Ocula_temi
Occhio semiotico sui media | Semiotic eye on media
www.ocula.it • ISSN 1724-7810 • Vol 26 • No 35 • September 2025 • DOI: 10.57576/ocula2025-30

35 Zombesque. Sociosemiotica di un'epidemia culturale
a cura di Andrea Bernardelli, Federico Montanari, Eduardo Grillo

Dopo l'apocalissi zombie

Sviluppo e crisi di una forma tematico-narrativa tra miti antichi e cultura pop

Paolo Bertetti
Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'educazione, Università degli Studi di Torino, IT
bertetti@unito.it

Abstract
Like a large part of contemporary post-apocalyptic imagery, the popular trend of the so-called "zombie apocalypses" proposes a peculiar thematic-narrative form, built around a series of oppositions that support the construction of the text. It refers to the clash between two universes of values: the restoration of the former pre-apocalyptic world or the foundation of a new, more just society, sometimes egalitarian and libertarian. Particularly significant in this regard is *The Walking Dead* (comic strip and TV series), in which the focus of narration is not so much on the fight against zombies but rather on the construction of new human communities and the clash of values underlying them, inspired to the pre-apocalyptic past or instead rooted in new ways of being and new ethics dictated by survival. However, there are cases in which the role of zombies is different and more significant, to the point of outlining rudimentary post-human zombie societies that seems to be the only possible alternative to humanity's inability to build new forms of sociality.

Keywords
Zombie apocalypse; Post-Apocalyptic Fiction; Tematic-Narrative; Utopia; Dystopia.

Contents
1. Il post-apocalittico come forma tematico-narrativa
2. Apocalissi zombie
3. Una società di zombie
4. Conclusioni: un meccanismo inceppato

Ocula_temi
Occhio semiotico sui media | Semiotic eye on media
Vol 26 • No 35 • September 2025 • DOI: 10.57576/ocula2025-30

1. Il post-apocalittico come forma tematico-narrativa

Questo articolo si inserisce in una serie di studi (Bertetti 1998, 2023, 2024a, 2024b) dedicati all'analisi dell'immaginario apocalittico contemporaneo, e in particolare alle cosiddette "narrazioni post-apocalittiche". Con questa espressione definiamo, sulla scorta di Hicks (2016), un sottoinsieme del genere apocalittico costituito da testi che pur alludendo, o anche descrivendo in dettaglio la catastrofe, si incentrano però su quello che accade dopo di essa, e in particolare sulla costruzione di un nuovo ordine sociale, a seconda dei casi diverso o simile al precedente. Si tratta di un filone di storie che costituisce una tradizione presente fin dagli inizi della narrativa d'anticipazione, a cavallo tra Settecento e Ottocento (Suvin 1977), e che si distingue sia dalle storie del genere catastrofico, in quanto la catastrofe è globale, o quanto meno nazionale (Berger 1999), sia dal genere distopico. Come vedremo, infatti, il mondo che emerge dalla ricostruzione post-apocalittiche non è necessariamente negativo ma può anche assumere tratti utopici.[1]

Da un punto di vista semiotico, l'immaginario post-apocalittico contemporaneo è sotteso da una forma tematico-narrativa peculiare e pervasiva. Riprendiamo il concetto di tematico–narrativo da Joseph Courtés (1986), per il quale ogni tema comporta una struttura narrativa peculiare, in una prima semantizzazione di un percorso narrativo completo alla quale spetta di prendere in carico gli elementi figurativi per dotarli di senso. Quelle tematico–narrative sono forme storiche della cultura che vengono riprese e trasformate al momento della produzione testuale; esse appartengono all'uso semiotico (in senso hjelmsleviano) e sono oggetto di quella che Greimas e Fontanille (1991) chiamano "prassi enunciativa".

Nell'immaginario post-apocalittico tra Ottocento e Novecento la dinamica di annientamento del *Vecchio* mondo e nascita apocalittica del *Nuovo* si realizza in uno schema narrativo peculiare, costruito attorno a due polarità che innervano la costruzione del testo e rinviano allo scontro tra due universi di valori: la fondazione di una nuova società più giusta, talvolta egalitaria e libertaria, oppure il restauro del mondo pre-apocalittico. Tale restauro è comunque sempre parziale: la disgiunzione operata dalla catastrofe è sempre definitiva: il Vecchio mondo è sempre irrimediabilmente perduto, le organizzazioni sociali che si rifanno al vecchio ordine e ai suoi valori vanno piuttosto inquadrate come un *Non-Nuovo*, laddove possiamo inquadrare come *Non-Vecchio* lo stato intermedio conseguente caratterizzato dalla non-organizzazione, successivo alla caduta della vecchia cultura, ma antecedente alla comparsa di nuove forme di organizzazione, caratterizzato dalla lotta per la sopravvivenza.

Sebbene tale forma tematico-narrativa si sia sviluppata nel XIX secolo (Bertetti 2024b), le sue origini affondano nell'antichità e intrecciano due diverse forme di narrazione apocalittica, che ripropongono la classica opposizione tra concezione ciclica e concezione lineare del tempo: quella *palingenetica*, descritta per primo da Zenone di Cizio e basata su una concezione circolare del tempo e della storia, caratterizzata dal rinnovamento nell'eternamente eguale,

[1] Sul rapporto tra narrazioni post-apocalittiche e distopia si veda anche Comberiati (2021).

Vol 26 • No 35 • September 2025 • DOI: 10.57576/ocula2025-30

e quella escatologica, tipica delle narrazioni apocalittiche giudaico-cristiane, nella quale il Corso della storia è lineare (Dio ha creato al mondo e gli pone una fine) e si conclude con la fine escatologica del mondo, l'avvento del Regno di Dio e Gerusalemme Celeste.

In un suo studio sulle narrazioni post-apocalittiche novecentesche, Gary K. Wolfe (1991) ha individuato a riguardo un modello ideale, costituito da una serie di elementi funzionali, ognuno dei quali potrà poi essere o meno esplicitato nei singoli testi. Cronologicamente, il primo elemento funzionale consiste nell'esperienza o scoperta del cataclisma, seguito da un viaggio attraverso lo scenario di distruzione per conoscere l'entità della catastrofe. Nella maggior parte dei casi il viaggio si conclude con un incontro con altri sopravvissuti e la successiva fondazione di una nuova comunità. Il nucleo delle storie è generalmente incentrato su uno scontro con altre comunità o tra gruppi rivali all'interno della comunità sui valori fondanti della nuova società. È il caso, ad esempio, di *Earth Abides* di George Stewart (1947), uno dei testi paradigmatici del genere, ma anche della classica serie televisiva inglese *Survivors* (BBC, 1975-77), prodotta da Terry Nation, oggetto di remake qualche anno fa (BBC, 2008-10).

Questa forma tematico-narrativa ha contraddistinto, pur attraverso declinazioni diverse, l'intero immaginario post-apocalittico novecentesco e continua a riproporsi ancora oggi; riemerge, ad esempio, in molti film del revival post-apocalittico di inizio millennio, da *The Happening* di M. Night Shyamalan (2008) a *The Book of Eli* di Albert e Allen Hughes (2010), e soprattutto la ritroviamo nel popolare filone delle cosiddette "apocalissi zombie", da *28 Days Later* di Danny Boyle (2002) alla serie televisiva *The Last Man on Earth* (20th Century Fox Television, 2015-18).

2. Apocalissi zombie

L'apocalisse zombie è un filone della narrativa apocalittica e post-apocalittica in cui la società crolla a causa di orde di zombie e i superstiti, pochi e divisi, devono lottare per la propria sopravvivenza. Come è noto, il genere ha avuto origine nel film horror americano del 1968 *The Night of the Living Dead*, diretto da George A. Romero, il quale a sua volta si era a ispirato a un classico romanzo di fantascienza del 1954, *I Am a Legend* di Richard Matheson. Si tratta di un romanzo profondamente radicato nella tradizione post-apocalittica, che rinvia in particolare al tema dell'"ultimo uomo della terra" – non a caso così si intitolava il bel film di Ubaldo Ragona, prima trasposizione del romanzo nel 1964 –, presente fin dalle origini del post-apocalitticismo moderno, in opere quali *Le dernier homme* di J.B. Cousin de Grainville (1805) e il più famoso *The Last Man* di Mary Shelley (1826) (Bertetti 2024b).

La cosa interessante è che Matheson non parla di zombie, ma mette in scena una diversa figura di non-morti: nel romanzo, infatti, un'epidemia ha trasformato tutti gli esseri umani e tutte le creature viventi della terra in vampiri, che di notte assaltano il rifugio dell'unico uomo non ancora infettato del pianeta. Matheson in realtà reinterpreta la figura del vampiro in maniera alquanto distante dalla tradizione: non si tratta più di un individuo singolo, di estra-

Vol 26 • No 35 • September 2025 • DOI: 10.57576/ocula2025-30

zione aristocratica, ma di un intero mondo di vampiri, una massa vampirica che si contraddistingue anche per l'origine "scientificamente" razionalizzata e non più sovrannaturale della sua condizione. Due aspetti che saranno ricorrenti nelle successive apocalissi zombie; se lo zombie è stato spesso visto come l'uomo-massa per eccellenza (Fabbri 2021), le sue origini vengono per lo più ricondotte ad agenti non sovrannaturali: a un batterio, come in *Green Eyes* di Lucius Shepard (1984), o a un'infezione, si vedano le pandemie zombie che inaugurano *World War Z* di Marc Foster (2013), il franchise di *Resident Evil* o *28 Days Later* di Danny Boyle (2002).

Come i vampiri di Matheson erano diversi dai vampiri della tradizione, così anche gli zombi di Romero sono assai distanti non solo da quelli del folklore haitiano, ma anche dalla loro rielaborazione nelle narrazioni *pulp* che si sono succedute a partire dagli anni '30 in America (Luckhurst 2015). A dire il vero, strettamente parlando, nemmeno il film di Romero parla di Zombie: i non-morti del film sono indicati come "morti viventi" o anche "divoratori di cadaveri" (come voleva il titolo originale, censurato), più vicini semmai alle *ghūl*, le creature divoratrici di cadaveri della tradizione araba. «Fu soltanto quando Romero fu convinto a tornare sullo stesso scenario dieci anni dopo che questo diede origine a una serie di film sugli zombie. *Dawn of the Dead* evita anche assiduamente la parola "z", ma fu distribuito come *Zombies* in Gran Bretagna e *Zombi* in Italia e altrove» (Luckhurst 2015). Per altro, la stessa sorte capiterà ai vampiri di Matheson: in *I Am a Legend*, la trasposizione filmica del 2007 diretta da Francis Lawrence e interpretata da Will Smith, essi saranno trasformati *tout court* in zombie.

Questa interscambiabilità figurativa che contraddistingue, non solo nella cultura pop, le varie specie di non-morti, la dice lunga non soltanto sul gioco di omologie e di differenze (e sui relativi re-investimenti semantici) che caratterizza l'evoluzione di queste figure (Ferraro, Brugo 2008), ma anche sulla loro sostanziale indipendenza dalle basi tematico-narrative che sono chiamate di volta in volta a rivestire. Figure e forme tematico-narrative sono entrambe elementi di natura culturale che circolano nella semiosfera e vengono convocati nei testi, costruendone con la loro interazione il senso complessivo. È proprio sull'aspetto narrativo che vogliamo di seguito soffermarci.

Da questo punto di vista, l'apocalisse zombie sembra essere l'ultimo epigono, attraverso la mediazione di *I Am a Legend*, di una lunga tradizione di narrazioni post-apocalittiche e, in particolare, della specifica forma tematico-narrativa che, come abbiamo visto, le contraddistingue. L'esempio più significativo a riguardo è la serie televisiva *The Walking Dead*,[2] nella quale al centro della narrazione non c'è tanto la lotta contro gli zombie quanto proprio il contrasto tra le diverse comunità umane, animate da differenti valori. Come osserva Joyce (2018: 190), «Invece di concentrarsi sugli zombie come oggetti dell'orrore, la serie si concentra sull'impatto dell'apocalisse sui personaggi,

[2] Nella nostra analisi facciamo specifico riferimento alla serie televisiva (AMC, 2010-2022); occorre comunque ricordare che essa è l'adattamento di una fortunata e apprezzata serie a fumetti dallo stesso titolo, scritta da Robert Kirkman e illustrata da Tony Moore (2003–oggi). Per una ricognizione sul mondo di *The Walking Dead* e le sue trasformazioni nel passaggio tra i diversi media si veda Freeman 2019.

Vol 26 • No 35 • September 2025 • DOI: 10.57576/ocula2025-30

sugli sforzi di quest'ultimi per costruire una nuova etica che sia praticabile in questo mondo brutale e sulla costruzione di nuove comunità tra le macerie del vecchio».

Tutta la prima stagione è fortemente debitoria nei confronti dei testi classici del racconto post-apocalittico, e anzi ripropone in maniera abbastanza pedissequa il modello già individuato da Wolfe (1991). All'inizio della prima serie il vicesceriffo Rick Grimes della contea di King, in Georgia, in coma dopo essere stato ferito, si risveglia e scopre che il mondo è stato invaso dagli zombie (esperienza o scoperta del cataclisma); si mette in viaggio verso Atlanta per cercare la moglie Lori e il figlio Carl (viaggio nello scenario di distruzione), durante il quale incontra altri sopravvissuti e se ne mette a capo

Le successive stagioni si incentrano sulla costruzione di nuove comunità e sullo scontro di valori alla base di esse, ispirati al passato pre-apocalittico o invece radicati in nuove etiche dettate dalla sopravvivenza. La riproposizione di tale scontro polemico, fa sì che la costruzione e il mantenimento nel tempo delle diverse comunità assumano sempre in *The Walking Dead* tratti alquanto problematici: l'esistenza di queste microsocietà è sempre precaria e in divenire, continuamente sospesa tra l'aspirazione a nuovi modi di essere e le esigenze di un mondo tornato allo stato di natura. Esse sono inevitabilmente destinate a cadere per i dissensi interni e gli scontri con altre comunità e le orde di zombie. La loro condizione è un limbo tra un non-vecchio e un non-nuovo, lontana in ogni caso da qualsiasi esito finale, utopico o distopico che sia. Come osserva giustamente Joyce, questa sospensione tra paura e speranza è funzionale alla natura seriale e transmediale del prodotto: «la creazione di una nuova utopia offrirebbe una chiusura narrativa in una forma che trae invece beneficio da strutture aperte e probabilmente andrebbe contro il godimento stesso che ricaviamo dai racconti di zombie» (Joyce 2018: 197).

In narrazioni di questo tipo il ruolo rivestito dello zombie appare da un lato fondamentale, dall'altro curiosamente alquanto limitato, almeno da un punto di vista funzionale. Esso, infatti, non è altro che l'agente di trasformazione che – nel racconto di un processo esplosivo di trasformazione di una cultura (Lotman 1992) – pone fine al vecchio ordine e apre una serie di nuove possibilità narrative. Lo zombie, in altre parole, è funzionalmente identico alle tante altre catastrofi che nella tradizione post-apocalittica pongono fine alla nostra società e causano l'annientamento di quasi tutta l'umanità: è come l'innalzamento delle acque in *The Drowned World* di James Ballard (1962), o come l'olocausto atomico in *A Canticle for Lebowitz* di Walter Miller Jr. (1959), o ancora come le tante epidemie che, da *The Last Man* di Mary Shelley (1826) a *The Scarlet Plague* di Jack London (1912) fino a opere più recenti come *Station Eleven* di Emily St. John Mandel (2014), hanno portano alla fine del nostro mondo.[3]

Nel genere post-apocalittico, la natura della catastrofe è una variabile figurativa che, sebbene possa essere assai importante nell'esprimere sul piano semantico il senso complessivo del testo, non modifica però il valore funzio-

[3] Figurativizzazione, quest'ultima, della quale l'apocalisse zombie può essere considerata per certi versi una sorta di sotto-variante figurativa, se pensiamo a quanto spesso l'apparizione degli zombi sia il risultato di un contagio virale.

Vol 26 • No 35 • September 2025 • DOI: 10.57576/ocula2025-30

nale sintattico che essa ha all'interno della forma tematico-narrativa. Tanto che, in alcune opere di *literary fiction* meno inclini al sensazionalismo (come, ad esempio, *Memoirs of a Survivor* di Doris Lessing (1974) o *The Road* di Cormac McCarthy (2006), la catastrofe può persino non essere figurativizzata e lasciata nel vago e nel non detto.[4]

In questo senso, l'apocalisse zombie non si distacca da altre figure dell'apocalisse, se non per il fatto che non è operata da un agente trasformativo inanimato, ma da uno almeno in parte umano, o quanto meno antropomorfo. Tale agente risulta tuttavia del tutto privo di intenzionalità; come dice Luckhurst (2015: 143), «da *Night* [*of the Living Dead*] in poi, tutti gli zombie sembrano motivati unicamente dal divorare senza scopo i vivi, dal trasformare il mondo in una massa indifferenziata di ottusa identicità». Dal punto di vista narrativo questa sostanziale inintenzionalità fa dello zombie un puro agente di distruzione, il cui valore funzionale – all'interno della forma tematica post-apocalittica – è soltanto quello di porre fine al mondo che conosciamo.

Ciò non toglie, come si è detto, che la natura della catastrofe possa essere fondamentale nell'esprimere non solo il senso del testo apocalittico, ma anche le paure e delle ansie ricorrenti di volta in volta a seconda dei periodi. Sotto questo aspetto le apocalissi zombie sembrano essere particolarmente efficaci. Come scrive Mulligan, «esse corrispondono a nodi storici di ansia sociale: i test sulle armi nucleari, i conflitti razziali durante la lotta per i diritti civili, le rivolte e gli omicidi degli anni Sessanta, l'epidemia di AIDS alla metà degli anni '80 e gli eventi dell'11 settembre 2001» (Mulligan 2009: 350). Il potenziale allegorico che ha il tropo dello zombi nel commentare il mondo contemporaneo è messo in evidenza anche da Luckhurst (2015) che ricorda i vari significati di volta che sono in volta associati a questa figura: lo zombie è una creatura liminale, che rompe le categorie e i confini culturali, insieme non vivo e non morto, in qualche maniera estraneo a sé stesso; è lo straniero in terra straniera e l'uomo di colore; è l'uomo-massa nella crisi dell'individualismo occidentale, l'emblema dell'iper-capitalismo globalizzato e quant'altro.

Se è vero che gli Zombie siamo noi, come sembra dirci Romero, e se il suo ruolo è quello di agente della catastrofe, forse non è azzardato vederlo come una diversa figurativizzazione di quell'istinto di morte che, secondo James Ballard, dominava la cultura occidentale, e che lo stesso Ballard epitomizzava pochi anni dopo nell'orgiastica apocalisse automobilistica di *Crash* (1973).[5]

[4] Gli esempi si rifanno a testi letterari, ma la stessa osservazione è valida anche nei media audiovisivi, nei quali la sostanza di manifestazione sembrerebbe imporre l'espicitazione figurativa: come osservava Eco (1999), infatti, un film non può non mostrare quale sia la gamba mancante del Capitano Achab, cosa che Melville poteva tranquillamente ignorare. Tuttavia, ci troviamo qui di fronte a un diverso fenomeno, quello della reticenza narrativa, il cui l'esempio clsssico è quello del giallo ad enigma, nel quale ai fini della *suspance* non viene figurativizzato il momento del delitto demandandone la ricostruzione all'indagine del detective. Prova ne sia che anche il film *The Road* di John Hillcoat mantiene, rispetto alla natura della catastrofe, la stessa indeterminatezza del romanzo di Cormac Mc Carthy del quale è trasposizione, limitandosi a mostrarne le conseguenze e ad evocarla, in una rapida ed ellittica scena all'inizio del film, tramite rumori stridenti e grida fuori campo.

[5] Si veda, oltre all'opera narrativa, i saggi raccolti in Ballard 1996.

Ocula_temi
Occhio semiotico sui media | Semiotic eye on media
Vol 26 • No 35 • September 2025 • DOI: 10.57576/ocula2025-30

3. Una società di zombie

Ci sono tuttavia apocalissi zombie nel quale il ruolo dei "morti che camminano" è diverso e più pregnante. Per comprendere quale sia, dobbiamo tornare a quell'UR-testo che è *I Am a Legend* di Matheson, il quale mostra, a un'analisi più attenta, una figurativizzazione decisamente particolare della forma tematico-narrativa che caratterizza tradizionalmente il filone. Nel romanzo, infatti, vi sono due tipi di vampiri: i non-morti, defunti che sono stati rianimati dai batteri, e quelli che, pur infettati e trasformati in vampiri, sono ancora vivi; destinati anch'essi a soccombere al batterio, sono riusciti a convivere con l'infezione attraverso delle pillole che impediscono la proliferazione dei batteri e bloccano la sete di sangue da essi causata. Sebbene ancora in pochi, si stanno organizzando con lo scopo di ricostruire la società. Ma per fare questo devono liberarsi non soltanto di «tutte quelle disgraziate creature ingannate dalla morte» (Matheson 1954: 181), ma anche di Neville, il protagonista del romanzo, da loro considerato una paurosa calamità: l'unico uomo non infettato dalla pandemia, vive infatti asserragliato nel suo villino, uscendo solo di giorno e uccidendo sanguinariamente quelli della loro specie. Neville è il Vecchio, l'ultimo rappresentante di un mondo ormai scomparso, mentre sono i vampiri – lungi dall'essere soltanto gli agenti della trasformazione apocalittica – a costituire il Nuovo: la società vampirica potrà forse essere più violenta e crudele ma ha i suoi valori, dettati dalla sopravvivenza nell'ambiente mutato, comunque portatori di una speranza in un futuro migliore. Gli individui che la compongono non sono mostri; anzi, nel futuro che si sta delineando è Neville, in un'inversione ormai famosa, ad essere il mostro, la belva assetata di sangue, come egli stesso riconosce in punto di morte nel finale del romanzo: «Ora sono io l'anormale. La normalità è un concetto di maggioranza, la norma di molti, e non la norma di uno solo» (*ibidem*: 200).

Molto più banale il film diretto nel 2007 da Francis Lawrence, che rovescia totalmente l'assetto assiologico del libro di Matheson: i sopravvissuti, ancora umani, formano delle nuove comunità nel Vermont, l'antidoto alla malattia individuato da Neville permette all'umanità di ricominciare, nell'ennesimo non-Nuovo che cerca di ricostruire il mondo pre-catastrofe. Esiste tuttavia un finale alternativo più fedele al romanzo, nel quale gli Zombie manifestano di avere sentimenti e di possedere una seppur rudimentale struttura sociale; una società – come si rende conto Neville – dalla quale la sua stessa ansia di sterminarli lo ha autoescluso. Una sorta di pacificazione conclusiva sembra adombrare la possibilità di conciliare, nel riconoscimento reciproco, Nuovo (la società Zombie) e Non-Nuovo (la rinascita di una società fatta di umani): nell'ultima scena Neville si allontana in fuoristrada con altri due sopravvissuti, una donna e un bambino: una famiglia, prima cellula di una società umana.

Società, seppur rudimentali, di zombie si possono ritrovare anche in alcune opere più recenti, come ad esempio in *Land of the Dead*, quarto film di Romero sui morti viventi. Ambientato diversi anni dopo l'inizio dell'apocalisse zombie, il film ci mostra un gruppo di zombie che pare essere capace di apprendere e di lavorare ed è in grado di usare come armi machete, fucili e martelli pneumatici, con i quali sarà in grado di assaltare la città degli umani.

Vol 26 • No 35 • September 2025 • DOI: 10.57576/ocula2025-30

Soprattutto è un gruppo che si riconosce come tale ed è animato da un obbiettivo comune, foss'anche violento come quello di vendicarsi della comunità umana di Pittsburgh che ha ucciso alcuni di loro. Il loro capo, Big Daddy, mostra di provare sentimenti: rabbia, certamente, ma anche empatia. Come osserva Mulligan, «gli zombie hanno di fatto formato una comunità autosufficiente; gli esseri umani, invece, non sono riusciti ad adattarsi [...] abdicando di fatto alla loro posizione sulla scala evolutiva» (Mulligan 2009: 361): le comunità umane, infatti, continuano a basare il loro sostentamento sulle razzie delle vecchie città alla ricerca di mezzi di cibo, rifornimenti e dei beni di lusso rimasti. Ancora una volta, da un lato un Non-nuovo che vive sulla cannibalizzazione del Vecchio, dall'altro l'emergere difficoltoso del Nuovo, ad opera però di agenti non-umani.

4. Conclusioni: un meccanismo inceppato

Nel nostro contributo abbiamo cercato di dimostrare come il filone delle apocalissi zombie rappresenti la più recente espressione di una forma tematico-narrativa che, seppur con declinazioni diverse, ha caratterizzato l'intero immaginario post-apocalittico del Novecento e persiste ancora oggi. Tuttavia, nel caso delle apocalissi zombie tale meccanismo narrativo sembra essersi "inceppato", manifestando la difficoltà di costruire, e in ultima analisi concepire, un Nuovo Mondo che si presenti come radicale opposizione e alternativa al Vecchio Mondo. In *The Walking Dead*, come abbiamo visto, l'esistenza delle diverse comunità è sempre precaria, sospese come sono tra un Non-Vecchio e un Non-Nuovo e destinate alla fine a cadere, senza alcun esito definitivo utopico o distopico che sia. E quando effettivamente sembra finalmente nascere un Nuovo ordine, alternativo al Vecchio mondo, come in in *Land of the Dead*, non si tratta più di una comunità di umani, ma di un mondo di zombie.

È tuttavia interessante notare come la difficoltà, che diventa talvolta impossibilità, di costruire nuove comunità non sia una caratteristica soltanto delle apocalissi zombie, ma si possa ritrovare anche in altri testi post-apocalittici recenti. È il caso, ad esempio, di *The Road* (2006) di Cormac McCarthy, per certi versi un punto di arrivo del genere.[6] Che ci si trovi di fronte a una crisi del modello palingenetico – legata forse alla fine postmoderna delle grandi narrazioni[7] e alla perdita di fiducia nelle possibilità di una rivoluzione globale, ma anche alla sensazione diffusa di una condizione apocalittica in qualche modo già presente, o forse semplicemente a un crescente pessimismo nella razionalità umana – sembra essere confermato dallo sviluppo, a partire dagli anni Settanta, di una nuova, alternativa forma tematico-narrativa, anch'essa caratterizzata, seppur in modo diverso, da un meccanismo narrativo inceppato. In essa, come ho scritto altrove, "pur in presenza di una tensione apocalittica, la catastrofe globale è sostituita da un lento incancrenirsi materiale, sociale e culturale, all'interno del quale si lotta per la sopravvivenza quotidia-

[6] Romanzo, per altro, che sembra richiamare proprio l'iconografia zombi nel mettere in scena un gruppo di umani diventati cannibali, in un'autodeterminazione che riposa innanzitutto sul piano del fare, piuttosto che dell'essere.

[7] Sulla relazione tra narrazioni apocalittiche e post-moderno si veda Lino (2014).

Vol 26 • No 35 • September 2025 • DOI: 10.57576/ocula2025-30

na, senza però che si arrivi mai a un punto di rottura e alla crisi del Vecchio Mondo" (Bertetti 2024b: 89). Ritroviamo questa forma in molte narrazioni apocalittiche apparse a cavallo del secolo, a partire dall'ormai classico *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott, passando per William Gibson e il cyberpunk, fino ad arrivare al prossimo futuro prospettato dalla cosiddetta *climate fiction* contemporanea. "Se nel racconto post–apocalitico la fine del Vecchio Mondo è sì un evento traumatico, ma apre uno spazio fisico e simbolico per il Nuovo Mondo" (ivi), nella *Slow Apocalypse* (McMurry 1996) che caratterizza il paradigma della crisi (Marega 2019), la lenta decadenza del Vecchio mondo non lascia alcun spazio per una possibile rinascita, per la costruzione del Nuovo.

In un simile panorama, nel quale l'umanità è prigioniera del presente, oppure – continuando a ripetere i propri errori, come in *A Canticle for Lebowitz* di Walter M. Miller (Bertetti 2024a) – non riesce a sfuggire al passato e alla sua riproposizione ciclica, le società post-umane degli Zombie, in un ultimo sarcastico sberleffo alle magnifiche sorti e progressive, possono forse rappresentare l'ultima paradossale speranza in un futuro diverso, migliore o peggiore che sia.

Bibliografia

Ballard, James G.
1962 *The Drowned World*, New York, Berkley Books.
1973 *Crash*, London, Jonathan Cape.

Bertetti, Paolo
1998 «L'apocalisse quotidiana», in Bertetti P., Appiano A., Zinna A., *Fine del millennio*, Centro Internazionale di Semiotica e Linguistica, Urbino, 1-20.
2023 «Dissipatio Humani Generis. The *fuga saeculi* according to Guido Morselli», *Annali di studi religiosi*, 24, 59-68. <https://books.fbk.eu/pubblicazioni/titoli/annali-di-studi-religiosi-24-2023/>. Online il 17 ottobre 2024.
2024a «Biblioteche, reliquie e altre memorie di culture perdute. La conservazione del passato nella letteratura post-apocalittica», in Morriello R., Roncaglia G., Meschini F. (a cura di), *Le biblioteche della fantascienza: utopie, distopie, intelligenze artificiali*, Milano, Editrice Bibliografica, 59-79.
2024b «Da Zenone agli zombie. Forme dell'immaginario post-apocalittico», *Lexia*, 45-46, 75-92.

Ballard, James G.
1996 *A User's Guide to the Millennium*, Harper & Collins, New York and London; tr. it. *Fine millennio: istruzioni per l'uso*, Milano, Baldini & Castoldi, 1999.

Berger, James
1999 *After the End: Representations of post-apocalypse*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Boyle, Danny (regista),
2002 *28 Days Later*, film, UK, DNA Films,

Comberiati, Daniele
2021 *Il mondo che verrà. Cinque ipotesi di ricostruzione dell'umanità nelle narrazioni distopiche*, Milano-Udine, Mimesis.

Courtés, Joseph
1986 *Le conte populaire: poétique et mythologie*, PUF, Paris; tr. it. *La fiaba: poetica e mitologia*, Torino, Centro Scientifico Editore, 1992.

Greimas, Algirdas Julien; Fontanille, Jacques
1991 *Sémiotique des passions*, Paris, Seuil; tr. it. *Semiotica delle passioni*, Milano, Bompiani, 1995.

Eco, Umberto
1999 «Quale gamba mancava al capitano Achab?», *L'Espresso*, 20-26 maggio.

Fabbri, Paolo
2021 *Biglietti d'invito per una semiotica marcata*, Milano, Bompiani.

Ferraro, Guido; Brugo, Isabella
2008 *Comunque umani: dietro le figure di mostri, alieni, orchi e vampiri*, Roma, Meltemi.

Freeman, Matthew
2019 *The World of* The Walking Dead, New York and London, Routledge.

Grainville, J. B. Cousin de
1805 *Le dernier homme*, Paris, Déterville.

Hicks, Heather J.
2016 *The Post–Apocalyptic Novel in the Twenty–First Century: Modernity beyond Salvage*, London-New York, Palgrave Macmillan.

Hughes, Albert; Hughes, Allen (registi)
2010 *The Book of Eli*, film, USA, Warner Bros.

Joyce, Stephen
2018 *Transmedia Storytelling and the Apocalypse*, Cham, Palgrave Macmillan.

Lawrence, Francis (regista)
2007 *I'm a Legend,* film, USA, Warner Bros.

Lessing, Doris
1974 *The Memoirs of a Survivor*, London, Octagon Press.

Lino, Mirko
2014 *L'Apocalisse postmoderna tra letteratura e cinema. Catastrofi, oggetti, metropoli, corpi*, Firenze, Le lettere.

London, Jack
1912 *The Scarlet Plague*, New York, Paul R. Reynolds.

Lotman, Jurij M.
1992 *Kul'tura i vzryv*, Progress, Moskva; tr. it. *La cultura e l'esplosione*, Milano, Feltrinelli, 1993.

Luckhurst, Roger
2015 *Zombies. A Cultural History*, London, Reaktion Books.

Mandel, Emily St John
2014 *Station Eleven*, London, Picador.

Vol 26 • No 35 • September 2025 • DOI: 10.57576/ocula2025-30

Marega, Stella
2019 «Scenari per una ricognizione dell'immaginario apocalittico», in Marega, S. (a cura di), *Visioni dell'apocalisse. L'immaginario cinematografico della fine del mondo*, Milano, Mimesis, 17-56.

Matheson, Richard
1954 *I Am a Legend*, New York, Gold Medal Books; tr. it *Io sono leggenda*, Milano, Mondadori, 1996.

McCarthy, Cormac
2006 *The Road*, New York, Alfred A Knopf.

McMurry, Andrew
1996 «The Slow Apocalypse: A Gradualistic Theory of the World's Demise», *Postmodern Culture. Journal of Interdisciplinary Thought on Contemporary Culture,* 6(3), <https://www.pomoculture.org/past-issues/volume-6-number-3-may-1996/>. Online il 26 marzo 2024.

Miller Jr., Walter
1959 *A Canticle for Lebowitz*, Philadelphia, J. B. Lippincott & Co.

Mulligan, Rikk
2009 «Zombie Apocalypse: Plague and the End of the World in Popular Culture», in Karolyn K., Ryan M.A. (a cura di), *End of Days: Essays on the Apocalypse from Antiquity to Modernity*, Jefferson, McFarland, 349-368.

Romero, George A. (regista)
1968, *Night of the Living Dead*, film, USA, Image ten
1978 *Dawn of the Dead*, film, USA/Italia, Laurel Group.
2005 *Land of the Dead*, film, USA/canada/Francia, Romero-Grunwald Productions.

Scott, Ridley (regista)
1982 *Blade Runner*, film, USA, Warner Bros.

Shelley, Mary
1826 *The Last Man*, H. Colburn, London.

Shepard, Lucius
Green Eyes, New York, Ace Books, 1984.

Shyamalan, M Night (regista),
2008 *The Happening*, film, USA, 20th Century Fox.

Suvin, Darko
1977 *Methamorphoses of Science-Fiction*, New Haven, Yale University Press; tr. it. *Le metamorfosi della fantascienza*, Bologna, il Mulino, 1985.

Stewart, George R.
1949 *Earth Abides*, Random House, New York.

Wolfe, Gary K.
1991 «The Remaking of Zero», in Id., *Evaporating Genres. Essays on Fantastic Literature*, Middletown, Wesleyan University Press, 99-121.

Ocula_temi
Occhio semiotico sui media | Semiotic eye on media
Vol 26 • No 35 • September 2025 • DOI: 10.57576/ocula2025-30

Paolo Bertetti insegna all'Università degli Studi Guglielmo Marconi di Roma. Coordinatore scientifico del Mufant - Museo del fantastico e della fantascienza di Torino, collabora inoltre con l'Università di Torino, dove ha partecipato ai lavori dell'ERC NeMoSanctI. Già vicepresidente dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici (AISS), si occupa di semiotica del testo, semiotica dei media, *transmedia studies* e teoria semiotica. Si interessa inoltre dei generi e dell'immaginario della *popular culture* contemporanea. Tra i suoi volumi: *Il mito Conan* (2011), *Il discorso audiovisivo* (2012), *Lo schermo dell'apparire* (2013), *Transmedia Archaeology* (con C. Scolari e M. Freeman, 2014; ed. it. 2020), *Transmedia Branding* (con Giuseppe Segreto, 2020), *Che cos'è la transmedialità* (2020).