

Alterità degli zombi e post-immaginario Forme di un trapasso

Gino Frezza

Dipartimento di Studi politici e sociali/DISPS, Università di Salerno, IT
gino.frezza@gmail.com

Abstract

At least since the 1980s, and even more so now, the zombie has emerged as a trans-media imaginary figure. It passes between cinema, fiction, comics, according to non-univocal directions of meaning. The zombie challenges the contours and expressive platforms of the media in themselves: the comic as written-visual narration, cinema as a dynamic sound image, fiction as an audiovisual serial story. This problematic area brought into play by the zombie imaginary is focused first of all on the representation of the zombie body: on the one hand the relationship between the face and body, on the other the dynamics that his shape has with the space and time of the audio-vision. Frezza's essay carries out an investigation into the meaning that the relationship between face and body takes on the zombie, particularly in the fiction *The Walking Dead*, and outlines some paths to glimpse the semiotic, symbolic and sociological space through which this figure can be taken as a representative of the post-imaginary.

Keywords

Media semiotics; Otherness; Zombies; Endo-apocalypse; Post-imaginary.

Contents

1. Semiotiche dello zombi
2. Alterità zombica
3. Post-umanità dello zombi
4. Endo-apocalisse e post-immaginario

1. Semiotiche dello zombi

Da oltre mezzo secolo, ormai, lo zombi emerge con la qualità di una figura immaginaria trans-mediale. Essa trascorre fra cinema, fiction, fumetto, secondo direzioni non univoche che influenzano in modo stratificato medium e medium (senza quella banalità che ritiene: prima il fumetto, poi il cinema, la tv), anzi ponendo in gioco interrelazioni e sviluppi davvero importanti, in grado di interessare le regole, i confini e le semiotiche entro cui i vari media si definiscono.

Lo zombi sfida i contorni e le piattaforme espressive dei singoli media in sé stessi: il fumetto come narrazione scritto-visiva, il cinema come immagine sonora dinamica, la fiction come racconto seriale audiovisivo.

La zona problematica messa in gioco dall'immaginario zombico – gli estremi che concernono la singola piattaforma espressiva entro cui tale figura si esprime – è focalizzata sulla rappresentazione del corpo dello zombi: da un lato il rapporto fra volto e corpo, dall'altro le dinamiche che tale corpo-volto intrattiene con spazio e tempo della visione. Estremi entro cui fumetto, cinema e fiction dispongono la scacchiera delle rappresentazioni audiovisive che forniscono allo zombi la sua rilevanza figurale e la sua dimensione narrativa.

A cominciare da come è delineato il volto zombico: occhi che trasmettono una alterità da cui non si torna indietro, bocche quasi sempre devastate dalla fuoriuscita scheletrica di denti e cartilagini strappate, capelli divenuti una sorta di paglia senza colore che ricopre una testa senza fuochi di attenzione (se non quella verso suoni per i quali lo zombi individua le possibili prede della sua smisurata fame).

Le sue movenze possiedono una evidenza che pone in abissale crisi l'idea del corpo in azione; il suo è una sagoma rappresa e sospesa in una dimensione somigliante a una allucinazione: cadavere trasferito dalla sede propria (la tomba) a una impropria (gli spazi interni ed esterni occupati e/o aggrediti senza percezioni e senza vincoli, se non quelli per cui braccia, gambe e tronco agiscono in una sorta di trance univoca e dal respiro affannato o sospeso, il cui acme si riaccende solo in prossimità di prede umane viventi).

Ma è il volto dello zombi il segno decisivo del suo immaginario. Perché, sempre, nel volto si manifesta la relazione con gli altri (Spisso 2010). Il "cosiddetto" volto di uno zombi, rispetto alla percezione del corpo vivente, apre una zona d'interrogazione radicale. In generale, il volto è correlato a

una percezione pragmatica, che si cala profondamente nel contesto interattivo grazie al quale i volti si incontrano. È istintiva, rapida, ma spesso contraddittoria e non simultanea rispetto alla dimensione introspettiva, di cui l'espressione facciale rappresenta solo l'apice. Spingersi a fondo, quindi, in merito a concetti quali incertezza, indeterminazione, contraddizione, enigma, caos e ambiguità, sembra il primo vero passo da compiere ai fini della costruzione di un'interpretazione quantomeno comprensibile del volto umano. L'enigma rappresenta il punto zero, l'origine della visione e, se vogliamo, probabilmente, anche la sua fine. Esso è iscritto all'interno delle pieghe del volto e in quanto tale fa parte della sua obbligata trasparenza, del suo essere nudo allo sguardo, dell'essere aperto, da qualsiasi punto lo si guardi, alla visione. È strumento allusivo, che

nel suo moto perpetuo diviene materia liquida, mutevole e trasfigurabile in varie forme comunicative. (Spisso 2010: 104-105)

Ma il “cosiddetto” volto dello zombi non interagisce con quello dei viventi; si può dire che la sua non sia nemmeno una percezione, tanto meno un incontro o interazione con i volti degli esseri umani viventi. Dico “cosiddetto” in quanto il termine “volto” appare improprio: dalla (devastata) faccia dello zombi non promana sguardo, e nemmeno una direzionalità intenzionale, tanto meno un’affettività qualsiasi. Esso (evito esplicitamente di scrivere “egli”, in quanto lo zombi non è *persona*) è, invece, spinto e diretto da una sorta di sonda interna (azione irriflessa e obbligata dal virus trasformante) che dimora nell’*altrove specifico* della sua sagoma: sonda per la quale tale sua sagoma (faccia, tronco, braccia e gambe) si dirige verso quei suoni che indicano la possibile presenza di prede verso cui disporre il morso contaminante.

È sulla base di tale non-interazione, fra volti e corpi di esseri viventi e sagoma zombica, che può essere valutato come cinema, fumetto e fiction agiscono sui limiti dell’espressività del corpo-volto in azione (e, viceversa, della sagoma dello zombi), trasmettendone le coordinate secondo le forme dei rispettivi linguaggi (Spisso 2016).

La principale differenza fra le piattaforme semiotiche dei vari media audiovisivi risiede, per il fumetto, nella tensione fra immagini statiche (disegnate sulla carta e fissate in pose che tuttavia “vibrano” come moti di ali di farfalla¹, inducendo in tal modo la percezione di un movimento concretamente assente ma che resta in una virtualità rimandante a disegni fuori-quadro) e immagine dinamica resa attraverso l’impaginazione e la sequenza di ulteriori disegni posti in successione (Pintor Iranzo 2017, Frezza 2023).

Per il cinema e la fiction la questione da risolvere è, invece, collocare visivamente il dinamismo proprio dell’immagine, interno alla sua fenomenologia tecnico-riproduttiva, e ciò implica l’esigenza di restituire una credibilità “verosimile” a una tale immagine.

Basti pensare a come, nel fumetto *The Walking Dead* di Robert Kirkman, Charlie Adlard e Cliff Rathburn, si restituisce la sostanza della sagoma zombica non solo e non tanto decostruendo il corpo umano verso lo stato cadaverico, ma sempre togliendo dal globo oculare degli zombi il segno dell’*occhio che guarda*; il globo oculare appare quale biancore senza sguardo, cavità senza profondità e senza puntamento: un cipiglio, contraddittoriamente, senza vista. Nel muoversi virtuale delle figure tracciate nell’andamento visivo sequenziale del fumetto, tutto ciò è sufficiente a rendere la tipicità dello zombi a fronte delle figure umane invece disegnate nella completa dimensione vivente (consistente in sguardi focalizzati e gesti direzionati).

Il muoversi virtuale delle figure zombiche nel fumetto diviene quasi un’astrazione: la sagoma non ha neppure la consistenza materica della carne, è definita più da signature esterne (le onomatopee stagliate nelle varie vignette, che restituiscono lo stridore dell’impatto negli scontri con gli umani, essendo

¹ “Farfalle immobilizzate da uno spillo sulla carta”: Federico Fellini così ha definito i fumetti.

i cadaveri colpiti da varie armi) piuttosto che dalla consistenza per cui essi occupano spazio e circolano all'interno di questo. La visione di una tale sagoma si mostra allora, nel fumetto, più come richiamo all'*idea* di una sua entità variamente compatta (molto vicina a un oggetto semovente, senz'anima) piuttosto che essere la visualizzazione di un organismo.

Nel fumetto, è basilare selezionare gli elementi di rappresentazione del corpo-volto che possano innestarsi in una dinamica di movimento virtuale, così che l'impaginazione fra disegno e scrittura (i due elementi che, semioticamente, s'intrecciano nella composizione delle tavole dei comics – Barbieri 1990, 2019) restituisca un significato funzionale alla forma dello spazio-tempo di una tale immagine in tensione fra stasi e movimento. Attraverso questa tensione, la rappresentazione di salme cadaveriche, post-tombali, supera nel fumetto il livello della figurazione fantastica conquistando una somiglianza sufficientemente "verosimile" (evitando la cifra del parodistico e del comico orrorifico, cifra sempre incombente, che, non a caso, rende lo zombi una sagoma disponibile ai modi dell'irriverenza, della facezia, del mascheramento). Il segno "verosimile" della sagoma degli zombi è, in ogni caso, perseguito e attuato negli albi a fumetti di *The Walking Dead* scritti da Kirkman e disegnati da Adlard e Rathburn.

Nel cinema e nella fiction, invece, l'immagine possiede da sé il movimento che il fumetto, disponendo la tavola semiotica dell'intreccio sequenziale fra immagini fisse e scrittura, deve, piuttosto, virtualmente conquistare. Da un lato, ciò conferisce all'immagine dinamica del film una potenza espressiva davvero elevata e intensa, ma per questo essa ha una responsabilità maggiore in rapporto all'obiettivo di "verosimiglianza" da scambiare verso i propri destinatari.

Rispetto alla figura zombica del fumetto, nel cinema e nella fiction lo sguardo dello zombi è un enigma in trasparenza, occhio spesso in ombra, cavità dentro cui affoga qualsiasi personalità. Non è un caso allora che sia proprio la testa dello zombi l'obiettivo primo contro cui agisce il colpo di spada, di ascia, di bastone o di pistola, degli umani che, nella fiction *The Walking Dead*, fronteggiano i gruppi più o meno numerosi di zombi, riducendoli a spoglie definitivamente inerti.

Tra film e fiction la sagoma zombica, pur muovendosi, non ha una propria, senziente, direzione di moto, ma è portata dalla mandria e dalla folla-massa zombica (Oliver Marchart si dilunga opportunamente su come «la figura popolare degli zombi sia una evoluzione di quella figura terrificante che rappresentava la Massa del diciannovesimo secolo», ossia – partendo da Canetti – una «massa pura» definita da «movimento puro» – Marchart 2015: 97-99).

Dovrebbe esser chiaro, allora, che la sagoma zombica che ha, nel cinema e nella fiction, l'agio di muoversi da sé, seppure in maniera rallentata e non-direzionata se non imperscrutabilmente, a sua volta vincola il movimento degli esseri umani e compete su questo piano a essere determinante, o meno, nel gestire lo spazio, nel contenderlo e nell'agire la violenza irriflessa che li distingue. E poiché l'immagine filmica è sonora, il combinato del montaggio fra inquadrature visive dinamiche e colonna dei suoni, rumori e voci, conferisce l'impressione di una tridimensionalità dello spazio e di una presenzialità del

tempo visualizzato (effetti che restano *indirettamente* indicati nel fumetto). Per tutto questo, nel cinema gli scontri fra zombi e esseri viventi possiedono il rilievo di una scultura audiovisiva fra corpi umani e sagome zombiche: l'impatto è particolarmente vivido – come quando lo scultore getta i suoi colpi di scalpello sulla materia inorganica e, invece che trarne un simulacro di corpo come nel gesto artistico, qui lo rigetta nell'inorganico – imponendo una efficace simulazione di concretezza (mentre nel fumetto prevale l'*astrazione* dell'impatto fra corpi e sagome).

Che l'immagine dinamica del cinema e della fiction configuri, inoltre, un mondo di morti viventi richiede che questi siano collocati in uno spazio-tempo in cui sia evitato il paradosso comico o la palese, non credibile, assurdità. Dinamica assai *critica*, che rende da un lato straordinariamente metaforici i racconti del cinema zombico (tutti i film di Romero, senz'altro), ma dall'altro richiede di non superare la soglia per cui il taglio fantastico delle immagini e del racconto si rovesci in una rappresentazione decisamente inattendibile e implausibile.

In base a tali diverse segnature e a come specificamente funzionano le semiotiche dei media del fumetto e del cinema-fiction, la sagoma dello zombi tocca gli estremi della diversa significazione audio-visiva messa in atto nel singolo medium. In altri termini, lo zombi pone una illimitata scommessa circa la competenza dei media di agire i propri linguaggi e conferire loro un *senso*.

Non è, per questo, un mero caso che la fiction *The Walking Dead* sia in stretto rapporto con il fumetto da cui essa è generata (Tirino 2015 si sofferma dettagliatamente sui punti di omogeneità e di differenza fra la serie a fumetti e quella televisiva). Dico appunto: *generata*. Perché il lavoro di adattamento dovuto alla scrittura scenica di Frank Darabont (che con la prima serie, da lui diretta e coordinata, risolve tutte le questioni di un passaggio credibile delle pagine disegnate nei fumetti nello spazio dinamico dell'immagine in movimento) è molto più di una trasposizione (Pisanti 2015 chiarisce come il racconto dell'episodio pilota contenga *in nuce* lo sviluppo dell'intera narrazione seriale di questa fiction).

Darabont non è uno sceneggiatore qualsiasi. Fra i maggiori scrittori-registi viventi del cinema contemporaneo, è quello che si può dire il più esperto nell'adattamento filmico di pre-testi horror, e specificamente di racconti e romanzi di Stephen King. Dopo *Il Miglio Verde* (1999), che segue a *Le ali della libertà* (1994), Darabont dirige e realizza un terzo capolavoro dell'horror filmico contemporaneo, *The Mist* (2007), sempre ispirato alla narrativa di Stephen King. Vale la pena soffermarsi qualche riga su *The Mist* perché la versione filmica di Darabont accomuna la storia di King a vari elementi che segnano l'architettura audiovisiva di *The Walking Dead*: iniziando da come un evento non previsto dai poteri militari e dalle forme di gestione della scienza e della tecnologia investa irreversibilmente lo spazio della vita vissuta quotidiana, mutandola radicalmente, fino a condizionare le relazioni interpersonali. Così, una supposta normalità (nel film, lo spazio dedicato al consumo di merci: un supermercato) si rovescia in un campo dove esplodono patologie deviate ed emergono relazioni in cui il potere si mescola con la follia e l'ombra oscura del reale.

La competenza di Darabont nell'iscrivere le storie di King nella dinamica audiovisiva del cinema digitale – trovando corrispondenti immagini e azioni che diano volti, corpi, voci e dimensioni morali ai personaggi delle storie, in ambienti caratterizzati per gli influssi agibili fra esterno e interno – senz'altro ha giovato per idonee soluzioni, sia comportamentali sia visive, a quei tratti che potevano rischiare di sovrapporre la bidimensionalità tipica delle storie dei fumetti di *The Walking Dead* al nuovo universo audiovisivo che, invece, doveva “funzionare bene” nella fiction prodotta dal network statunitense AMC. All'interno di questa narrazione, l'origine che chiarisce la medesima esistenza degli zombi non è un dato esplicativo esterno, ma l'elemento che rende credibile e sostenibile la narrazione medesima.

Già dalla loro prima apparizione nel film di George A. Romero, *La notte dei morti viventi*, 1968, ci si è interrogati su quale sia l'origine dell'insorgere degli zombi nella civiltà tecnologica. Quando fu chiesto a George Romero da dove essi provenivano, la risposta fu che «l'inferno era a corto di spazio, per questo i morti sono stati rimandati sulla terra».

A partire da questa frase, Vincenzo Spisso si chiede se

è dunque la componente infernale, il male demoniaco artefice di tutto? L'ancestrale conflitto tra luce e tenebra, ciò su cui si sottende un panorama visivo-narrativo in cui sparuti crocchi di umani combattono orde inferocite di zombi circondati da paesaggi devastati. È dunque nella genesi della contrapposizione tra bene e male che va ricercato il motivo per cui la morte sia scevra di pace nella morte del corpo e porti questo a dimenarsi furioso tra i vivi in cerca di cibo? ...Spiegazione plausibile... ma probabilmente non l'unica. (Spisso 2015: 59)

Nel ricostruire come evolve nel tempo, nel vasto repertorio dei film dedicati, l'idea dello stato zombico, e verificando come vengono addotte, dopo il primo film di Romero, altre due cause della propagazione di tale stato, Spisso definisce uno schema di tre differenti spiegazioni individuate in corrispondenti opere filmiche:

1. *lo zombi atipico*, privo di identità e al di fuori di un tempo e spazio conosciuti. Assolutamente esistente (*La notte dei morti viventi*, 1968, di George A. Romero);
2. *lo zombi bio-killer*: inteso come trasmettitore di un virus contagioso e usato come arma batteriologica di distruzione di massa (*Resident Evil*, 2002, di Paul W. S. Anderson);
3. *lo zombi Satana*: lo zombi “posseduto” dal virus del male, invasato da puro male demoniaco incarnato in un essere affamato di carne umana (*Rec*, 2007, di Jaume Balagueró e Paco Plaza) (Ivi: 66).

Per caratterizzare originalmente *The Walking Dead*, Darabont non usa né dà senso al motivo *atipico* addotto da Romero: il caso a), pur mostrando un potenziale metaforico davvero forte, avrebbe rischiato una notevole genericità.

Nemmeno spinge sulla contaminazione demoniaca o malefica: il caso c) avrebbe comportato la riduzione del senso dello scenario zombico verso aperture di segno filosofico e politologico.

Sceglie, invece, in modo non casuale ma strategico, il caso b), dando senso all'esistenza degli zombi in rapporto al collasso post-apocalittico della civiltà, colpita dal virus zombico che ne infesta il presente e il futuro. Negli ultimi episodi della prima stagione, Darabont motiva la seconda spiegazione del virus zombico, ma nel contempo *lo generalizza oltre ogni misura*.

Perché ormai il virus si è propagato ed esteso a tutta l'umanità. Affinché un essere umano (uomo o donna, non importa) si trasformi in zombi, adesso, non è necessario né esclusivo essere oggetto e preda, vittima del morso zombico, in quanto la contaminazione universale è già successa. Il virus è quasi *immateriale* nella sua pervasività planetaria, ed è addirittura antidolore. Eppure, ciò non toglie efficacia alla devastazione nella carne e nel corpo dei vivi. Basta solo morire, perdere la vita (per qualsiasi motivo o accidente o violenza o altro), per poi, entro pochi minuti/secondi, divenire zombi.

Lo scenario così rappresentato esclude sia l'horror *atopico* sia un motivo demoniaco-satanico, ponendo, invece, la prospettiva di un'apocalisse *già avvenuta*, che investe in primo piano il rapporto tra l'individuo umano e la sua comunità di appartenenza, locale o generale (dalla singola famiglia alla specie dell'*homo sapiens*). Entro quest'ultima è divenuta adesso primaria, e non derogabile, una radicale soluzione dai contorni insieme decisamente politici e introspettivi e tale da essere urgente sia per il singolo che per l'intera comunità: «Un'alleanza utile a combattere non solo l'avversario più immediato, ovvero lo zombi, ma anche un nuovo nemico... inaspettato, insolito e molto più pericoloso: noi stessi» (Ivi: 68).

Darabont – nella prima stagione della serie, che ha un suo coefficiente d'integrazione narrativa tale da poterla considerare una miniserie aperta – ha fornito agli zombi un potenziale sovversivo universale, una presenza sinuosa. Sorta di cancro che devasta imprevedibilmente, e occupa pian piano ogni spazio socio-geografico possibile: metropoli, cittadina, grattacielo, ospedale, supermercato, bosco, foresta, autostrada, statale, provinciale, sentiero, collina, casa, fattoria, stanza, sotterraneo, canale...

Gli sceneggiatori che hanno proseguito, dalla seconda stagione, il lavoro di Darabont, con in testa lo scrittore originario della serie a fumetti, Robert Kirkman, hanno spinto in avanti le conseguenze tracciate dalla prima stagione della fiction, con signature sempre più problematiche, in grado d'innescare una marcata riflessione metaforica sullo scenario post-apocalittico della civiltà post-umana.

Sia Darabont che Kirkman si sono avvalsi di un team produttivo di grande esperienza nel fornire una prestazione credibile all'universo narrativo messo in campo: ossia le fattezze di un mondo non posticcio, verosimile nelle sue premesse e nelle sue infinite possibilità. Fra questi, è doveroso rilevare la presenza creativa di Greg Nicotero². Oltre che con il suo lavoro di truccatore e di

² Capo del *make up department* sia di vari film di John Carpenter (*Vampires*, 1998, *Il seme della follia*, 1994, *Fantasm da Marte*, 2001, *The Ward*, 2010), sia di alcuni capolavori di Quentin Tarantino (*Pulp Fiction*, 1994, *Kill Bill vol. 1*, 2003, *Kill Bill vol. 2*, 2004, *Bastardi senza gloria*, 2009, *Django Unchained*, 2012). Nicotero è forse l'unico anello di collegamento, personale e reale, in termini di contributo artistico, alla definizione delle visioni prospettiche di diversi autori del cinema contemporaneo,

effettista, svolgendo inoltre il ruolo di executive producer della serie e, non meno, di regista di vari episodi di *The Walking Dead*, Nicotero è decisivo nel disegnare le molteplici varianti nelle sagome degli zombi e le dinamiche del loro muoversi goffo e rallentato, che così bene rendono riconoscibile la figura e ne forniscono una cifra visiva nitidissima, dalla spiccata caratura simbolica.

Che è la seguente: lo zombi di *The Walking Dead* traccia una linea di continuità, problematica e rischiosa, fra la vita dell'uomo occidentale tecnologizzato e il dissolversi, nelle sembianze del cadavere movente, di ogni orizzonte di futuro.

2. Alterità zombica

Lo figura dello zombi fornisce elementi davvero significativi per comprendere alcune fasi evolutive dei media audiovisivi; per esempio, interviene – nel corso del decennio dei Sessanta, con la qualità irreversibile delle operazioni dovute a George A. Romero – nella storia del cinema moderno, e specificamente in quello d'autore e in quello sperimentale, collocandosi nella frontiera fra cinema e televisione.

Ancora di più, lo zombi è presenza qualificante nella fase post-moderna (anni Ottanta, soprattutto), quando veicola un deciso ritorno alla potenza emozionale del cinema di genere (dentro quel *revival* dell'horror che vede questo genere occupare una postazione cruciale, *generazionale* – Frezza 2018, 193-223). In quel periodo, l'horror rimescola le carte fra cinema e fumetto (basta pensare al successo epocale che dal 1986 tocca a una serie italiana di albi scritti-disegnati come *Dylan Dog*, edita da Sergio Bonelli e ideata da Tiziano Sclavi, il cui primo episodio, che ha il tratto visivo di Angelo Stano, s'intitola, giustappunto, *L'Alba dei Morti Viventi*).

Non soltanto nelle storie di *Dylan Dog* – che conseguono alle mutazioni che George Romero ha impresso al corpo e alle strategie delle azioni mosse dal morto vivente (Esposito 2004, Frezza 2013b) – lo zombi diviene agente fortemente critico nei confronti della società tecnocratica: le sue presenze, in diverse e numerose storie, sembrano infatti prendere direttamente di mira il capitalismo e l'uomo tecnologico.

Se, in tale direzione, c'è una differenza fra gli zombi romeriani e gli zombi di *The Walking Dead*, essa riguarda il fatto che, nella fiction tv sviluppata da Frank Darabont, lo scenario apocalittico – che nei film di Romero è sempre localizzato, circostanziato, senza in ciò mancare d'incisività – diviene cifra universale. In *The Walking Dead*, lo zombi si rivela figura simbolica della post-umanità, superando in ciò il quoziente rappresentativo del vampiro rispetto al rapporto fra morte e vita.

La segnatura che ne connota il ruolo è che, a differenza del vampiro, lo zombi non possiede alcun potenziale romantico e melodrammatico (il vam-

avendo egli lavorato (oltre che per Carpenter, Tarantino e altri registi), per lo stesso Romero (*Il giorno degli zombi*, 1985, *Monkey Shines*, 1988, *La terra dei morti viventi*, 2005, *Le cronache dei morti viventi*, 2007, *L'isola dei sopravvissuti*, 2009), e per Sam Raimi (*L'armata delle tenebre*, 1992, *Drag me to hell*, 2010, *Il grande e potente Oz*, 2013).

piro ne è, invece, fortemente dotato, basti pensare al *Dracula di Bram Stoker* – di Francis Ford Coppola, 1992 – anche se già nei vari *Dracula* diretti negli anni sessanta da Terence Fisher per la Hammer Film, con Christopher Lee nella parte del vampiro, questa sua qualità espressiva era molto evidente).

Lo zombi appare più semplice, quasi auto-risolto nella evidente contaminazione fra vita e morte. Nel rapporto fra cinema e immagini della corporeità gli zombi emergono come

la vendetta a posteriori dei morti il cui corpo, risalito dalla terra brulicante di vermi, si ribella a una realtà non più in grado di redimerli nel futuro, se appunto i vivi non scelgono di camminare verso esiti meno mortali. Nella saga degli zombi, il corpo umano fatto salma ambulante e rappezzata – antitesi del divo e della bellezza seducente – è investito dall'impossibilità di rigenerarsi, di rifarsi giovane o destro o attraente, per conoscere fino in fondo l'oltre cadaverico del seppellimento e della perdita totale di bellezza (Frezza 2013b: 48).

La spoglia cadaverica dello zombi mostra il confine fra apparenza e identità del corpo e del soggetto: lo zombi ne è un feticcio, o maschera. Nella sua qualità di morto-non-morto (tuttavia movente) egli/esso è spoglia di carne svuotata di corporeità, gemente-deambulante.

Da un lato, deve essere considerato un aspetto molto tradizionale, per cui nel rapporto con la maschera lo zombi rimanda a una antica tradizione dove l'identità si cela, o meglio prolifera in molte sue derive (quasi mostrando un carattere poli-forma nel suo agire, seppure contenuto).

Dall'altro, lo zombi riafferma il ritorno del cadavere nell'immaginario dei media contemporanei in tante declinazioni (da *CSI* in poi): corpo sfatto assurto a segno-simbolo del terrestre, indizio da leggere e decifrare nelle investigazioni criminali intraprese dalle unità scientifiche della polizia in molte *crime fiction* (di qui, l'evidenza dell'anatomo-patologia come scienza di segni che rimandano allo spazio e al tempo di un'azione causa di morte che, tramite tale scienza, è ricostruita nei suoi dettagli infinitesimali). Il cadavere è, in tal senso, qualcosa di più di un corpo ormai senza vita: dentro le sue cavità, lo sguardo dell'immagine digitale ricostruisce il percorso degli agenti per i cui effetti il corpo tra-passa dalla vita alla morte.

Lo zombi, generalmente, pare essere sprovvisto di una qualche coscienza. È mosso – non solo nei film di Romero, ma in vari altri e soprattutto nella serie *The Walking Dead* – da comportamenti tesi al solo scopo del vorace nutrirsi di esseri umani viventi. Tuttavia in *La terra dei morti viventi* (di George Romero, 2005) e in *Warm Bodies* (di Jonathan Levine, 2013) emerge una graduazione dell'essere zombi: sorta di semi-coscienza all'alba di una sua evoluzione, nel film di Romero; processo di risveglio progressivo di una coscienza para-umana che conduce gli zombi a differenziarsi da uno stadio ancora più alienante, quello di "super-zombi" ormai scheletrici e non più recuperabili, nel film di Levine.

Di fronte a tali possibilità evolutive, si stagliano, finora, almeno due linee nella concezione zombica: una radicalmente aliena alla specie umana, seppure da questa derivata per effetto di virus che risvegliano i cadaveri e li

rendono strumento di violenza irriflessa e senza coscienza; l'altra – potenzialmente romantica – che percorre l'iter imprevedibile di una alterità in cui, tuttavia, possono germogliare contatti fra specie pur giunte a conflitti quasi irrecuperabili.

Tali due linee confliggono nelle premesse e negli esiti, e di esse occorre registrare la compresenza nell'immaginario attuale (si vedrà nel tempo quale otterrà maggiore consenso nel post-immaginario odierno e dei prossimi anni, anche se non v'è dubbio che la prima linea – ossia l'alterità radicale dello zombi rispetto ai viventi umani – marchi in maniera netta la saga narrativa di *The Walking Dead*).

3. Post-umanità dello zombi

Lo zombi è figura emergente della condizione post-umana. La sua stessa esistenza pone in crisi radicale il rapporto fra corpi e tecnologie, nonché fra vita umana e vita non-umana: primariamente quella animale, ma anche quella più genericamente terrestre-non umana. Lo zombi pone in questione la centralità della vita umana nello scenario biologico, ossia come l'umano si specchi in una pluralità di vita dentro cui soltanto deve ritrovare un senso comunicabile.³

Ma, assieme alla questione della corporeità biologica post-umana (un senso che riposizioni l'umano dentro una diversa prospettiva fra la specie dell'*homo sapiens* e le altre forme di vita: cos'è, se non questa, la sostanza di significato di un corpo vivente umano aggredito da un virus che lo trasforma in cadavere semovente con vita irriflessa?), il post-umano pone un altro e correlato versante: il rapporto fra corporeità e tecnologia.

Un film cruciale per comprendere la soglia posta dalla condizione post-umana fra corporeità, eros e coscienza di sé, fra vita umana e vita artificiale, dunque fra l'intera sfera della corporeità e le tecnologie, risulta *Her* (regia di Spike Jonze, USA, 2013); sia pure per differenza, questo film può essere assai utile a comprendere la relazione fra zombi e post-umano.

Her fornisce una prospettiva correlata a quella degli zombi, là dove racchiude i confini del campo semantico del post-umano: cadono i confini della transizione fra umano e non-umano fondati sulla centralità dell'uomo nell'universo e sul rapporto fra volontà di potenza e dispiegamento di morte che ha attraversato tutta la storia della civilizzazione.

Her – un software auto-intelligente, di cui lo spettatore ascolta la Voce, femminile, che interagisce autonomamente con l'essere umano, maschile – è l'Intelligenza Artificiale che supera ogni limite nella concezione di sé, riuscendo a gestire l'infinito moltiplicarsi della sfera affettiva. Con precise ricadu-

³ Per Rosi Braidotti l'attuale economia politica del capitalismo biogenetico implica varie mutazioni nel rapporto fra specie umana, generalmente gerarchica, egemonica e violenta, e altre forme di vita: «a essere decostruita è la supremazia della specie, ma a subire un duro colpo è qualunque nozione invariante di natura umana, di un *anthropos* e di un *bios* come categoricamente distinti dalla vita di animali e non umani, ovvero dalla *zoe*... Si tratta di un cambiamento che può essere interpretato come una sorta di esodo antropologico» (Braidotti 2014: 73).

te nel fallimento del protagonista, Theodore, nel dare una soluzione positiva all'innamoramento con una entità che è la proiezione di se stesso⁴.

Una sequenza di *Her* risulta molto esplicita relativamente a come il corpo viene spogliato di ogni effettività nella sfera della sensibilità (quella erotica): Theodore fa sesso – al culmine di una tensione che giunge a un climax fortissimo – con una voce che proviene dal computer (la voce è di Scarlet Johansson nell'edizione originale, di Micaela Ramazzotti nella versione doppiata italiana). Quella di Theodore è una sessualità dis-incarnata, quasi una masturbazione, se non fosse che Her – che è sempre immateriale, virtuale – tuttavia è reale: essa non è una allucinazione-sogno e nemmeno un miraggio. In altre parole: Theodore fa sesso con una entità senza corpo della quale la Voce è appunto la proiezione fantasmatica – quella Voce della profondità dell'Essere che proviene da un Oltre-la-Vita e quindi Oltre-la Morte (Agamben 1982).

Per contrasto e differenza, insomma, *Her* svela la dinamica post-umana fra corpo-corporeità-tecnologia: prima (o dopo?) di una tale Voce, ossia prima (o dopo?) di una tale smaterializzazione della corporeità, nell'immaginario audiovisivo contemporaneo viene appunto lo Zombi: entità che copre la distanza fra vita e morte, e per la quale il Corpo è una sorta di maschera/feticcio contenitore di pulsioni irriflesse, in cerca di una concentrazione possibile (proprio ciò che gli zombi di *The Walking Dead* non riescono mai a fare e che, viceversa, riescono ad attuare i "cadaveri" semi-zombi in *Warm Bodies* appena il loro cuore funziona da organo regolatore e attivatore di memoria).

Lo zombi annega la corporeità dell'umano nel terrestre, disfa l'identità fra Vita in sé e Volto, contamina il bios umano e lo rende continuo con (non-dissimile da) lo *zoe* indifferenziato. Lo zombi si distingue da altre figure del post-umano per questa sua auto-contraddittoria dinamica corpo/carne: pelle sfatta, corpo senza più dolore, spazio corporeo che ha perso la percezione del limite fra pelle e spazio che lo contiene; è infatti questo spazio che viene da esso percorso vagando, senza una meta qualificante; d'altro canto lo zombi è una salma che vive un tempo *esteso*, non più intenso, né compresso entro uno scopo, senza destino che non quello di cercare ossessivamente prede di cui cibarsi, dilaniando l'altrui carne. Grazie a questa interna caratterizzazione, lo zombi pone una domanda radicale sulla civilizzazione tecno-scientifica, sull'assetto biopolitico che questa ha preso e sulla direzione – vuota di senso – che essa ha finora diffuso.

4. Endo-apocalisse e post-immaginario

La fiction *The Walking Dead* – collocata fra prima e, soprattutto, dopo l'*outbreak* che popola il pianeta Terra (identificato nella Georgia nordamericana) di morti che camminano – segna un punto di non-ritorno nell'immaginario catastrofico dei media audiovisivi (Ragone 2012, Lino 2014). Essa anzitutto chiude un cerchio: quello iniziato oltre un quarantennio prima, quando nel 1968 il tema della catastrofe del mondo dei viventi sulla Terra acquista, ne

⁴ Non può non essere rilevata l'ascendenza del tema raffigurato in questo film di Spike Jonze dal grande romanzo di Villiers de L'Isle Adam, *Eva Futura*, 1886.

Il pianeta delle Scimmie, la valenza di un discorso apertamente critico sulla civiltà tecno-scientifica (a sua volta, il film diretto da Franklin J. Schaffner, sceneggiato da Rod Serling sulla base di un romanzo di Pierre Boulle, saldava diverse percezioni critiche sollevate dall'immaginario post-atomico dei *B movies* di *science fiction* degli anni cinquanta). La nostra fiction seriale chiude quel cerchio e, anzi, lo rilancia verso le frontiere del post-immaginario.

Nel cinema catastrofico degli anni Settanta, il mondo degli umani civilizzati veniva messo a confronto con una natura decisamente meno indomabile di quella emersa tra fine del XX secolo e inizio del XXI. Ciò dava l'impressione di apprendere una lezione da cui ripartire sulla base di un diverso posizionamento dell'esperienza e del sapere. Nel cinema post-umano dell'era digitale, e in *The Walking Dead*, il mondo ricomincia daccapo, ma senza alcuna autorità che fornisca punti di riferimento, senza nessun sapere o conoscenza da cui ricavare le basi essenziali per intravedere l'uscita da un nulla di senso. E se i personaggi di tale fiction vengono posti nella «dura esperienza di un “romanzo di formazione” in cui si riattraversano tutti i tratti caratteristici dell'identità occidentale (primariamente, ma non solo, nordamericana)» (Frezza e Fiorentino 2014: 358), lo sfondo che ne risulta è specifico di un presente quasi bloccato in *surplace*.

The Walking Dead è la fiction seriale in cui, più chiaramente che altrove (almeno dalla prima alla quinta stagione), si esprime il post-immaginario, ossia una configurazione differente dal passato dell'immaginario stesso: in altre parole, l'immaginario del passato è messo alla prova, nei suoi capisaldi, davanti all'emergenza dei media digitali e delle culture multi e trans-mediali, interattive, globalizzanti, del XXI secolo.

Nell'insorgenza di tale post-immaginario si pone la questione decisiva dell'*essere-in-comune* (Abruzzese 2011: 77-97, Frezza 2013a: 143-151). La fiction *The Walking Dead* raccoglie lo stato dispersivo di un immaginario corrispondente al vanificarsi di racconti fondativi di un *sentire comune* che rinsaldi l'appartenenza, reciproca, dell'*io* al *noi* (Abruzzese 2011: 88-97). L'*outbreak* che spinge la trasformazione della civiltà a un punto di rottura irreversibile è il passaggio in cui si mostra la crepa fondamentale del rapporto di comunità dell'era digitale, in cui i grandi miti unificatori del passato non hanno più radici o legittimazioni. Gli immaginari del passato filmico-televisivo si destrutturano, e quindi, stentando a delinearli il post-immaginario del presente e del futuro, vigono soprattutto racconti di catastrofe e di perdita del senso di comunità.

Gli sceneggiatori di *The Walking Dead* se ne dimostrano estremamente consapevoli. Lo spazio-tempo dell'apocalisse zombica non manifesta alcuna uscita dal blocco permanente delle opportunità per i gruppi dei sopravvissuti, ai quali resta l'ultimo, disperato, tentativo di rintracciare un fondamento comunitario possibile. Tuttavia, questo fondamento sfugge, è sempre posto in discussione, ogni fede crolla nella dura esperienza di doversi difendere dal simile e dall'uguale, e perfino da sé stessi, prima ancora che dagli zombi: sono gli umani i veri portatori del caos e dell'entropia di ogni collante del gruppo. L'*endo-apocalisse* (una rivelazione che non perviene a una uscita, ma si richiude su di sé, destinata alla riapertura continua) persiste nei tratti dello spazio costantemente violato (che sia recintato o murato, domestico o pub-

blico: c'è sempre un varco da cui l'invasione zombica è possibile, o da cui l'avversario-nemico umano può infiltrarsi, e per cui, quindi, la sicurezza sfuma e s'inverte in pericolo imminente).

L'endo-apocalisse, non di meno, si avvera in un tempo colto sulla soglia di un persistente paradosso: bloccato, si allunga per poi addivenire a un successivo blocco, ossia si muove e s'interrompe, si rigenera e si ri-dissolve in uno sconfinato istante.

Cosa dunque s'impone in tale regime del *farsi dell'esperienza*? I personaggi non raccontano né se stessi né l'azione che essi intraprendono, bensì fanno *l'azione in presenza* e, in questo, lo scenario da essi attraversato non è altro dal *work in progress* del mondo che si costituisce *in quel momento*. È una rivelazione che salda il racconto seriale di *The Walking Dead* al senso ultimo dell'apocalisse: una illuminazione – per quanto disincantata e tragica, dissolta in quasi ogni riferimento strutturale – che si salda alla visione medesima e al senso di esperimento della vita che si pronuncia e si verifica *nell'istante*, nella scelta davanti a cui ogni personaggio è chiamato a essere sé stesso, a cercare una nuova collocazione fra gesto e idea di sé, ossia: l'identità.

Gradualmente si istituisce una relazione assai forte fra questo modo di disporre il verificarsi dell'apocalisse e il lungo racconto di *The Walking Dead*. Era un fenomeno già accaduto per il cinema nei primi anni del Novecento, quando la sua invenzione socio-tecnologica lo impone «non più e non solo come “archetipo” della conoscenza umana ma come traguardo, sia pure temporaneo, di una intenzionalità antropologica che ha sempre legato la ricerca di una “visionarietà” del mondo a un'ansia se non apocalittica almeno rigeneratrice» (Girlanda 1995: 136).

The Walking Dead conduce, per queste vie, la percezione dello spettatore mediale della prima fase del XXI secolo all'*aprirsi* e al *farsi* di una diversa dislocazione dell'immaginario. Quella che ha visto crollare ogni credenza e ogni fede nella condivisione fra viventi, umani e pianeta, costretta a rinnovare l'insieme delle sue figurazioni e dei suoi racconti. E che (forse disperatamente, o forse in una disillusione critica verso un ipotetico futuro...) cerca di delineare un mondo che, prima ancora di essere edificato, va perlustrato (meglio: *primariamente vissuto*) in tutte le sue pieghe – al prezzo di una investigazione sofferta e tragica davanti all'incombente di una morte che si rinnova a ogni istante.

Bibliografia

Abruzzese, Alberto
2011 *Il crepuscolo dei barbari*, Milano, Bevivino.

Abruzzese, Alberto; Massidda, Luca (a cura di)
2014 *I grandi temi del secolo*, Appendice XXI secolo. Aggiornamento enciclopedico, Torino, Utet Grandi Opere.

Agamben, Giorgio
1982 *Il linguaggio e la morte*, Torino, Einaudi.

Barbieri, Daniele

1990 *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.

2019 *Letteratura a fumetti? Le impreviste avventure del racconto*, Roma, Comic Out.

Braidotti, Rosi

2014 *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*, Roma, DeriveApprodi.

De Palo, Marina; Fimiani, Filippo; Trotta, Antonella (a cura di)

2010 *Fisiognomica del senso. Immagini segni discorsi*, Napoli, Liguori.

Esposito, Lorenzo

2004 *Carpenter, Romero, Cronenberg. Discorso sulla cosa*, Roma, Editori Riuniti.

Frezza, Gino

2013a *Dissolvenze. Mutazioni del cinema*, Latina, Tunué.

2013b «Corpi», in Frezza 2013, 41-60.

2015 (a cura di), *Endoapocalisse. The Walking Dead, l'immaginario digitale, il post-umano*, Cava de' Tirreni, Areablu.

2018 *Fumetti, anime del visibile*, Napoli, Alessandro Polidoro.

2023 *Il raggio dei fumetti. Transmedialità, interferenze digitali, intelligenze multiple*, Milano, Meltemi.

Frezza, Gino; Fiorentino, Giovanni

2014 «Immagini. Film, fumetti, fiction, fotografia, pubblicità», in Abruzzese, A.; Massidda, L. 2014, 353-369.

Girlanda, Elio

1998 «Ansie millenaristiche e dispositivi cinematografici», in Girlanda, E.; Tagliabue, C. 1998, 135-148.

Girlanda, Elio; Tagliabue, Carlo (a cura di)

1998 *Apocalisse e Cinema*, Roma, Centro Studi Cinematografici.

King, Stephen

1992 *Danse macabre*, Napoli-Roma, Theoria.

Lino, Mirko

2014 *L'apocalisse postmoderna tra letteratura e cinema. Catastrofi, oggetti, metropoli, corpi*, Firenze, Le Lettere.

Marchart, Oliver

2015 «La Massa Pura. Riflessioni sociologiche in relazione a World War Z ed Elias Canetti», in Frezza (2015, 97-111).

Pintor Iranzo, Ivan

2017 *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial*, Barcelona, Aldea Global; tr. it. *Figure del fumetto. Forma, tempo e narrazione sequenziale*, Napoli, Alessandro Polidoro, 2020.

Pisanti, Achille

2015 «La profanazione laica. Ovvero come guardo un Pilot», in Frezza (2015: 115-131).

Ragone, Giovanni (a cura di)

2012 *Lo spettacolo della fine: le catastrofi ambientali nell'immaginario e nei media*, Milano, Guerini.

Spisso, Vincenzo

2010 «Specchio di sguardi. Fra semiotica e cinema», in De Palo, Fimiani, Trotta 2010, 103-118.

2015 «La morte cammina sul piccolo schermo. Lo zombi vs il sopravvissuto, da Romero a The Walking Dead», in Frezza (2015, 57-71).

2016 «Ultracorpi. Corpi, volti, gesti nell'immaginario e nel cinema», Cava de' Tirreni, Areablu.

Tirino, Mario

2015 «L'Ur-script. The Walking Dead dal fumetto alla serie tv», in Frezza (2015, 133-155).

Gino Frezza è professore ordinario di Sociologia dei processi culturali comunicativi (ssd: SPS/08), in pensione da novembre 2023.

Si interessa di sociologie e mediologie del cinema, del fumetto, della fiction audiovisiva. Fra le sue pubblicazioni: *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americano delle origini* (1978); *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano* (1987); *La macchina del mito fra film e fumetti* (1995); *Fumetti, anime del visibile* (1999); *Fino all'ultimo film. Evoluzione dei generi nel cinema* (a cura di, 2001); *Effetto notte. Le metafore del cinema* (2006); *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale* (2008); *Dissolvenze. Mutazioni del cinema* (2013); *Endo-apocalisse. The Walking Dead, l'immaginario digitale, il post-umano* (a cura di, 2015); *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti* (2017); *Radiografie del cinema. Fra tempo e società* (2021); *Il raggio dei fumetti. Transmedialità, interferenze digitali, intelligenze multiple* (2023).