Chicago.
- Valencia, Sayak (2010), *Capitalismo gore*, Barcelona, Melusina.

